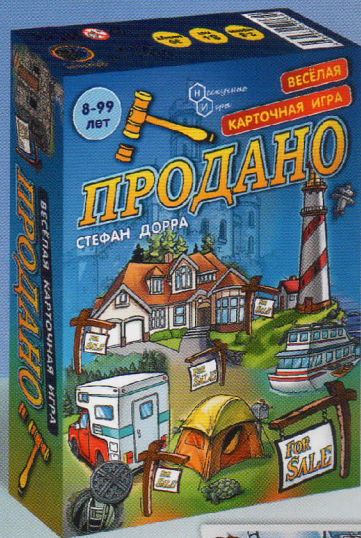


ПРОДАНО

Весёлая и быстрая карточная игра на блеф, одна из самых известных и популярных в мире!



Вся информация:



3-6
игроков

8-99
лет

Матрёшки - это командная игра. Пробудите доверие и смекалку.

Вы семья лавочников, торгующих изумительными оригинальными сувенирами. Туристы уже подъехали, а у вас в руках коробка с разобранными и перемешанными матрёшками. На разговоры совсем нет времени, покупатели приближаются!

Сконцентрируйтесь и, подавая друг другу знаки, оперативно соберите все матрёшки по цветам и размерам.

От ваших слаженных действий и умения давать толковые подсказки зависит успех сегодняшних продаж.

СОСТАВ:

-  50 базовых карт матрёшек.
-  1 карта "случайный прохожий".
-  3 жетона "брак".
-  7 жетонов "слово".
-  5 жетонов "взаимопомощь".
-  правила игры.

Карты для усложнённых режимов:

-  10 карт разноцветной матрёшки.
-  10 карт прилавков.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

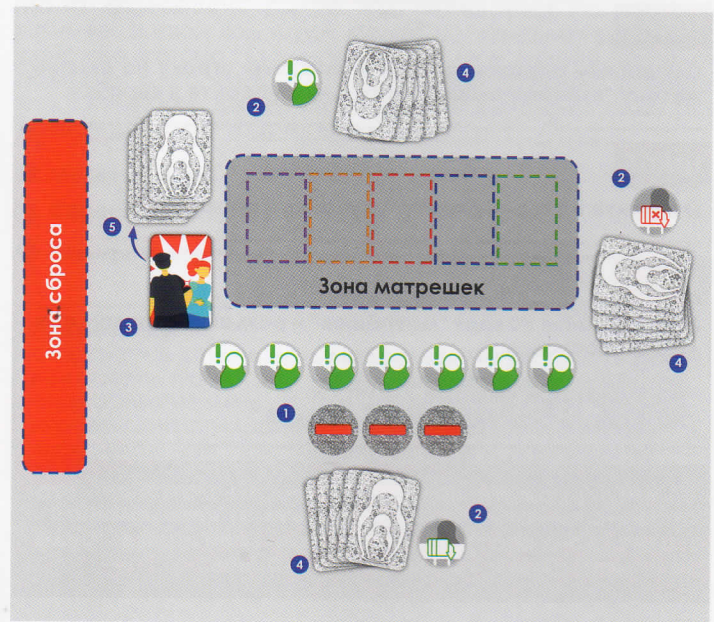
Соберите 5 матрёшек (зелёную, красную, синюю, жёлтую, сиреневую) от малой до большой (1, 2, 3, 4, 5). Каждая стопка карт-матрёшек должна состоять только из одного цвета, а номинал карт должен идти строго по возрастанию: от 1 до 5.

Атмосфера рыночной суеты и неразберихи воплощена в игре при помощи двух важных условий:

1. Игроки держат карты рубашкой к себе, т.е. не видят их номинал и цвет.
2. Игрокам запрещено общаться между собой на тему игровой ситуации.

ПОДГОТОВКА К БАЗОВОЙ ИГРЕ

Пример раскладки для трёх игроков:



ШАГ 1

Положите 7 жетонов "слово" символом вверх, а 3 жетона "брак" (ошибка) символом вниз на стол.

ШАГ 2

Случайным образом раздайте каждому игроку по одному жетону "взаимопомощь". Остальные уберите в коробку.

ШАГ 3

Отложите в сторону карту "случайный прохожий".

ШАГ 4

Перемешайте 50 карт "матрёшек" и раздайте игрокам следующим образом:

- по 5 карт при участии 2-3 игроков;
- по 4 карты при участии 4-5 игроков.

ВАЖНО! Держите полученные карты матрёшек изображениями от себя (вы не должны видеть номинал и цвет своих карт). На протяжении всей игры вы будете видеть только карты других игроков.

ШАГ 5

Замешайте карту "случайный прохожий" в колоду из оставшихся карт.

ХОД ИГРЫ

Первым ходит игрок, который последним держал в руке что-то деревянное. Далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок может по желанию выполнить действие жетона "взаимопомощь" (все жетоны "взаимопомощи" одноразовые, - используя эффект, уберите его в коробку). Далее игрок должен выполнить одно основное действие из трёх возможных:

1. Молвить слово;
2. Сбросить карту;
3. Разыграть карту.

Примечание:

старайтесь действовать максимально честно и в рамках правил (избегайте любых комментариев и жестов, способных помочь другим игрокам завладеть важной игровой информацией). Это позволит вам получить максимальное удовольствие от игры и раскрыть её (и свой) потенциал на максимум. Мы знаем, что это сложно, но настаиваем на этом.

1. Действие "Молвить слово".

Переверните жетон "слово" символом вниз и дайте любому другому игроку информацию о его картах строго одним из двух способов:

а. Объявите цвет и укажите все карты этого цвета. Например: "У тебя эта карта жёлтая" или "Вот эти три карты красные" или "Зелёных карт у тебя нет".

б. Объявите номинал и укажите все карты этого номинала. Например: "У тебя эти две карты "четвёрки" или "У тебя эта карта "пять", или "У тебя нет "троек".

Примеры:



Примечание.

Вы должны заявить сразу о всех картах данного цвета или номинала на руке игрока. Укажите на все карты одновременно - не указывайте в каком-то определенном порядке, тем самым давая нечестную подсказку.

Получивший информацию игрок может приподнять эти карты так, чтобы ему было удобно их запомнить. И в будущем он может просить других игроков напомнить ему, какие карты он уже знает (только те карты, на которые были даны подсказки).

8

2. Действие "Сбросить карту".

Сбросьте любую из своих карт, положив ее в зону сброса лицевой стороной вверх. За сброс вы переворачиваете 1 жетон "слово" символом вверх.

Затем, не глядя, возьмите новую карту из колоды и добавьте себе на руку.

Действие сброса нельзя выполнить, если все жетоны "слово" лежат лицом вверх (все они не использованы).

Примечание.

Рекомендуем держать карты в зоне сброса отсортированными и открытыми для всех участников.

3. Действие "Разыграть карту".

Возьмите любую из своих карт и положите ее на стол лицевой стороной вверх. Далее возможны два варианта:

А. Карта начинает одну из пяти матрёшек или продолжает соответствующий цвет. Тогда добавьте сыгранную карту в зону для матрёшек, накрывая предшественницу.

Б. Карта превышает увеличение в один шаг, или такая карта уже есть среди сыгранных. Тогда отправьте эту карту в сброс и переверните один из жетонов "брака" символом вверх.

Затем, не глядя, возьмите новую карту из колоды и добавьте себе на руку.






Правила составления матрёшек.

1. На столе могут собираться только 5 матрёшек разных цветов, то есть вы не можете создавать две красные матрёшки вместо, например, сиреневой.

2. Матрёшки последовательно растут (увеличиваются) от "1" до "5". Строго: "1", потом "2", затем "3", следом "4" и, наконец, "5".

3. Полностью собранная матрёшка воодушевляет вас, - закончив стопку любого цвета при помощи "5", немедленно переверните один жетон "слово" символом вверх.

Каждый жетон обладает уникальным действием:

1.  Укажите другого игрока. Он совершает действие "Сбросить карту".
2.  Укажите другого игрока. Он совершает действие "Разыграть карту".
3.  Владелец жетона выбирает любую карту из сброса и замешивает её в колоду.
4.  Владелец жетона совершает действие "Молвить слово". Он не использует базовый жетон "слово".
5.  Укажите другого игрока. Он даёт вам информацию действием "Молвить слово". Он не использует базовый жетон "слово".



В данной ситуации будет верным разыгрывание только этих карт: 2 красная, 5 жёлтая, 2 сиреневая и 1 синяя.

1. Карта "случайный прохожий".



Так вышло, что в рыночной суете вас задел случайный прохожий. Если вы вытянули эту карту, пусть сосед слева слегка толкнёт вас локтем. После этого сбросьте карту "случайный прохожий" и возьмите новую карту из колоды. Затем перемешайте все карты на своей руке и расположите их в случайном порядке. Эта маленькая неприятность сводит на нет подсказки, которые касались ваших карт, если таковые были.

2. Жетоны взаимопомощи.



Активный игрок может воспользоваться жетоном взаимопомощи до своего основного действия. Жетон взаимопомощи одноразовый - уберите его после использования.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Возможны три варианта окончания игры:

- Игра заканчивается полным провалом, если перевернулся последний (3-й) жетон "брака". Это фиаско.
- Игроки собрали все 5 матрёшек разных цветов. Поздравляем, это триумф!
- Запуск окончания игры происходит при взятии из колоды последней карты. Все игроки делают по одному ходу и подсчитывают полученные очки.

Подсчёт очков.

Уровень "собранности" матрёшек - это результат взаимодействия вашей команды. Сложите значения верхних карт (самое высокое число) из каждой стопки.

Пример:

$$5 + 3 + 4 + 5 + 2 = 19$$

Таблица результатов:

1-5	Кто-то останется голодным.
6-10	Вы можете лучше.
11-15	Наклёвывается результат.
16-20	Начинаете верить в себя.
21-24	Oro!
25	Чудеса случаются

Советы:

1. Когда берёте новую карту, всегда располагайте её слева от остальных своих карт.
2. Карты с номиналом "5" присутствуют в колоде в одном экземпляре. Берегите их, а также карты, которые уже отправились в сброс.
3. Стремитесь совершать максимально чёткие и эффективные ходы. Постарайтесь выйти за рамки стандартного хода мысли. Игра будет ставить перед вами сотни ситуаций, из которых всегда можно будет выкрутиться, но для этого вам придётся поверить в себя и своих напарников.
4. Можете общаться на своё усмотрение, если для вас это важно, но игра раскрывается полностью только тогда, когда ваше общение никоим образом не влияет на игровую ситуацию. Единственно, не отказывайте себе в возможности напоминания информации уже данной ранее. "Матрёшки" - игра не на память.
5. По возможности, делайте разбор в конце каждой партии. Обсудите, что можно было бы сделать ещё лучше. Но будьте дружны и вежливы! За разрешением споров и правил можете обращаться к "дедушке": найдите в Telegram группу [matreshkigame](#).

Дополнительные режимы игры далее. Комбинируйте их на своё усмотрение: используйте по одному или вместе.

1. Матрёшка "Франки"

Бывает, что даже странная вещь находит своего чудаковатого покупателя. Одну необычную матрёшку у вас всегда готовы купить. Выкладывайте эту матрёшку выше или ниже ряда основных матрёшек.

Правила составления матрёшки "Франки".

1. В неё могут входить только 5 базовых цветов.
2. Все цвета должны быть разные. Поэтому, выкладывая карту поверх, оставляйте видимыми предыдущие цвета. Она также последовательно растёт от "1" до "4". Может завершиться картой "5".

Пример:



Примечание.

Эта причудливая матрёшка может получиться случайно от "неверно" сыгранных вами карт, а может кто-то задумает давать подсказки, чтобы она нарастала. В любом случае прибавьте её высоту к общему результату.

2. Режим без жетонов "взаимопомощь".

Уберите все жетоны "взаимопомощь" кроме "молвить слово". Доложите его к 7 жетонам "слово". Играйте с семью жетонами "слово".

3. Разноцветная матрёшка (сложный).



При подготовке игры добавьте в колоду карты "разноцветной" матрёшки. Их нужно собирать в отдельную стопку. Во время действия "молвить слово" называйте её отдельным цветом, например "цветная", "радужная" или как сами придумаете.

4. Многоцветная матрёшка (очень сложный).



При подготовке игры добавьте в колоду карты "разноцветной" матрёшки. Их нужно собирать в отдельную стопку. Во время действия "молвить слово" не называйте её отдельным цветом, а используйте только пять базовых цветов. То есть, эта матрёшка одновременно **синяя, жёлтая, красная, зелёная** и **сиреневая**.

5. Прилавки (чрезвычайно сложный).



Важным становится не только собрать и выставить на продажу матрёшки, но и занять лучший прилавок, - максимально близкий к потоку туристов. При подготовке игры добавьте в колоду карты прилавков с чёрными цифрами. Цифры на этих картах - это расстояние до скопления туристов. Соответственно, прилавок с цифрой "1" самый лучший, но, при этом, труднодоступный.

Выкладывайте карты "прилавков" в другой последовательности, нежели карты "матрёшек". Прилавки начинаются с "5" и заканчиваются "1". **Эти карты не имеют цвета, поэтому давать на них подсказки можно только при помощи "номинала".**

Если вы без уловок справляетесь с двумя последними режимами одновременно, - поздравляем, вы стали мудрецами! Можете сотворить свою матрёшку.