

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ КАРТЫ

Обзор и пояснения



1) Информатор

Решите, кто из вас тайно покажет одну из своих карманных карт другому игроку. Конечно, этот игрок не должен говорить остальным, какую карту он видел.



2) Водитель на выезде

Решите, кто из вас расскажет остальным игрокам, какой рейтинг имеет их текущая рука (карманные карты плюс текущие карты сообщества). Они не могут делиться другими подробностями.

Пример: "У меня есть пара". Игрок не может поделиться, какая пара у него есть!



3) Инвестор

После того как карманные карты были сданы в 1-м раунде, каждый игрок говорит, сколько у него "лицевых карт" (J, Q, K).

Пример: Арсен имеет K, J и говорит: "У меня две лицевые карты". У Дорис Q, 3 и говорит: "У меня одна лицевая карта". У Труды A, 10 и она говорит: "У меня нет лицевых карт".



4) Mastermind

Решите, кто из вас поделится со всеми, сколько карт определенного достоинства у него в руке.

Пример: Вы решили, что Дэнни скажет вам всем, сколько у него девяток. У него есть 9, 3 и он говорит: "У меня есть 9".



5) Хакер

Решите, кто из вас возьмет одну карту из колоды и добавит ее в свою руку. После этого этот игрок должен положить одну из своих карманных карт лицом вниз на стопку сброса. Это может быть карта, которую вы только что взяли из колоды.



6) Координатор

После того как карманные карты были сданы в 1 раунде, каждый из вас выбирает одну из своих карманных карт. Затем все одновременно передают выбранную карту игроку слева от себя в качестве карманной карты.



7) Джек

Решите, кто из вас положит в карман карту специалиста "Валет". После этого этот игрок должен положить одну из своих карманных карт лицом вниз в стопку сброса. Карта специалиста "Валет" считается как J (валет). Однако у нее нет масти, поэтому она не может быть использована для флеша. Если у вас есть четверка в роде с четырьмя другими валетами, она считается как четверка в роде с валетом в качестве кикерной карты.



8) Математическая викторина

После того как карманные карты были сданы в 1 раунде, каждый называет сумму достоинств своих карманных карт. От 2 до 10 имеют значения 2-10. J, Q и K имеют значение 10. A имеет значение 11.

Пример: У Арсена на руках 10, 7, и он говорит: "У меня 17 общих". Дорис имеет Q, 3 и говорит: "У меня 13 общих". Труды имеет A, 10 и говорит: "У меня 21".



9) Мошенник

Когда карманные карты будут сданы в первом раунде и все посмотрят на свои карты, положите их лицевой стороной вниз в стопку в центре стола, перетасуйте и перераспределите их.

Важно: перемешивать и перераспределять можно только те карты, которые были сданы ранее. Если вы обратили внимание на то, какие карты были у вас до того как их перемешали, вы знаете две из них, которые находятся на руках у ваших товарищей.



10) Мышцы

Решите, кто из вас возьмет карту специалиста "Мускулы" и положит ее собой. Во время шоуауна этот игрок побеждает любого другого игрока с рукой такого же ранга.

Пример: У Арсена в шоуауне рука 2-2-J-8-7 и карта специалиста "Мускул". У Дорис 2-2-A-8-7. У Труды - 8-8-K-7-3. У Дэнни 7-7-7-8-2. У Арсена, Дорис и Труды по паре. У Арсена самая слабая пара. Однако карта специалиста "Мускулы" превращает его пару в самую сильную. У Дэнни тройка, другого ранга, и поэтому он сильнее Арсена. Правильный порядок фишек здесь следующий: Дорис (1 звезда), Труды (2 звезды), Арсен (3 звезды), Дэнни (4 звезды).

КАРТОЧКИ С ЗАДАНИЯМИ

Обзор и пояснения



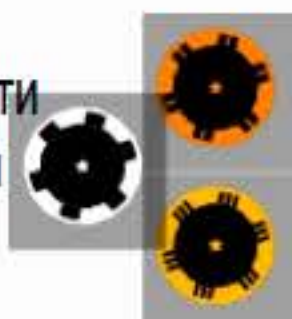
1) Быстрый доступ

Отложите белые фишки для этого ограбления. В первом раунде раздайте карманные карты и сразу переходите ко второму раунду.



2) Датчики шума

Передайте фишки с 1 звездой за раунды 1, 2 и 3 на темную сторону. Эти фишки не могут сменить владельца после того, как они были взяты из центра стола.



3) Детектор движения

Если хотя бы одна из карт сообщества во втором раунде - J, Q или K, следующее: Игрок, у которого есть белая фишка с 1 звездой (из раунда 1), должен положить свои карманные карты лицом вниз в стопку сброса и взять из колоды новые карманные карты.



4) Сканирование сетчатки глаза

Это испытание добавляет дополнительное условие для успешного ограбления. Перед тем как игрок с красной фишкой самого высокого достоинства раскроет свою руку в шоудауне, вы должны сделать следующее: Остальные игроки должны посоветоваться и договориться между собой о значении карты (от 2 до туза), которая, по их мнению, есть в карманных картах игрока с красной фишкой самого высокого достоинства. Игрок с красной фишкой самого высокого достоинства, очевидно, не может принимать участие в обсуждении или давать подсказки. Если игроки ошибаются, ограбление не удастся, даже если ранжирование красных фишек было правильным.



5) Поспешное бегство

Раздача оранжевых фишек в третьем раунде не производится. Просто откройте четвертую общую карту и переходите к четвертому раунду.



6) Вентиляционный вал

Переверните фишки с наибольшей стоимостью за раунды 1, 2 и 3 на темную сторону. Эти фишки не могут сменить владельца после того, как их в первый раз заберут из центра стола.



7) Лазерные трипвайры

Если во втором раунде ни одна из общих карт не является J, Q или K, следующее: Игрок, у которого белая фишка наибольшего достоинства (из раунда 1), должен положить свои карманные карты лицом вниз в стопку сброса и взять из колоды новые карманные карты.



8) Блэкаут

В начале 2 раунда вы должны сбросить все свои фишки из 1 раунда. В начале 3 раунда вы должны сбросить все свои фишки из 2 раунда. В начале 4 раунда вы должны сбросить все свои фишки из 3 раунда.

Это означает, что вы все должны внимательно следить за тем, у кого какие фишки в каждом раунде, чтобы лучше оценить изменения в силе ваших рук.



9) Сканирование отпечатков пальцев

Это испытание добавляет дополнительное условие для успешного ограбления. Прежде чем игрок с красной фишкой самого высокого достоинства раскроет свою руку в шоудауне, вы должны сделать следующее: Остальные игроки должны посоветоваться и договориться между собой о том, какой ранг руки (от старшей карты до королевского флеша), по их мнению, имеет игрок с красной фишкой самого высокого достоинства. Игрок с самой дорогой красной фишкой, очевидно, не может принимать участие в обсуждении или давать подсказки. Если игроки ошибаются, ограбление не удастся, даже если рейтинг красных фишек был верным.



10) Камеры безопасности

Вместо двух карманных карт вы играете с тремя! Для шоудауна составьте лучшую пятикарточную комбинацию из трех карманных карт и пяти общих карт (вместо двух карманных карт и пяти общих карт).