

# ВАСОН



## **ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Выйти первым и надеяться, что твой напарник выйдет следом.

## **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**

4 или 6

## **НЕОБХОДИМЫЙ ИНВЕНТАРЬ**

2 одинаковых стандартных колоды в 52 карты

## **РАНЖИРОВАНИЕ НОМИНАЛОВ**

(младший) **1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 X** (старший)

## **ВВЕДЕНИЕ**

Васон это карточная командная игра на избавление от руки, вся суть которой сводится к тому, чтобы всей командой выйти из игры раньше других. Очки за раунд получает только та команда, игрок которой первый вышел из игры. Если так вышло, что это не ваша команда, то следующая цель — не дать выйти второму игроку победившей команды. Ведь чем раньше команда выйдет в полном составе, тем больше очков она заработает.

## **КОМПОНЕНТЫ**

Вам понадобится 2 идентичных набора карт от туза (здесь он вместо единицы) до 10-ки в трёх мастях, то есть по шесть карт каждого номинала. Так же возьмите из оставшихся в колодах карт ещё 8, они будут джокерами в этой игре. Вы можете взять карты с персонажами, например, вальтов или дам. Далее эти карты будут обозначаться как X.

## **ПОДГОТОВКА**

Разделитесь на команды. Выбор команды сохраняется на всю партию. Члены одной команды должны сидеть друг напротив друга, с одним противником по правую руку и со вторым противником по левую руку.

В процессе игры вы разыгрываете неопределённое количество раздач. Для первой раздачи случайным образом определите дилера. Дилер раздаёт каждому игроку по два джокера и по 15 карт взакрытую из предварительно перемешанной колоды. Игроки могут держать джокеры отдельно на столе, а могут взять в руку к остальным картам.

## **КАК ИГРАТЬ**

Каждая раздача продолжается неопределённое количество раундов. Первый раунд начинает игрок, сидящий слева от дилера. Для этого он должен сыграть одну из комбинаций, сформированную из нескольких карт из его руки. Сыгранная комбинация выкладывается в центр стола, формируя стопку раунда. Все последующие комбинации играют поперёк предыдущих.

## **СТАНДАРТНЫЕ КОМБИНАЦИИ**

Игрок может выбрать любую из приведённых ниже 10 комбинаций.

- **Одиночная карта;**
- **Пара:** две (2) карты одинакового номинала;
- **Сет:** три (3) карты одинакового номинала;
- **Ран:** три (3) карты с последовательно возрастающим номиналом ( E.G. 2, 3, 4);
- **Бобтейл:** четыре (4) карты с последовательно возрастающим номиналом;
- **Стрит:** пять (5) карт с последовательно возрастающим номиналом;
- **Стреч:** шесть (6) карт с последовательно возрастающим номиналом;
- **Стэйр:** две пары последовательно возрастающих номиналов (E.G. 4 – 4 и 5 – 5);
- **Тьюб:** три пары последовательно возрастающих номиналов (E.G. 4 – 4, 5 – 5 и 6 – 6);
- **Плэйт:** два сета последовательно возрастающих номиналов (E.G. 2 – 2 – 2 и 3 – 3 – 3).

## **БОМБЫ**

Бомбы — это специальные комбинации. Всего существует 5 вариантов бомб, и они ранжируются от младшей бомбы к старшей.

1. **Каре:** четыре (4) карты одного номинала;
2. **Стрит флеш:** пять (5) последовательно возрастающих карт **в одной масти;**
3. **Квинта:** пять (5) карт одного номинала;
4. **Стреч флеш:** шесть (6) последовательно возрастающих карт **в одной масти;**
5. **Гекс:** шесть (6) карт одного номинала.

## ДЖОКЕРЫ

X-карты могут быть использованы как джокеры, имитируя тем самым любую недостающую для любой комбинации карту от 1 до X (где X — любой базовый номинал + 1). Джокеры можно использовать как в стандартных комбинациях, так и в бомбах!

Играя джокер, игрок должен обозначить его номинал, и какая комбинация с ним формируется.

## СТРУКТУРА РАУНДА

После того, как первый игрок сыграл комбинацию, у игрока слева от него (ход передаётся по часовой стрелке) есть две опции: сыграть такую же комбинацию но старше или пропустить ход. Вы не обязаны играть комбинацию, если она есть у вас в руке и можете добровольно пропустить ход. Если у вас нет комбинации, вы обязаны пропустить ход. **Если вы пропустили этот ход, вы всё ещё можете сыграть комбинацию, когда ход снова дойдёт до вас.**

Сыграть комбинацию старше предыдущей означает сыграть комбинацию такого же типа с тем же количеством карт, но с более ценными номиналами. Например, если игра ведётся одиночными картами, то нужно играть одиночные карты старше предыдущих. Если задан стрит, то необходимо играть стрит, в котором хотя бы одна карта будет старше предыдущих. Если вы хотите побить пару, то её нужно бить парой номиналом старше.

Единственное исключение — бомбы. Вместо требуемой комбинации в свой ход вы можете сыграть бомбу. Бомбу можно побить только более сильной бомбой: старшей бомбой того же типа или старшим вариантом. Например, бомба “Каре” бьётся как бомбой “Каре” более ценного номинала, так и бомбой “Стрит флеш” (и остальными вариантами). **Бомбой можно начинать раунд!**

Раунд заканчивается, если игрок сыграл комбинацию, а все последующие за ним игроки пропустили ход, так как не захотели или не смогли побить его карты. Напоминание: пропустивший ход игрок может вернуться в игру на следующем кругу. Однако, если спасовали все, кроме последнего, сыгравшего комбинацию, вернуться уже невозможно, так как раунд заканчивается.

Игрок *выходит из игры*, сыграв свою последнюю карту. Раздача заканчивается, когда оба игрока одной команды избавились от карт.

Игрок, сыгравший последнюю (и соответственно старшую) комбинацию в раунде становится победителем раунда. **Он может выбрать: или самостоятельно начать следующий раунд или передать инициативу члену своей команды.**

Если победитель раунда вышел из игры, он может передать инициативу или напарнику, или игроку слева от себя (то есть передать ход по часовой стрелке).

**Члены команды не могут обсуждать, кто должен начинать раунд. Победитель раунда принимает решение самостоятельно, члены команды не могут его отменить.**

## КОНЕЦ РАЗДАЧИ

Когда оба игрока одной команды избавились от карт, раздача заканчивается. Последний раунд раздачи и сама раздача заканчиваются как только последний оставшийся игрок команды сыграет свою последнюю карту.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Первый игрок, избавившийся от карт, обеспечивает команде победу в раздаче. Игра продолжается до тех пор, пока оба игрока одной команды не избавятся от карт. Если оставшийся игрок победившей команды избавился от карт вторым (то есть сразу вслед за победителем), то команда зарабатывает 4 очка. Если игрок вышел третьим, то 2 очка, и если последним — 1 очко.

- Команда закончила I – II — **4 очка;**
- Команда закончила I – III — **2 очка;**
- Команда закончила I – IV — **1 очко.**

## СЛЕДУЮЩАЯ РАЗДАЧА

После подсчёта очков начинается следующая раздача.

Новым дилером становится игрок лидирующей по очкам команды, дилерство передаётся по часовой стрелке от предыдущего дилера. В случае равенства по очкам, дилером становится игрок из команды, победившей в последней раздаче.

Первым игроком становится игрок, сидящий слева от дилера.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не наберёт **8 очков**, или пока не будет разыграно **8 раздач**.

Как только команда набирает необходимое количество очков, игра немедленно заканчивается и команда побеждает. Доигрывать раздачу и раунд не нужно.

Если на восьмой раздаче первым вышел игрок из команды, **не отстающей** по очкам (т. е. команда лидирует или у команд равенство), то эта команда немедленно побеждает, раздачу и раунд доигрывать не нужно.

Если после 8 раздач у команд равенство, сыграйте ещё одну раздачу до того момента, пока кто-то из игроков не избавится от руки. Его команда побеждает.

# 6 ИГРОКОВ

Вам понадобится 2 идентичных набора карт от туза (здесь он вместо единицы) до 9-ки в четырёх мастях, то есть по восемь карт каждого номинала. Так же возьмите из оставшихся в колодах карт ещё 12 джокеров. Раздайте каждому игроку по два джокера.

Игроки разбиваются на две команды по три игрока. Количество очков за раздачу зависит от того, какими по счёту выйдут второй и третий игрок команды:

№	Очки
1	-
2	8
3	4
4	2
5	1
6	0

Например: если игроки вышли 1-м, 3-м и 5-м, то команда заработывает  $4 + 1 = 5$  победных очков.

Играйте до **18 очков** или до **6 раздач**.

## ПЕРЕДАЧА ИНИЦИАТИВЫ

Игрок, победивший в раунде, может спросить **одного** из своих напарников, хочет ли тот забрать инициативу. Напарник может ответить ему только “Да” или “Нет”.

Решение о передаче инициативы всё ещё принимает победивший игрок. Если в игре остался только один сокомандник, то задать вопрос нельзя.

# APPLEWOOD

*Вариант*

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

От 3 до 6

**Applewood** это соревновательный вариант игры в Васоп. Здесь нет команд и каждый играет сам за себя. Победные очки игроков будут зависеть от того, какими по счёту игроки выйдут из раздачи.

Каждая раздача продолжается до тех пор, пока все кроме одного игрока не избавятся от карт.

## 3 ИГРОКА

Используйте 2 набора из трёх мастей, карты от туза до восьмёрки, 6 джокеров.

Раздайте каждому игроку по 16 карт и по 2 джокера.

Первый игрок, избавившийся от руки, зарабатывает **2 очка**, второй — **1 очко**, третий не зарабатывает **ничего**.

Дилером становится игрок с наибольшим количеством очков. В случае равенства дилером становится тот из лидеров, кто сидит раньше по часовой стрелке относительно предыдущего дилера.

Первым игроком следующей раздачи становится игрок с наименьшим количеством очков. В случае равенства раздачу начинает тот, кто сидит раньше по часовой стрелке относительно дилера.

Игра продолжается до **6 очков** у одного из игроков. В случае равенства либо разделите победу либо продолжайте играть раздачу, пока победитель не будет определён.

## 4 ИГРОКА

Игровая колода формируется так же, как в Васоп.

Подсчёт очков: **3, 2, 1, 0**.

Играйте до **8 очков**.

## 5 ИГРОКОВ

Используйте 2 набора из трёх мастей, карты от туза до десятки, 10 джокеров.

Раздайте каждому игроку по 12 карт и по 2 джокера.

Подсчёт очков: **4, 3, 2, 1, 0**.

Играйте до **10 очков**.

## 6 ИГРОКОВ

Игровая колода формируется так же, как в Васоп на шестерых.

Подсчёт очков: **5, 4, 3, 2, 1, 0**.

Играйте до **12 очков**.

## ТИТРЫ

**Автор игры:** Sean Ross

**Тестировщики:** Adley, Ben B, Robert B, Sai Beppu, Shreesh Bhat, Emmy Caldwell, Martin Griffiths, Daniel Kenel, Adam Kramer, Carol LaGrow, Jinpil Lee, John Owen, Lucinda Owen, Piper Owen, Susannah Owen, Ozaki, Ivy Thurston, Jason Thurston, Bert Trobaugh, Steven Ungaro, Daniel G. Vieu, Peter Winckles.

**Перевод правил:** Дарья Рябова

Bacon v1.0.0  
Last Updated 20/06/2022  
Originally Published 20/06/2022  
Переведено на русский 01/09/2022



This work is licensed under a Creative Commons  
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

**Image Credit: Fanghong**  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/archive/1/1d/20181223082232%21Chinese\\_paper\\_cutting-Pig.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/archive/1/1d/20181223082232%21Chinese_paper_cutting-Pig.jpg)