

# 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 Игральные карты



3 карты хранилища



3 карты сигнализации



6 карточек обзора «Игрового процесса»



10 карточек с заданиями



10 карт специалистов

6 карт обзора «Рейтинг рук»

### 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

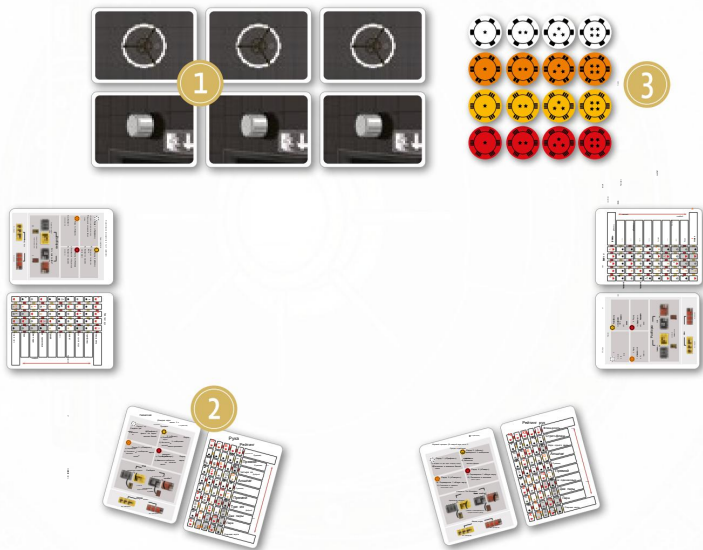
## НАСТРОЙКА ИГРЫ

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»)

а) 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.

б) 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 фишки 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»)

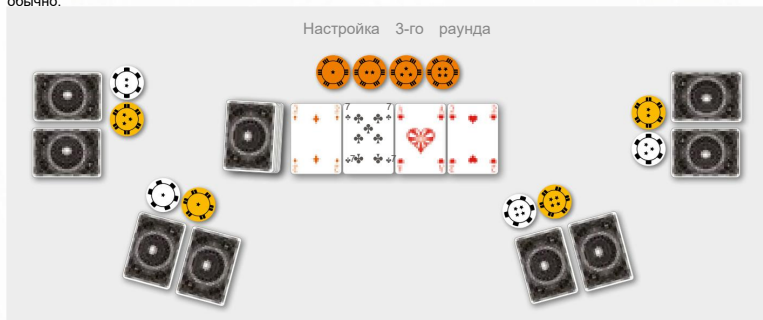
а) Откройте одну общую карту

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.



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

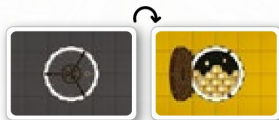
Начиная с игрока с красной фишкой с 1 звездой, раскрывайте свои карты в порядке возрастания.

(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

# КОНЕЦ ИГРЫ

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

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

# РЕЙТИНГ РУК

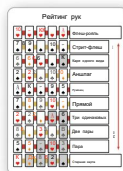
Крайне важно хорошо знать следующие рейтинги рук, чтобы оценить свою собственную руку по сравнению с другими. Если вы знаете правила Техасского Холдема, вы можете пропустить этот раздел правил.

Важно: Вы должны собрать наилучшую возможную руку, состоящую ровно из пяти карт из семи имеющихся у Вас карт (2 карманные карты + 5 общих карт)!

Существует десять различных рейтингов. Каждую руку можно поместить

в один из этих рейтингов. Используйте обзорную карточку рейтинга

рук, чтобы запомнить порядок рейтинга.



Обзорная карта рейтинга рук







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-JQKA. 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 старшей карте.

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 — рояль-флеш. Рояль-флеш состоит из стрит-флеша, то есть пяти последовательных карт одной масти, которые начинаются с 10 и заканчиваются тузом.

## ИСТИННАЯ ГАЛСТУК

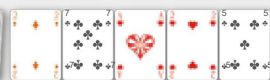
Иногда случается так, что (несмотря на карты-кикеры) комбинации карт нескольких игроков абсолютно одинаковы. Это происходит, например, когда наилучшая возможная комбинация карт состоит из пяти общих карт, и поэтому карманные карты игроков не являются частью наилучшей возможной комбинации карт. Тогда 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.

Труди



Дорис



Арсен

Дэнни



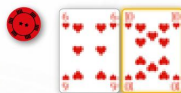
У Арсена рука 2-2-

A-10-7 и 1-звездочный



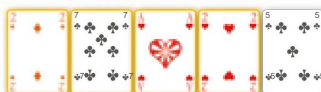
У Дорис рука 2-2-

A-10-7 и 2-звездочный



У Труды 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 пар. Таким образом, Дэнни правильно оценил себя (фишка 4 звезды), так как у него рука с наивысшим рангом. Арсен, Дорис и Труды затем сравнивают свои карты с наивысшим кикером. Для всех троих это общий туз. Поскольку у всех троих есть туз, сравнивается вторая по величине карта с кикером. Для Арсена и Дорис это 10, а для Труды — J. У Труды 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 банда 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 прочитайте 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.



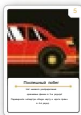
### 3) Детектор движения

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) Соперничество очков глаза

Это испытание добавляет дополнительное условие для успешного ограбления. Прежде чем игрок с красной фишкой наивысшего значения покажет свои карты в шоуауне, вы должны сделать следующее: Другие игроки должны посоветоваться 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 удастся, даже если ранжирование красных фишек было правильным.



### 5) Поспешный 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) Огненное электричество

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 посоветоваться и договориться о том, какой, по их мнению, рейтинг руки (от старшей карты до роаял-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

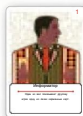
Вместо двух карманных карт вы все играете тремя! Для вскрытия соберите лучшую комбинацию

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



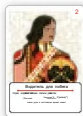
## КАРТЫ СПЕЦИАЛИСТОВ

### 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 Труды 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 розданы 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 розданы 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 розданы 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 товарищей 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 «Мышцы» 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).