



7+



3-4 игрока



20 мин.

настольная игра

# ПОДФ ЛУМ

ПРАВИЛА ИГРЫ

## СУТЬ ИГРЫ

Каждый раунд ведущий выкладывает ряд карт с числами и разделяет его на три части. Каждый игрок втайне от остальных голосует за одну часть, но получает её лишь в том случае, если никто другой на неё не претендует. В конце игры участники засчитают себе победные очки за большинство карт каждого номинала, и игрок с наибольшей суммой победных очков победит.

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ:

- **70 карт основной колоды:**
  - ♦ **55 карт с числами** от 1 до 10 (количество копий равно номиналу, т. е. одна единица, две двойки и т. д. вплоть до десяти десятков)
  - ♦ **15 карт джокеров**
- **12 карт выбора** (4 набора с разноцветными рубашками по 3 карты в каждом)
- **2 карты-разделителя**

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собирайте карты с числами от 1 до 10, основываясь на том, что большинство карт одного номинала принесёт вам победные очки в количестве, равном этому номиналу. Но помните, что чем больше номинал, тем больше таких карт в игре, а значит, сложнее собрать большинство.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Дайте каждому игроку по 1 набору из **3 карт выбора**. Тщательно перемешайте все карты основной колоды (*числа и джокеры*) и положите их в центре стола рубашкой вверх.



Первый игрок

Случайно выберите первого игрока и дайте ему **2 карты-разделителя**.

## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов, в которых роль ведущего будет переходить от игрока к игроку, начиная с первого, по часовой стрелке.

## Формирование ряда

В начале раунда ведущий:

**1 открывает** из основной колоды и последовательно выкладывает в горизонтальный ряд

**7 карт**

при игре втроём

или

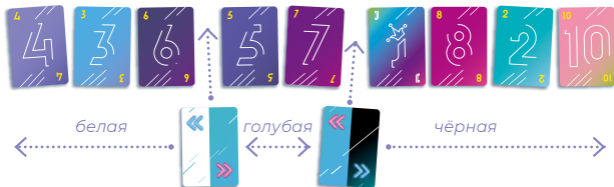
**9 карт**

при игре вчетвером

**Важно:** порядок выкладываемых карт менять нельзя!

**2 разделяет** этот ряд на 3 части (белую, голубую и чёрную) картами-разделителями **по своему усмотрению**, но так, чтобы в каждой части была минимум одна карта.

**Пример:** Диана, Илья, Максим и Оксана играют вчетвером. Оксана стала ведущей и выложила 9 карт. Затем она решила разделить получившийся ряд на **белую** часть из 3 карт, **голубую** часть из 2 карт и **чёрную** часть из 4 карт.



## Голосование

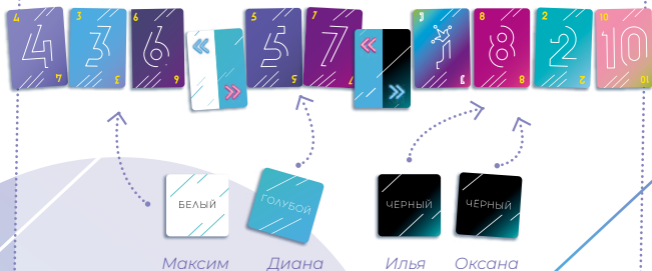
Затем все игроки, включая ведущего, втайне от остальных выбирают часть, на которую они бы хотели претендовать, и кладут перед собой карту выбора соответствующего цвета закрытую. Как только все игроки готовы, все выложенные карты выбора открываются.

## Распределение карт

Игроки переходят к распределению карт:

- если на часть никто не претендует, то карты этой части сразу сбрасываются,
- если на часть претендует один игрок, то он сразу получает все карты этой части и выкладывает их перед собой,
- если на часть претендует два игрока или более, и она состоит из:
  - трёх и более карт, то эта часть разделяется на три части по усмотрению ведущего и проводится дополнительный раунд ставок среди этих игроков.
  - двух карт, то эта часть делится пополам одной картой-разделителем и проводится дополнительный раунд ставок среди этих игроков.
  - одной карты, то она сбрасывается, и игроки ничего не получают.

**Пример:** Ребята проголосовали и открыли свои карты выбора. Белую часть забирает Максим, голубую часть получает Диана.



Так как Илья и Оксана вместе претендовали на чёрную часть, Оксана в качестве ведущей разделяет 4 карты на новые три части: белую с джокером и восьмёркой, голубую с двойкой и чёрную с десяткой. Илья и Оксана голосуют снова, и по результатам Оксана забирает две карты белой части, а Илья — одну десятку.



**Примечание:** при игре вчетвером может сложиться ситуация, в которой два игрока будут претендовать на одну часть, а два других игрока — на другую. В таком случае ведущий сначала проведёт отдельный раунд ставок для первой пары игроков, а затем для второй.

## Разбор карт

Полученные карты игроки выкладывают перед собой лицевой стороной вверх, группируя их по номиналу — таким образом, перед игроком может быть максимум 10 стопок карт.

Джокер можно добавить лишь к имеющимся картам одного номинала. Если джокер стал первой и единственной картой, которую взял игрок, то он ожидает первой карты любого номинала и автоматически к ней добавляется. Нельзя переключать джокер в процессе игры к картам другого номинала.

**Примечание:** при возникновении спорных ситуаций игрокам стоит выкладывать карты по очереди, начиная с игрока, сидящего слева от ведущего.

Как только игрок получил свою часть, он больше не может претендовать на части при дальнейшем распределении в этом раунде и должен ждать начала нового раунда.

## КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается:

- когда каждый игрок получил свою часть
- или когда в ряду не осталось карт.

Роль ведущего переходит к следующему игроку, он берёт карты-разделители и готовится начать новый раунд.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Если ведущий выложил последние карты из стопки (*при игре вчетвером последний раунд разыгрывается с 7 картами вместо 9*), игроки завершают текущий раунд, и на этом игра заканчивается. Игроки подсчитывают количество карт каждого номинала, начиная с наименьшего.

Игрок, собравший больше всех карт одного номинала, выкладывает одну карту этого номинала перед собой ближе к центру стола — это его победные очки. Все остальные карты этого номинала у всех игроков сбрасываются.



**Пример:** У Максима больше пятёрок и восьмёрок, чем у каждого из его соперников. Максим получает  $5+8=13$  победных очков.



При одинаковом количестве карт одного номинала все игроки с максимальным количеством добавляют по одной карте этого номинала себе в ряды победных очков.

После определения большинства в пределах всех номиналов игроки подсчитывают свои победные очки, и игрок с наибольшим количеством объявляется победителем. В случае ничьей победителем становится игрок, в чьём ряду победных очков больше карт разных номиналов.

**Автор игры:** Игорь Ганжа  
**Разработка:** студия ТЕМABREW  
**Дизайнер:** Леся Яцко

Игра тестировалась в петербургской ячейке  
Гильдии разработчиков настольных игр  
«ГРНИ» ([vk.com/bgdesigners](https://vk.com/bgdesigners)).