

АВТОР ИГРЫ ВОЛЬФГАНГ КРАМЕР

КТО ОСЁЛ?



ПРАВИЛА ИГРЫ

**ИГРА ДЛЯ 3-12 УЧАСТНИКОВ
В ВОЗРАСТЕ ОТ 8 ЛЕТ**



8669



ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Описание игры
2. Состав игры
3. Подготовка к игре
4. Ход игры
5. Окончание игры
6. Примеры



1. ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Цель каждого игрока – как можно быстрее избавиться от всех своих карточек и не набрать штрафных очков. Как только один из игроков разыграет свою последнюю карточку, партия заканчивается, этот игрок не получает ни одного штрафного очка.

Каждая карточка, оставшаяся у игрока на момент окончания партии, приносит ему штрафные очки. При этом карточка «Осёл» особенно опасна, т.к. сразу дает игроку 20 очков.

Игрок, набравший меньше всех очков после заранее установленного количества партий, становится победителем.

2. СОСТАВ ИГРЫ

- 110 карточек (104 карточки: по 8 карточек стоимостью от 1 до 13; 5 карточек «Джокер», 1 карточка «Осёл»);

- правила игры.

Если игроки договорились провести несколько партий, им также потребуются ручка и бумага для записи промежуточных результатов.

3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки договариваются, сколько партий они сыграют и когда определяют победителя.

Затем они решают, кто будет вести подсчет очков, этот игрок берет себе ручку и бумагу.



В зависимости от количества игроков, принимающих участие в игре, необходимо раздать каждому из них определенное количество карточек (см. таблицу ниже). Это делает игрок,



находящийся слева от того, кто ведет подсчет очков. Он откладывает карточку «Осёл», тщательно перемешивает все карточки и отсчитывает, например, 38 из них, если в игре принимают участие 3 игрока. Затем он добавляет к этой мини-колоде карточку «Осёл», еще раз ее перемешивает и раздает карточки всем игрокам по кругу.

Количество игроков	Количество карточек у каждого игрока	Количество карточек в игре
3	13	39
4	13	52
5	13	65
6	13	78
7	13	91
8	13	104
9	12	108
10	11	110
11	10	110
12	9	108

4. ХОД ИГРЫ

Игрок, у которого оказалась карточка «Осёл», ходит первым. Он разыгрывает 1 карточку или несколько карточек одинаковой стоимости. Далее ходит игрок, сидящий слева от него, - он должен или повысить ставку, или отказаться от хода:

- **повышение ставки:** игрок должен разыграть такое же количество карточек, но их стоимость должна быть выше;



- **отказ от хода:** игрок пропускает ход, потому что он не может или не хочет повысить ставку.



Таким образом, игрок, первым делающий ход, определяет количество карточек для этого круга игры. Если он разыгрывает 1 карточку, то все остальные игроки также должны играть 1 карточкой или пропустить ход. Если он использует 2 или 3 карточки одинаковой стоимости, то все остальные игроки также должны разыграть 2 или 3 карточки или объявить о пропуске хода. Каждый следующий игрок должен разыгрывать карточки большей стоимости, чем предыдущий игрок.

Разыгрывая карточки, игрок кладет их перед собой так, чтобы каждый мог увидеть, какие карточки он использует в этот ход. После того как каждый игрок разыграл свои карточки или объявил о пропуске хода, круг игры заканчивается. Все разыгранные карточки (т.е. лежащие в открытую перед игроками) из игры убираются. Игрок, закончивший предыдущий круг (т.е. разыгравший карточку самой высокой стоимости), ходит первым в следующем круге.

Партия продолжается до тех пор, пока один из игроков не использует все свои карточки.



4.1 КАРТОЧКИ «ДЖОКЕР»

В игре есть 5 карточек «Джокер». Стоимость этих карточек определяет в зависимости от игровой ситуации, в которой они используются. Если «Джокер» разыгрывается вместе с другими карточками, то его стоимость автоматически приравнивается к их стоимости.

Например: игрок решает разыграть 2 карточки «10» и карточку «Джокер», считается, что он использовал 3 карточки стоимостью «10» - другие игроки должны повышать свои ставки, исходя именно из этого.