

AURUM.

Обзор игры.

1. Сделайте ставку на количество взяток, которые вы/ваша команда возьмете. Поместите незолотую карту с количеством взяток, которые вы/ваша команда планируете выполнить. (В игре вчетвером, после того как оба игрока в команде сделали ставку, более высокая из двух ставок является ставкой команды).
2. Заходите с любой незолотой карты.
3. Вы не должны разыгрывать уже сыгранную масть (если только это не золотая карта).
4. Взятку берет наибольшее число или козырь - Золото.
5. Тот, кто разыграл во взятке наименьшую незолотую карту, добавляет золотую карту того же номинала из запаса в свою руку и начинает следующую взятку.
6. Все золотые карты, сыгранные во взятке, возвращаются в запас.
7. Раунд заканчивается немедленно, если какой-либо игрок: не может разыграть карту из недрагоценного металла и у него нет золотой карты для игры. ИЛИ решает не разыгрывать золотую карту.

СТАВКИ.

- Меньше ставки: если вы возьмете меньше взяток, чем указано в ставке, вы не заработаете 0 очков.
- Превышение ставки: если вы берете больше взяток, чем предлагаете, вы получаете сумму своей ставки в виде очков.
- Точная ставка: если вы возьмете точное количество взяток, предложенное вами, вы заработаете удвоенную сумму ставки в виде очков.

ЗОЛОТО.

Стоимость золотых карт определяется их рангом:

- Золотые карты ранга 0 приносят 0 очков каждая.
- Золотые карты рангов 1–3 приносят 1 очко каждая.
- Золотые карты рангов 4–6 приносят по 2 очка каждая.
- Золотые карты рангов 7–8 приносят по 3 очка каждая.

Игра для 4 игроков проводится между 2 командами. Товарищи по команде будут сидеть друг напротив друга. Цель игры — набрать как можно больше очков и выиграть раунд. Очки можно заработать, делая правильные ставки и собирая золото. Команда, первой выигравшая 2 раунда, побеждает в игре.

Подготовка.

Поместите все золотые карты лицевой стороной вверх в центре игровой зоны, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Дайте каждому игроку золотую карту 0.

Перемешайте все карты недрагоценных металлов и раздайте каждому игроку по 12 карт.

После раздачи каждому игроку по 12 карт из недрагоценного металла у вас останется 2 карты. Положите обе лицевой стороной вверх рядом с золотыми картами. Эти карты лежат лицевой стороной вверх, поэтому все игроки знают, какие карты не в игре, когда они делают ставки. Эти карты будут перемешаны обратно с другими картами в конце первого раунда, и у игроков снова будет по 2 дополнительных карты после того, как каждому игроку будет роздано по 12 карт в начале второго раунда.

Первый игрок — случайным образом определите первого игрока. Дайте этому игроку маркер первого игрока. Этот маркер первого игрока будет передаваться по часовой стрелке в начале каждого раунда.

Каждый игрок. Убедитесь, что перед каждым игроком есть место, предназначенное для следующих действий: Сбор золота — здесь собираются золотые карты. Ставка — размещение ставки перед вами. Play - Разыгрывание карт на взятку. Tricks Taken - Сбор карт с взятых взяток.

После того, как карты из недрагоценного металла были розданы всем игрокам, игроки смотрят свои карты и определяют, сколько взяток, по их мнению, они возьмут в этом раунде. Это будет их ставка. Игроки ищут в руке карту из недрагоценного металла, стоимость которой соответствует числу, которое они хотят предложить. Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок кладет перед собой эту карту ставки лицевой стороной вверх.

После того, как оба игрока команды сделали ставку, ставкой команды будет считаться более высокая из двух ставок.

Пример: вы делаете ставку 4. Ваш товарищ по команде делает ставку 2. Ставка вашей команды будет равна большему числу — 4.

Первый игрок начинает раунд, разыгрывая одну карту из своей руки. Следующий игрок по часовой стрелке разыгрывает карту и так далее. Как только все игроки разыграют карты, определите, кто возьмет взятку.

Правила игры.

Первый игрок может сыграть любую карту из недрагоценного металла. Вы не можете начинать с золотой карты. Всегда разыгрывайте карты по часовой стрелке. Игроки НЕ ДОЛЖНЫ СЛЕДОВАТЬ МАСТИ ЛЮБЫХ уже сыгранных карт из недрагоценного металла. Другими словами, каждая карта из недрагоценного металла может сыгаться только один раз. Игроки могут разыгрывать золотые карты из своих золотых коллекций для взятки вместо того, чтобы разыгрывать карту из недрагоценного металла с руки. Золотые карты превосходят любые карты из недрагоценных металлов.

Игрок, сыгравший карту из недрагоценного металла с самым высоким рейтингом, берет взятку, если не разыгрываются золотые карты. Золото является козырной мастью и превосходит любую масть из недрагоценных металлов. Если разыграно несколько золотых карт, взятку берет карта с самым высоким рейтингом. Игрок, сыгравший карту из недрагоценного металла с самым низким рейтингом, берет золотую карту того же ранга из запаса золотых карт (если она доступна) и добавляет ее в свою золотую коллекцию лицевой стороной вверх. Этот игрок также начинает следующую взятку. Если при определении того, кто возьмет взятку, кто начнет следующую взятку, кто возьмет золотую карту и т. д., возникает ничья, она решается в пользу игрока, который последним разыграл карту. Игрок, берущий взятку, собирает все карты из недрагоценного металла, сыгранные в этой взятке, в стопку и кладет эту стопку перед собой в свою область взятых взяток. В следующий раз, когда он берет взятку, он сделает то же самое. Количество стопок карт перед игроком — это количество взяток, которые он взял в этом раунде.

Золотые карты, сыгранные во взятке, возвращаются в общий запас золотых карт, и их может получить другой игрок.

Конец раунда.

Раунд заканчивается немедленно, когда любой игрок:

- Не может разыграть карту из недрагоценного металла и у него нет золотой карты для игры. ИЛИ
- Решает не разыгрывать золотую карту. Игрок, завершающий раунд таким образом, должен раскрыть свои карты, чтобы показать, что у него нет карт из недрагоценного металла. Трюк с завершением раунда никак не влияет на подсчет очков. Он не учитывается при ставках, и все карты, сыгранные в этой взятке, сбрасываются, при этом никто не получает золотую карту за разыгрывание карты с самым низким рейтингом.

Подсчет ПО.

Меньше ставки: если вы возьмете меньше взяток, чем указано в ставке, вы не заработаете очков. Превышение ставки: если вы берете больше взяток, чем предлагаете, вы зарабатываете сумму своей ставки в виде очков. Точная ставка: если вы возьмете точное количество взяток, предложенное вами, вы получите удвоенную сумму ставки в виде очков. Золотые карты в вашей Золотой коллекции имеют ценность в зависимости от их ранга:

- Золотые карты ранга 0 приносят 0 очков каждая.
- Золотые карты рангов 1–3 приносят 1 очко каждая.

- Золотые карты рангов 4–6 приносят по 2 очка каждая.
- Золотые карты рангов 7–8 приносят по 3 очка каждому.

Товарищи по команде складывают очки, заработанные из своих золотых коллекций, с очками, полученными в результате их ставок, чтобы определить свой счет в каждом раунде. Команда, набравшая наибольшее количество очков, побеждает в раунде. Дайте этой команде золотой самородок.

Начало следующего раунда.

Чтобы начать второй раунд, поместите все золотые карты обратно в запас и перемешайте все карты из недорогих металлов вместе. Снова раздайте каждому игроку по 12 карт из недорогого металла. Помните: положите две дополнительные карты лицевой стороной вверх рядом с запасом золотых карт. Человек слева от первого игрока первого раунда будет первым игроком второго раунда. Передайте маркер первого игрока этому игроку. Конец игры. Если после двух раундов игры команда выиграла оба раунда, она выигрывает игру. Если каждая команда выиграла раунд, сыграйте последний раунд.