

THE GANG

Кооперативная игра в покер

покер

The Gang основан на покере — точнее, на варианте покера Texas Hold 'em.

Если вы уже знаете правила Texas Hold 'em, вам будет легче научиться играть в The Gang. Однако в ходе наших многочисленных игровых тестов мы обнаружили, что даже абсолютные новички в покере могут легко освоить The Gang и получить массу удовольствия! Конечно, может помочь, если вы посмотрите обучающее видео по Texas Hold 'em перед игрой.

Не все правила Техасского Холдема обязательны для The Gang, и вместо них было добавлено несколько новых правил.



Кооператив

Вы выигрываете или проигрываете вместе. Вы можете выиграть игру, только если правильно оцените карты своих товарищей по игре. ПРИМЕЧАНИЕ: В отличие от обычного покера, вам совершенно не нужно блефовать!

Коммуникативный

Важное правило The Gang заключается в том, что вам не разрешается свободно обсуждать карты в вашей руке. Вам не разрешается показывать, говорить или намекать другим игрокам, какие карты

у вас в руке. Кроме того, если вы знаете что-то о руке другого игрока только потому, что знаете свою собственную руку, вы также не можете раскрывать эту информацию.

Однако существует возможность общения с помощью чипов.

Обратите внимание на то, кто какую фишку берет в каждом раунде и как фишки меняются между вами.



Примечание: Уровень сложности этой игры определяется не только картами, но и количеством игроков: чем больше игроков, тем сложнее становится игра.

Если вы играете втроем с опытными игроками в покер, игра может показаться слишком простой в зависимости от раздачи карт.

Мы рекомендуем сыграть полную «базовую игру», прежде чем решить, хотите ли вы изменить уровень сложности, изменив количество игроков или попробовав режимы «Продвинутый», «Профессиональный» или «Мастер-вор».

ИГРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ

90 Карт



52 Игровые карты



3 карты хранилища



3 карты сигнализации



6 карточек обзора «Игрового процесса»



10 карточек с заданиями



10 карт специалистов

24 фишки



6 белых фишек (от
1 до 6 звезд) для 1-
го раунда



6 желтых фишек (от
1 до 6 звезд) для 2-
го раунда



6 оранжевых фишек
(от 1 до 6 звезд)
для 3-го раунда



6 красных
фишек (от 1 до 6
звезд) для 4-го раунда

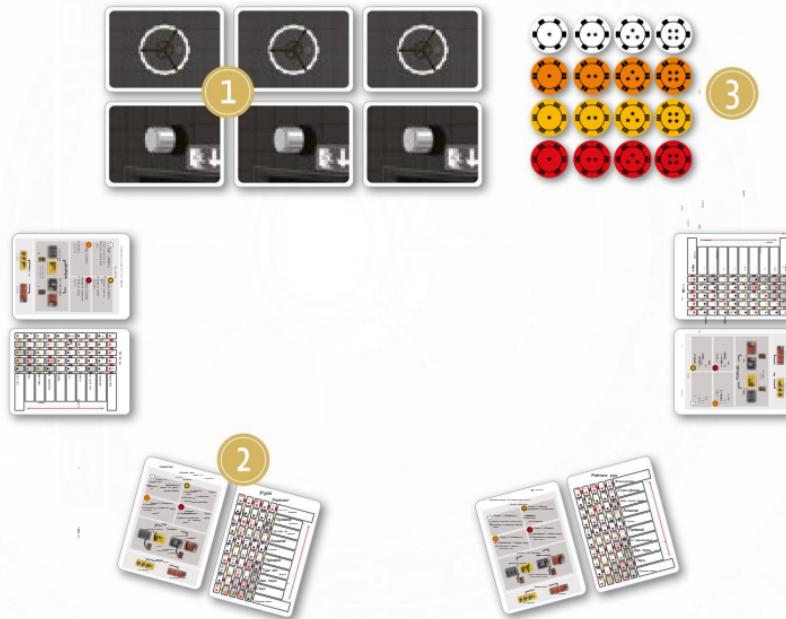
НАСТРОЙКА ИГРЫ

Ниже приведены правила для базовой игры. Оставьте карты испытаний и карты специалистов в коробке, так как они сейчас не нужны. Когда вы станете опытной бандой, вы можете переключиться на режимы Advanced, Professional или Master Thief (см. стр. 14).

- 1 Положите три карты сигнализации и три карты хранилища серыми сторонами вверх по краю игровая зона.
- 2 Каждый из вас должен получить одну обзорную карту «Gameplay» и одну обзорную карту «Hand Ranking». Оставшиеся обзорные карты положите в коробку.
- 3 Далее отсортируйте все фишки, у которых звездное значение больше, чем количество игроков в банде, и положите их обратно в коробку.

Пример: Вы играете с четырьмя игроками. Поэтому вам нужны 1-, 2-, 3- и 4-звездочные фишки каждого цвета. Положите 5- и 6-звездочные фишки обратно в коробку.

Оставшиеся фишки, отсортированные по цвету, положите на край игровой поверхности светлой стороной вверх. Темная сторона в основной игре не используется.



ОБЗОР ИГРЫ

Полная игра The Gang состоит из трех-пяти «ограблений». Каждое ограбление состоит из четырех раундов.

В конце каждого ограбления вы увидите, было ли оно успешным или нет. Вы выигрываете игру, если три ограбления будут успешными. Вы проигрываете, если трижды терпите неудачу.

ГЕЙМПЛЕЙ

Процесс ограбления

Каждое ограбление состоит из четырех раундов, которые проходят следующим образом:

Раунд 1 («Префлоп»)

- Раздайте по две карты каждому игроку

Перетасуйте 52 игральные карты и раздайте по две карты рубашкой вверх каждому игроку. Это «карманные карты». Вы можете посмотреть свои карманные карты в любое время. Положите оставшуюся колоду рубашкой вверх в центр стола. Оставьте достаточно свободного места рядом с ней для пяти карт.

- Разложите и возьмите белые фишки.

Разложите белые фишки в центре стола.



Фишки показывают увеличивающееся количество звезд, которые указывают на силу фишек. Это метод, с помощью которого вы сообщаете свою оценку силы вашей руки (карманные карты + общие карты) относительно других игроков. Если вы берете фишку с наибольшим количеством звезд, вы даете сигнал, что вы считаете, что в данный момент у вас самая сильная рука за столом. Если вы берете фишку с 1 звездой, вы считаете, что у вас самая слабая рука.

Нет порядка хода. Вы все играете одновременно по следующим правилам:

- Вы можете в любой момент взять любую фишку из текущего раунда и положить ее перед собой. Это может быть фишка из центра стола или фишка, которая уже находится перед другим игроком.
- Перед вами никогда не может быть больше одной фишке одного цвета. • Вам разрешено положить фишку из текущего раунда, которая находится перед вами, обратно в центр стола. Вы никогда не можете положить фишку перед другим игроком.

Как только перед каждым игроком окажется фишка, раунд 1 заканчивается.



Раунд 2 («Флоп»)

а) Откройте три общие карты.

Один из вас берет три карты из колоды и кладет их лицом вверх в центр стола. Карты лицом вверх в центре стола называются общими картами.

б) Разложите и возьмите желтые фишки.

Разложите желтые фишки в центре стола.



Каждый из вас берет одну из желтых фишек, как и в первом раунде. Фишки из предыдущих раундов не являются частью текущего раунда. Однако вы должны аккуратно разместить их перед собой в ряд, чтобы другие игроки могли видеть, как менялись ваши оценки в ходе раундов.

Конец 2-го раунда



Раунд 3 («Поворот»)

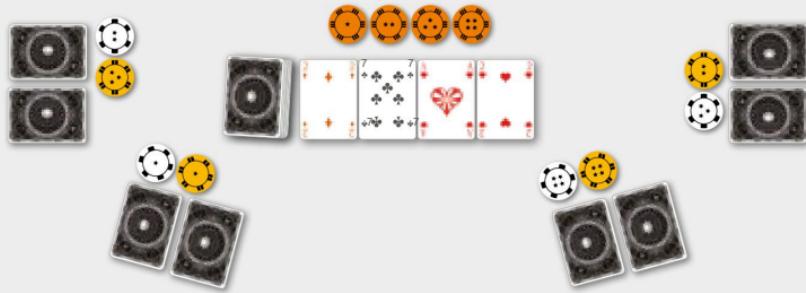
- а) Откройте одну общую карту

Один из вас берет одну карту из колоды и кладет ее рубашкой вверх рядом с тремя другими общими картами.

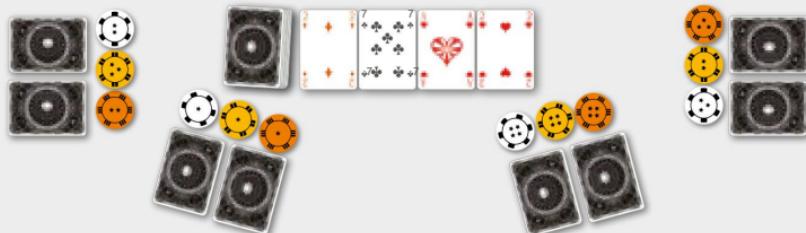
- б) Разложите и возьмите оранжевые фишки.

Разложите оранжевые фишки в центре стола. Каждый из вас берет фишку, как обычно.

Настройка 3-го раунда



Конец 3-го раунда



Раунд 4 («Река»)

а) Откройте одну общую карту

Один из вас берет одну карту из колоды и кладет ее рубашкой вверх рядом с четырьмя другими общими картами.

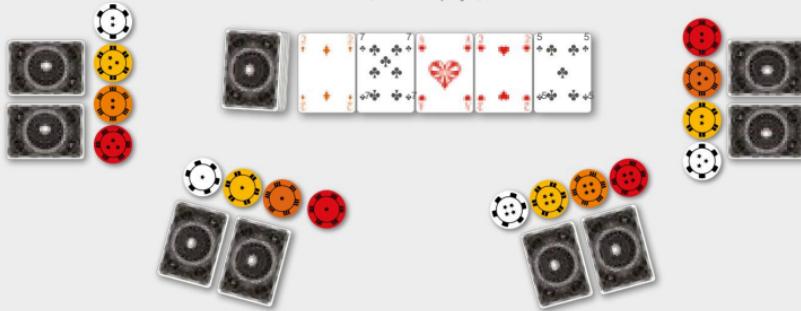
б) Разложите и возьмите красные фишки

Разложите красные фишки в центре стола. Каждый из вас берет фишку, как обычно.

Настройка 4-го раунда



Конец 4-го раунда



После **4-го раунда** переходим к вскрытию карт.

Разборка

Теперь мы подходим к моменту истины. Единственные фишки, которые сейчас имеют значение, — это красные, **которые вы взяли в**

Начиная с игрока с красной фишкой с 1 звездой, раскрывайте свои карты в порядке возрастания. (фишка с 1 звездой, фишка с 2 звездами и т. д.) и объявите свою лучшую возможную покерную комбинацию, состоящую ровно из пяти карт.

Все правильно?

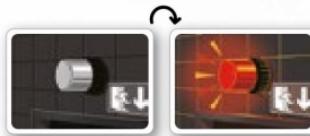
Если вы все подряд без ошибок раскроете одинаково сильные или более сильные руки, ограбление будет успешным.
Вы можете перевернуть карту хранилища золотой стороной.



Карта хранилища перевернута золотой стороной.

Хоть одна ошибка?

Если кто-то из вас показывает более слабую руку, чем та, что была показана ранее, вы ошиблись в порядке фишек. Это ограбление проваливается, потому что вы неправильно организовали себя. В этом случае переверните карту тревоги красной стороной.



Карточка тревоги перевернута красной стороной.

Showdown завершает текущее ограбление. Начните следующее ограбление с Раунда 1.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра может закончиться двумя способами, в зависимости от того, какое условие наступит первым:

- Вы либо выигрываете, если вам удается перевернуть три карты хранилища золотой стороной.
- Или вы проигрываете, если вам придется перевернуть три карточки с сигналами тревоги красной стороной.

РЕЙТИНГ РУК

Крайне важно хорошо знать следующие рейтинги рук, чтобы оценить свою собственную руку по сравнению с другими. Если вы знаете правила Техасского Холдема, вы можете пропустить этот раздел правил.

Рейтинг рук	
1	Внешний
2	Старт-руки
3	Лучшие киксы
4	Андерс
5	Пары
6	Три комбинации
7	Две пары
8	Фулл
9	Четверо
10	Пять

Обзорная карта рейтинга рук

Существует десять различных рейтингов. Каждую руку можно поместить в один из этих рейтингов. Используйте обзорную карточку рейтинга рук, чтобы запомнить порядок рейтинга.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА: ЗНАЧЕНИЯ ОТДЕЛЬНЫХ КАРТ

Самая высокая карта — А (туз), за ней следуют К (король), Q (дама), J (валет), а затем числовые значения в порядке убывания: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 и 2. Карты разных мастей имеют одинаковое значение (например, туз пик равен тузу червей).



слабая карта

сильная карта

ПОДРОБНЕЕ О КОМБИНАЦИЯХ КАРТ

(ОТ СЛАБОГО К СИЛЬНОМУ)



Старшая карта

Если у кого-то нет даже пары, учитывается его старшая карта.

Если у нескольких игроков одна имена старшая карта, сначала сравните самую старшую карту-кикер (см. врезку на следующей странице для объяснения термина «карта-кикер»). Если эти карты также имеют одинаковое значение, сравните вторую по величине карту-кикер. Если они также одинаковы, сравните третью, а затем четвертую по величине карту-кикер.



Пара

Пара состоит из двух карт одинакового достоинства. Если пара есть у нескольких игроков, то сильнее пара с более высоким значением карты. Если у нескольких игроков одна и та же пара, сравните самую высокую карту-кикер. Если они также имеют одинаковое значение, сравните вторую по величине карту-кикер. Если они также одинаковы, сравните третью по величине карту-кикер.



Две пары

Две пары — это рука, состоящая из двух карт одинакового достоинства и

две карты другого достоинства. Если у нескольких игроков есть две пары, сравниваются соответствующие пары

с более высоким достоинством. Если они имеют одинаковое достоинство, сравниваются соответствующие пары с более низким достоинством. Если они также одинаковы, то пятая карта решает (Карта-кикер).



Три одинаковых

Тройка состоит из трех карт с одинаковым достоинством. ценность. Если у нескольких игроков есть три карты одного достоинства, то сильнее будет набор с наивысшим значением карты. Если у нескольких игроков одинаковые три карты одного достоинства, то сначала сравниваются наивысшая, а затем вторая по величине карта-кикер.

Карточка Кикера

Термин «карта-кикер» относится к карте, которая не участвует в реальной игре.

Каждая рука, которая не состоит из пяти карт, «дополняется» картами-кикерами.

Напоминание: в оценку рейтинга руки включаются максимум пять карт.



Прямой

Стрит состоит из пяти карт с последовательными значениями. Если у нескольких игроков есть стрит, выигрывает стрит с самой высокой картой. Туз может считаться как самой высокой, так и самой низкой картой: A-2-3-4-5 или 10-J-Q-K-A. Туз не может быть использован в середине стрита: KA-2-3-4 не допускается.



Румянец

Флеш состоит из пяти карт одной масти (трефы, пики, червы или бубны). Если у нескольких игроков флеш, они оцениваются по старшинству карты. Если они одинаковы, то решает вторая по старшинству карта, затем третья по старшинству и т. д.



Аншлаг

Фулл-хаус состоит из пары и тройки. Если у нескольких игроков есть фулл-хаус, выигрывает тройка с более высоким рангом. Если тройка совпала, выигрывает пара с более высоким рангом.



Каре одного вида

Каре состоит из четырех карт одного достоинства. Например, четыре короля. Если у нескольких игроков есть каре, выигрывает старший каре. Если у нескольких игроков есть одинаковое каре, решающим становится достоинство пятой карты (Карта-кикер).

**Стрит-флеш**

Стрит-флеш состоит из стрита, т. е. пяти последовательных карт, все одной масти. Если у нескольких игроков стрит-флеш, то победителем становится игрок с самой высокой картой.

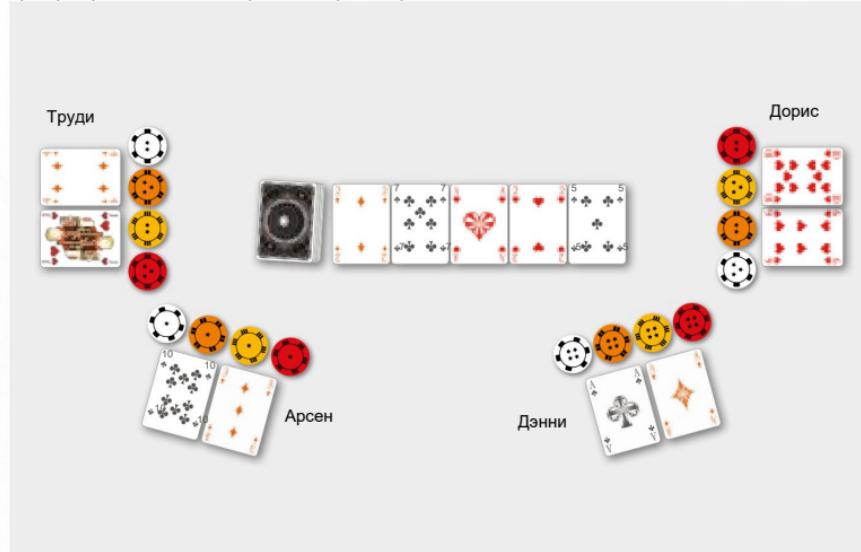
**Флеш-рояль**

Самая сильная рука в рейтинге покера — роял-флеш. Роял-флеш состоит из стрит-флеша, то есть пяти последовательных карт одной масти, которые начинаются с 10 и заканчиваются тузом.

ИСТИННАЯ ГАЛСТУК

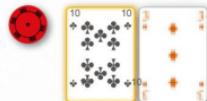
Иногда случается так, что (несмотря на карты-кикеры) комбинации карт нескольких игроков абсолютно одинаковы. Это происходит, например, когда наилучшая возможная комбинация карт состоит из пяти общих карт, и поэтому карманные карты игроков не являются частью наилучшей возможной комбинации карт. Тогда у вас истинная ничья. Среди игроков, которые участвуют в истинной ничьей, порядок выбранных фишек не имеет значения. Рейтинг по сравнению со всеми остальными игроками все равно должен быть правильным.

Пример: противостояние в игре с четырьмя игроками.



У Арсена рука 2-2-

A-10-7 и 1-звездочный



У Дорис рука 2-2-

A-10-7 и 2-звездочный



У Труди рука 2-2-AJ-7

и 3-звездочный чип



У Дэнни рука AAA-2-2

и 4-звездочный чип



У Дэнни фулл-хаус. У остальных трех игроков по паре из двух двоек. Таким образом, Дэнни правильно оценил себя (фишка 4 звезды), так как у него рука с наивысшим рангом. Арсен, Дорис и Труди затем сравнивают свои карты с наивысшим кикером. Для всех трех это общий туз. Поскольку у всех трех есть туз, сравнивается вторая по величине карта с кикером. Для Арсена и Дорис это 10, а для Труди — J. У Труди рука более высокого ранга, чем у Арсена и Дорис, и поэтому она также правильно оценила себя (фишка с 3 звездами).

У Арсена и Дорис абсолютно одинаковые карты, настоящая ничья. Их выбранные фишки считаются правильными (фишка с 1 и 2 звездами). Таким образом, все они правильно оценили себя, и команда может перевернуть карту хранилища золотой стороной.

НАПОМИНАНИЕ

Вы не можете делиться информацией о своей руке с другими игроками. Вы можете только делать предположения о руках других игроков, используя информацию, которая доступна всем (вы не можете делиться никакой информацией, которая относится к вашей собственной руке).

РАСШИРЕННЫЙ РЕЖИМ

Когда вы приобретете некоторый опыт работы с The Gang, вы сможете добавить специалиста и Карточки вызова в игру. Эти карточки немного меняют правила и добавляют больше вариативности в ограбления.

Разместите карточки с заданиями и специальные карточки лицом вниз в двух отдельных стопках.



Когда вы играете этими картами в первый раз, они должны быть упорядочены соответственно от 1 до 10. Когда вы переворачиваете первую карту из стопки, это должна быть карта 1 и так далее. Первое ограбление в игре осталось неизменным; играйте в него без карт специалистов и испытаний. В зависимости от результата каждого ограбления активируется карта специалиста или вызова.

Успешное ограбление?

Если вы успешно совершили ограбление (карта хранилища перевернута золотой стороной), ваше следующее ограбление будет сложнее из-за карты вызова. Откройте верхнюю карту вызова в стопке, положите ее в центр стола и прочтите ее вслух. Теперь эта задача активна для следующего ограбления.

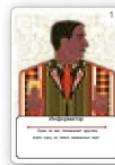


В конце следующего ограбления положите эту карту вызова обратно в низ стопки. Она активна только для одного ограбления!

О различных карточках заданий можно прочитать на страницах 16–17 этой книги правил.

Неудачное ограбление?

Если вы провалили ограбление (карта тревоги перевернута красной стороной), ваше следующее ограбление будет облегчено картой специалиста. Откройте самую верхнюю карту специалиста из стопки, положите его в центр стола и прочтайте вслух. Этот специалист теперь активен для следующего ограбления.



Некоторые специалисты помогут вам уже с первого раунда вашего следующего ограбления.

Для других карт специалистов вы решаете как группа, кто из вас будет использовать ее и когда во время следующего ограбления. Чтобы сделать это, один из вас может предложить использовать карту специалиста в любое время (до разборки!). Если остальные согласны, используйте ее!

В конце следующего ограбления положите эту карту специалиста обратно в низ стопки. Она активна только для одного ограбления — использовали вы ее или нет!

О различных картах специалистов вы можете прочитать на страницах 18–19 этого свода правил.

Повторяйте эти шаги в конце каждого ограбления до конца игры. Это означает, что либо одна карта вызова, либо одна карта специалиста будет активна со второго ограбления и далее.

СОВЕТ: Чтобы ощутить все разнообразие карт специалистов и испытаний, не пересортируйте стопки от 1 до 10 в конце игры. Пройдите стопки в течение нескольких игр, пока не увидите все карты от 1 до

10. Когда вы вернетесь к номеру 1 во второй раз, перетасуйте колоду. С этого момента карты будут располагаться в случайном порядке.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Профессиональный режим функционирует так же, как и расширенный режим, но со следующими изменениями:

- Уберите из стопки карточку вызова «1) Быстрый доступ». Она не будет использоваться в профессиональном режиме.
- Откройте случайную карту вызова в начале игры. Эта карта вызова активна для всех ограблений в игре!

Это означает, что раскрытая карта вызова активна с первого ограбления и остается активной для всех последующих ограблений. Начиная со второго ограбления, например, будут активны либо две карты вызова, либо одна карта вызова и одна карта специалиста.

РЕЖИМ МАСТЕРА-ВОРА

Режим мастера-вора функционирует так же, как и расширенный режим, но со следующими изменениями:

- Уберите карточку с заданием «1) Быстрый доступ» из стопки.
- Уберите одну из трех карточек будильника из игры. Вы проигрываете, когда активируете два будильника.
- В этом режиме нет специальных карт .
- В начале игры откройте две случайные карты испытаний. Они активны для первого ограбления. В начале каждого последующего ограбления сбросьте карту испытаний с наименьшим номером. Затем откройте новую карту испытаний. Таким образом, для каждого ограбления всегда активны две карты испытаний .

КАРТОЧКИ С ВЫЗОВАМИ Обзор и ПОЯСНЕНИЯ

1) Быстрый доступ

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



2) Датчики шума

Переверните 1-звездочные фишки раундов 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 общих карт во 2-м раунде — J, Q или K, происходит следующее: игрок, у которого есть белая 1-звездочная фишка (из 1-го раунда), должен положить свои карманные карты рубашкой вверх в стопку сброса и взять новые карманные карты из колоды.



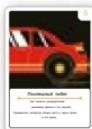
4) Симулирование сечки глаза

Это испытание добавляет дополнительное условие для успешного ограбления. Прежде чем игрок с красной фишкой наивысшего значения покажет свои карты в шоудауне, вы должны сделать следующее: Другие игроки должны посовещаться и договориться о значении карты (от 2 до туза), которое, по их мнению, у игрока с красной фишкой наивысшего значения есть хотя бы одна из карманных карт. Игрок с красной фишкой наивысшего значения, очевидно, не может принимать участие в этом обсуждении или давать подсказки. Если игроки ошибаются, ограбление не удается, даже если ранжирование красных фишек было правильным.



5) Попспешный побег

В третьем раунде оранжевые фишки не раздаются. Просто откройте четвертую общую карту и переходите сразу к четвертому раунду.





6) Вентиляционная шахта

Переверните фишки с наивысшей стоимостью для раундов 1, 2 и 3 на темную сторону. Эти фишки не могут менять владельцев после того, как они были взяты из центра стола в первый раз.



7) Лазерные растяжки

Если ни одна из общих карт во 2-м раунде не является J, Q или K, происходит следующее: игрок, у которого белая фишка наивысшего номинала (из 1-го раунда), должен положить свои карманные карты рубашкой вверх в стопку сброса и взять новые карманные карты из колоды.



8) Сложение электронергии

В начале второго раунда вы все должны сбросить свои фишки из первого раунда.

В начале 3-го раунда вы все должны сбросить свои фишки из 2-го раунда.

В начале 4-го раунда вы все должны сбросить свои фишки из 3-го раунда.

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



9) Сканирование отпечатков пальцев

Этот вызов добавляет дополнительное условие для успешного ограбления.

Прежде чем игрок с красной фишкой наивысшего номинала покажет свою руку на вскрытии,

вы должны сделать следующее: Другие игроки должны посовещаться и договориться о том, какой, по их мнению, рейтинг руки (от старшей карты до роял-флеша) у игрока с красной фишкой наивысшего номинала. Игрок с красной фишкой наивысшего номинала, очевидно, не может принимать участие в этом обсуждении или давать подсказки. Если игроки ошибаются, ограбление не удастся, даже если рейтинг красных фишек был правильным.



10) Камеры видеонаблюдения

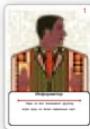
Вместо двух карманных карт вы все играете тремя! Для вскрытия соберите лучшую комбинацию

из пяти карт из ваших трех карманных карт и пяти общих карт (вместо двух карманных карт и пяти общих карт).

КАРТЫ СПЕЦИАЛИСТОВ

Обзор и пояснения

1) Информатор



Решите, кто из вас тайно покажет ровно одну из своих карманных карт другому игроку. Конечно, этот игрок не может сказать другим, какую карту он видел.

2) Водитель для побега



Решите, кто из вас поделится с остальными игроками рейтингом своей текущей руки (карманные карты плюс текущие общие карты). Они не могут делиться более подробной информацией.

Пример: «У меня есть пара». Игрок не может поделиться своей парой!

3) Инвестор



После раздачи карманных карт в первом раунде каждый игрок называет, сколько у него «картинок» (J, Q, K).

Пример: У Арсена есть K, J, и он говорит: «У меня две карты с картинками». У Дорис есть Q, 3, и

он говорит: «У меня одна карта с картинками». У Труди есть A, 10, и он говорит: «У меня нет карт с картинками».

4) Вдохновитель



Решите, кто из вас поделится со всеми количеством карт определенного достоинства, имеющихся у него на руках.

Пример: Вы всей группой решаете, что Дэнни скажет вам всем, сколько у него девяток. У него 9, 3, и он говорит: «У меня 9».

5) Хакер



Решите, кто из вас возьмет одну карту из колоды и добавит ее к себе в руку. После этого этот игрок должен положить одну из своих карманных карт рубашкой вверх на стопку сброса. Это может быть карта, которую он только что вытащил из колоды.

6) Координатор



После того, как карманные карты были разданы в Раунде 1, каждый из вас выбирает

7) Джек



Решите, кто из вас положит в свой карман карту специалиста «Джек». После этого этот игрок должен положить одну из своих карманных карт рубашкой вверх в стопку сброса. Специализированная карта «Джек» считается как J (валет). Однако у нее нет масти, поэтому ее нельзя использовать для флеша. Если у вас есть каре с другими четырьмя валетами, это считается как каре валетов с валетом в качестве кикера.

8) Математический гений



После раздачи карманных карт в первом раунде все игроки называют сумму достоинств своих карманных карт. Карты от 2 до 10 имеют достоинства от 2 до 10. Карты J, Q и K имеют достоинство 10. Карты A имеют достоинство 11.

Пример: У Арсена в руке 10, 7, и он говорит: «У меня всего 17». У Дорис есть Q, 3, и он говорит: «У меня всего 13». У Труди есть A, 10, и он говорит: «У меня всего 21».

9) Мошенник



После того, как карманные карты были разданы в первом раунде и все посмотрели свои карты, положите их рубашкой вверх стопкой в центре стола, перетасуйте их, а затем снова раздайте.

Важно: Вы должны только перемешать карты, которые были разданы ранее, и перераспределить их. Если вы обратили внимание на то, какие карты у вас были до того, как их смешали, вы знаете две карты, которые находятся где-то в руках у ваших товарищ по игре.

10) Мышцы



Решите, кто из вас возьмет карту специалиста «Muscle» и положит ее перед собой. Во время вскрытия карт этот игрок побеждает любого другого игрока с рукой того же ранга.

Пример: У Арсена рука 2-2-J-8-7 в вскрытии и карта специалиста «Muscle». У Дорис 2-2-A-8-7. У Труди 8-8-K-7-3. У Дэнни 7-7-7-8-2.

У Арсена, Дорис и Труди есть пара. У Арсена самая слабая пара.

Однако карта специалиста «Мускулы» превращает его пару в сильнейшую пару.

У Дэнни есть три одинаковых, другой ранг, и поэтому он сильнее Арсена.

Правильный порядок фишек здесь будет Дорис (1 звезда), Труди (2 звезды), Арсен (3 звезды), Дэнни (4 звезды).