

БОЛЬШОЙ КУШ

Победит первый, кто станет Миллионером!
Автор - Брент Бек, для 2-6 игроков в возрасте от 8 лет.

В комплектацию входит 110 игровых карт:

- 4 "Золотые" карты (\$50 000 (Джокер)
- 8 "Серебряных" карт (\$25 000(Джокер)
- 8 карт "Дом" (\$20 000)
- 10 карт "Яхта" (\$15 000)
- 10 карт "Классический автомобиль" (\$15 000)
- 10 карт "Драгоценные камни" (\$10 000)
- 10 карт "Банковский счет" (\$10 000)
- 10 карт "Акции" (\$10 000)
- 10 карт "Коллекция монет" (\$5 000)
- 10 карт "Деньги под матрасом" (\$5 000)
- 10 карт "Коллекция марок" (\$5 000)
- 10 карт "Копилка" (\$5 000)

Цель игры

Мои дома, мои машины, мои копилки!
Сделайте состояние, собрав ценные предметы и деньги – по комплектам. Казалось бы, зачем мучиться? Ведь можно просто положить глаз на коллекции других игроков! Но будьте внимательны: у Вас может не быть достаточно карточек, которые необходимы, чтобы украсть то, что Вы задумали, и состояние, над которым Вы так усердно работали, может исчезнуть в мгновение ока! Если Вы умны, соберите свою коллекцию и не упускайте случая посягнуть на коллекции своих оппонентов, и тогда постепенно вы приблизитесь к цели стать победителем игры и долларовым миллионером!

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте все карты.
Каждый игрок получает 4 карты картинкой вниз (каждый игрок получает по 5 карт, в случае если в игре принимают участие 2 или 3 игрока). Это карты игроков. Остальные карты выкладываются на середину стола как колода-банк для раздачи. Переверните верхнюю карту из колоды-банка и положите рядом. Эта карта станет первой в колоде для сброшенных карт. Если такой картой является Джокер ("Золотой" или "Серебряный"), ее возвращают в середину колоды-банка, и открывают следующую карту, пока не найдется карта с картинкой.

Как играть

Игрок слева от раздающего начинает раунд. После этого игра идет в направлении по часовой стрелке.

При наступлении своей очереди игрок может выбрать любой из следующих четырех вариантов:

1. Собрать комплект из руки
2. Собрать комплект с использованием колоды сброшенных карт
3. Украсть верхнюю коллекцию оппонента
4. Сбросить карту и взять другую из колоды-банка



1. Собрать комплект из руки

Если у игрока в руке **два идентичных** предмета, он может выложить эту пару-коллекцию перед собой. **Золотые и Серебряные карты являются Джокерами**, и их можно использовать вместо второй карты в паре. В этом случае Джокер, используемый для составления пары, кладется под карту с предметом. *Обратите внимание: для составления пары нельзя использовать 2 Джокера.*

Если игрок уже составил одну или несколько пар, он выкладывает новую пару с небольшим смещением от уже выложенных карт, либо накрест. Это означает, что уже выложенные (и частично покрытые) карты защищены от попыток ваших оппонентов украсть их – до поры до времени - украсть можно только коллекцию, выложенную сверху остальных.



Пример: В первом раунде Игрок 1 выкладывает 1 пару, состоящую из "Золотой" карты и "Дома". Во втором раунде он играет двумя "Драгоценными камнями" и выкладывает 2 карты в паре с небольшим смещением от второй пары.

до



после

Во время своего хода игрок может положить только **1 коллекцию из двух карт**, даже если у него в руке есть еще формирующие пару карты. Добавлять карты к уже выложенной паре нельзя. Если игрок играет коллекцией, изображением которой уже было им сыграно, новая пара не добавляется к сыгранной ранее паре: вместо этого она выкладывается с небольшим смещением поверх выложенной - она является отдельной коллекцией.

Пример: в третьем раунде Игрок 1 опять играет двумя "Драгоценными камнями" и выкладывает пару из 2 карт с небольшим смещением поверх уже имеющейся пары «Драгоценных камней».

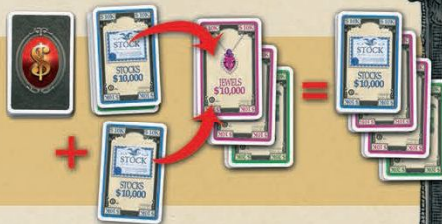


2. Собрать коллекцию с использованием колоды сброшенных карт

Игрок также может составить пару с использованием верхней карты в колоде сброшенных карт. Если у него в руке оказывается карта, которая совпадает с верхней открытой картой в колоде сброшенных карт, он может положить перед собой пару, состоящую из **верхней карты из колоды сброшенных карт и карты из руки**. Для формирования пары он также может использовать карту Джокера ("Золотую" или "Серебряную") из руки.

Если игрок уже выложил 1 или несколько пар, он выкладывает новую пару **с небольшим смещением от уже выложенных карт**. Это единственный способ применения колоды сброшенных карт.

Пример: в следующем раунде Игрок 1 выкладывает 1 карту "Акции" и, используя верхнюю карту из колоды сброшенных карт, он формирует пару, которую выкладывает перед собой.



Если колода сброшенных карт заканчивается, она так и будет отсутствовать до тех пор, пока кто-либо из игроков не положит новую карту.

3. Украсть верхнюю коллекцию оппонента

Игрок может попытаться украсть верхнюю коллекцию оппонента. Для этого он должен сам иметь как минимум одну пару, а также перед игроком, у которого он планирует украсть карты, должна лежать как минимум одна пара (**первая выложенная пара не может быть украдена**).

Для того, чтобы совершить атаку на коллекцию Вашего оппонента, нужно сыграть **одной картой из руки, которая подходит для этой пары** (или Джокером).

Защищающийся игрок может защищаться картой, которая подходит для атакуемой пары, или Джокером. Атакующий игрок после этого может продолжить свою атаку следующей подходящей картой или Джокером.

Атака и защита продолжаются до тех пор, пока атакующий игрок не потеряет возможность/желание продолжать атаку, а защищающийся игрок — возможность/желание защищаться.

"Золотые" и "Серебряные" карты в дуэли имеют одинаковую силу. Разница заключается в стоимости карт, которые попадут в коллекцию победителя.

Победивший в этой дуэли игрок составляет новую комбинацию, состоящую из двух карт в коллекции и всех карт, которые использовались для атаки и защиты. Комбинация кладется поверх предыдущей коллекции с небольшим смещением, как в предыдущих раундах. Это означает, что можно собрать коллекцию, состоящую более чем из 2 карт. По причине того, что такой комплект состоит из более, чем 2 карт, он становится еще более привлекательным для других игроков, которые будут копить силы для последующих атак! Поэтому победителю дуэли нужно стремиться как можно скорее прикрыть свои драгоценные накопления любой коллекцией 1. После атаки сначала атакующий, а затем защищающийся собирают карты до общего количества по 4 у каждого игрока (5 карт, если в игре принимают участие 2 или 3 игрока).



Пример: Игрок 1 атакует "Акции" Игрока 2, играя 1 "Акцией" (А). Теперь Игрок 2 защищается, играя 1 "Серебряной" картой (В). После этого Игрок 1 играет 1 "Акцию" (С), в ответ на что Игрок 2 играет 1 "Золотую" картой (D). После этого Игрок 1 играет 1 "Серебряной" картой (Е). У Игрока 2 не осталось больше карт, которыми он мог бы защищаться. Игрок 1 забирает, и выкладывает в своей верхней коллекции комплект из 4 "Акции" (2 со своей атаки и 2 защиты Игрока 2), а также 2 "Серебряные" и 1 "Золотую" карту. После этого он берет из колоды-банка 3 карты, а Игрок 2 — 2 карты.

4. Сбрасывание карты

Если игрок не может предпринять никакие из вышеуказанных действий или просто не желает этого делать, он должен положить 1 карту из руки в колоду сброшенных карт картинкой вверх.

В завершение своего хода игрок опять добирает себе карты до общего количества 4 (или до 5, если в игре принимают участие 2 или 3 игрока). Как только колода-банк заканчивается, больше нет возможности добирать карты.

Завершение раунда

Раунд завершается, когда все карты из колоды-банка заканчиваются, и у одного из игроков заканчиваются карты в руке. Все остальные игроки сбрасывают свои оставшиеся карты.

Выигрыш

Пришло время подсчитывать деньги! Каждый игрок подсчитывает **деньги по всем картам, в его коллекциях**. Общая сумма записывается для каждого игрока. После этого все карты тщательно перемешиваются, и каждому игроку опять раздается по 4 карты (5 карт, если в игре принимают участие 2 или 3 игрока). Этот раунд начинает следующий игрок в направлении по часовой стрелке.

Завершение игры

Игроки могут играть столько раундов, сколько необходимо до тех пор, пока хотя бы один из игроков не наберет **1 миллион долларов** или больше по результатам всех раундов! Если два игрока становятся Миллионерами после одного из раундов, побеждает тот, у кого больше денег.

Автор и издатель выражают благодарность всем участвовавшим в создании и тестировании игры.

Шмидт Шпиле ГмбХ
470437, D-12313, Берлин
www.schmidtspiele.de

