

THE GANG

The Cooperative Poker Game

For 3-6 players, ages 10 and up

ИГРАЙ
БЕЗ
ЧТЕНИЯ
ПРАВИЛ!



Для получения анимированного руководства с правилами игры, отсканируйте QR-код выше и загрузите бесплатное приложение Kosmos Helper. Подробности смотрите в магазине приложений.

Вы **БАНДА** — группа профессиональных грабителей, готовых совершить серию ограблений!

Успех этих ограблений зависит от идеальной координации действий банды. Чтобы выиграть, вам придётся объединить усилия и взломать три хранилища, не активировав сигнализацию.

И как же вы это сделаете? Вы будете играть в **покер... сообща!**

KOSMOS

THE GANG

Кооперативная игра в покер

Покер

Игра The Gang основана на покере, а точнее, на его разновидности — Техасском Холдеме. Если вы уже знаете правила Холдема, вам будет легче освоить и играть в The Gang. Однако, в ходе многочисленных тестов мы обнаружили, что даже абсолютные новички в покере легко осваивают The Gang и получают массу удовольствия! Конечно, перед игрой вам будет полезно посмотреть обучающее видео по Техасскому Холдему.



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

Кооператив

Вы выигрываете или проигрываете вместе. Вы сможете выиграть, только если правильно оцените карты других игроков. ПРИМЕЧАНИЕ: в отличие от обычного покера, в The Gang блефовать запрещено!

Общение

Важное правило игры The Gang: вам запрещено свободно обсуждать карты на руках. Нельзя показывать, говорить или намекать другим игрокам, какие карты у вас на руке. Кроме того, если вы знаете что-то о руке другого игрока только потому, что знаете свою собственную, вы также не можете раскрывать эту информацию.

Однако возможно общение посредством фишек. Обратите внимание на то, кто какую фишку берёт в каждом раунде и как фишки передаются 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 вдвоём с опытными игроками в покер, игра может показаться слишком простой.

Мы рекомендуем сыграть полный вариант базовой игры, прежде чем решить, хотите ли вы изменить уровень сложности, изменив количество игроков или попробовав режимы «Продвинутый», «Профессиональный» или «Мастер-вор».

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



52 игровые карты

90 карт



3 карты хранилищ



3 карты сигнализаций



6 памяток «Игровой процесс»

6 памяток «Комбинации карт»



10 карт испытаний



10 карт специалистов

24 фишки



6 белых фишек
(от 1 до 6 звёзд)
для **1 раунда**



6 жёлтых фишек
(от 1 до 6 звёзд)
для **2 раунда**



6 оранжевых фишек
(от 1 до 6 звёзд)
для **3 раунда**



6 красных фишек
(от 1 до 6 звёзд)
для **4 раунда**

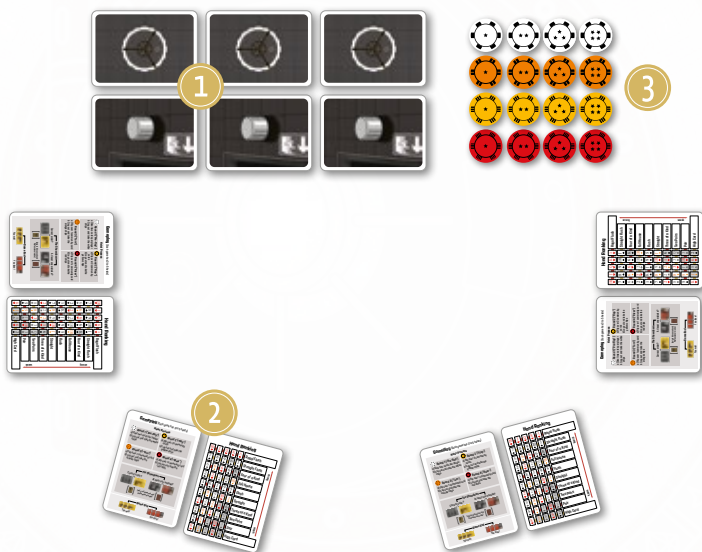
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ниже приведены правила базовой игры. Оставьте в коробке карты испытаний и карты специалистов, так как они пока не понадобятся. Когда ваша банда станет опытной, вы сможете перейти на режим «Продвинутый», «Профессиональный» или «Мастер-вор» (см. стр. 14).

- ① Положите 3 карты сигнализации и 3 карты хранилища рубашкой вверх у края игровой зоны.
- ② Каждый из игроков получает по 1 памятке «Игровой процесс» и 1 памятке «Комбинации карт». Оставшиеся карты-памятки положите обратно в коробку.
- ③ Затем уберите обратно в коробку все фишки, на которых количество звёзд превышает количество игроков в банде.

Пример: вы играете четвером. Поэтому вам нужны фишки каждого цвета с 1, 2, 3 и 4 звёздами. Фишки с 5 и 6 звёздами положите обратно в коробку.

Разместите оставшиеся **фишки, отсортированные по цвету**, с краю игровой зоны светлой стороной вверх. Тёмная сторона в базовом варианте игры не используется.



ОБЗОР ИГРЫ

Партия игры в The Gang состоит из 3–5 «ограблений». Каждое ограбление состоит из 4 раундов. В конце каждого ограбления вы определяете, удалось ли вам совершить его. Вы выигрываете, если успешными окажутся 3 ограбления. Вы проигрываете, если 3 раза потерпите неудачу.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Процесс ограбления

Каждое ограбление состоит из 4 раундов, которые проходят следующим образом:

Раунд 1 («Префлоп»)

а) Раздайте каждому игроку по 2 карты

Перемешайте 52 игровые карты и раздайте каждому игроку по 2 карты рубашкой вверх. Это «карманки». Вы можете посмотреть свои карманные карты в любой момент. Положите оставшуюся колоду рубашкой вверх в центр стола. Оставьте рядом с ней место для 5 карт.

б) Разложите и возьмите белые фишки

Разложите белые фишки в центре стола.



На фишках изображено возрастающее количество звёзд, которые указывают на силу фишек. С помощью этих фишек вы сообщаете свою оценку силы своего набора карт (карманные карты + общие карты) относительно наборов других игроков. Если вы берёте фишку с наибольшим количеством звёзд, вы показываете, что считаете свой набор карт самым сильным за столом. Если берёте фишку с 1 звездой — считаете, что у вас самый слабый набор.

Очерёдности хода нет. Все играют одновременно по следующим правилам:

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

Раунд 1 заканчивается, как только перед каждым игроком будет лежать фишка.

Окончание раунда 1



Раунд 2 («Флоп»)

а) Откройте 3 общие карты

Один из игроков берёт 3 карты из колоды и выкладывает их **лицевой стороной вверх** в центр стола. Карты, лежащие **лицевой стороной вверх** в центре стола, называются **общими картами**.

б) Разложите и возьмите жёлтые фишки

Разложите **жёлтые фишки** в центре стола.

Начало раунда 2



Каждый из игроков берёт 1 жёлтую фишку, как в первом раунде. Фишки из предыдущих раундов не участвуют в текущем раунде. Однако все фишки необходимо размещать перед собой в ряд, чтобы другие игроки могли видеть, как менялись ваши оценки в ходе раундов.

Окончание раунда 2



Раунд 3 («Тёрн»)

а) Откройте 1 общую карту

Один из игроков берёт **1 карту** из колоды и кладёт её лицевой стороной вверх рядом с 3 другими общими картами.

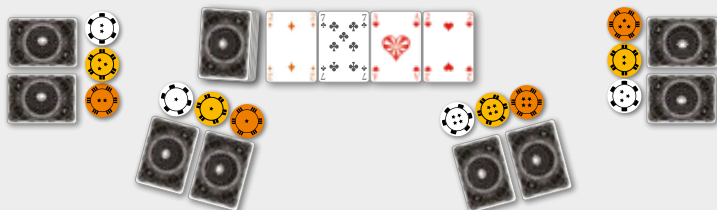
б) Разложите и возьмите оранжевые фишки

Разложите **оранжевые фишки** в центре стола. Каждый из игроков берёт по 1 фишке, как обычно.

Начало раунда 3



Окончание раунда 3



Раунд 4 («Ривер»)

а) Откройте 1 общую карту

Один из игроков берёт **1 карту** из колоды и кладёт её лицевой стороной вверх рядом с 4 другими общими картами.

б) Разложите и возьмите красные фишки

Разложите **красные фишки** в центре стола. Каждый из игроков берёт по 1 фишке, как обычно.



После **раунда 4** вскройте карты.

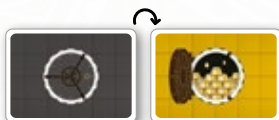
Вскрытие карт («Шоудаун»)

Итак, настал момент истины. Единственные фишки, которые имеют значение, — это красные фишки, которые вы взяли в **раунде 4**!

Начиная с игрока, у которого красная фишка с 1 звездой, и далее в порядке возрастания звёзд на фишках, игроки открывают свои карты (сначала игрок с фишкой с 1 звездой, затем игрок с фишкой с 2 звёздами и так далее) и назовите свою **самую сильную** покерную комбинацию, состоящую ровно из 5 карт.

Всё верно?

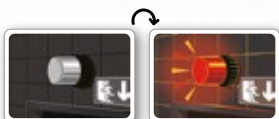
Ограбление считается успешным, если игроки будут вскрывать свои карты **в порядке возрастания** покерных комбинаций. В таком случае, вы можете перевернуть **карту хранилища золотой стороной вверх**.



Карта хранилища перевернута золотой стороной.

Есть хотя бы одна ошибка?

Если один из игроков откроет более **слабую руку**, чем та, что была открыта до него, вы допустили ошибку в порядке расположения фишек. Это ограбление проваливается, потому что вы неправильно его организовали. В этом случае, переверните **карту сигнализации красной стороной вверх**.



Карта сигнализации перевернута красной стороной.

Вскрытие карт завершает текущее ограбление. Начните следующее ограбление с раунда **1**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается одним из **2 вариантов**, в зависимости от того, какое условие наступит первым:











- Вы **выигрываете**, если перевернули **3 карты хранилища золотой стороной вверх**.
- Вы **проигрываете**, если перевернули **3 карты сигнализаций красной стороной вверх**.

НАБОРЫ КАРТ

Крайне важно хорошо знать карточные комбинации, чтобы сравнивать карты в своём наборе с картами других игроков. Если вы знаете правила Техасского Холдема, вы можете пропустить этот раздел правил. !

Важно: вы должны собрать **наилучший возможный набор**, состоящий **ровно из 5 карт** из 7 доступных вам карт (2 карманные карты + 5 общих карт)!

Существует 10 различных комбинаций. Любой набор карт содержит одну из этих комбинаций, остальные карты в наборе являются кикерами. Для определения силы вашего набора можете использовать памятку.

Hand Ranking	
	Single Flush
	Straight Flush
	Four of a Kind
	Full House
	Flush
	Straight
	Three of a Kind
	Two Pairs
	Pair
	High Card

Карта-памятка комбинаций карт

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА: ЗНАЧЕНИЯ ОТДЕЛЬНЫХ КАРТ

Старшая карта — А (туз), за ней следуют К (король), Q (дама), J (валет), а затем числовые карты 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).



младшая карта

старшая карта

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ КОМБИНАЦИЙ КАРТ (ОТ СЛАБЫХ К СИЛЬНЫМ)



Старшая карта (High Card)

Если игрок не может собрать даже пару карт одинакового достоинства, учитывается его старшая карта. Если у нескольких игроков старшие карты одинакового достоинства, сначала сравниваются старшие кикеры (см. врезку на следующей странице с объяснением термина «Кикер»). Если эти карты также имеют одинаковое достоинство, сравниваются вторые по старшинству кикеры. Если они также одинаковы, сравниваются третьи, а затем четвёртые по старшинству кикеры.



Пара (Pair)

Пара состоит из 2 карт одинакового достоинства. Если пара есть у нескольких игроков, то сильнее комбинация с более старшими картами. Если у нескольких игроков одинаковая пара, сравниваются карты по старшему кикеру. Если достоинства этих карт также одинаковы, сравниваются карты по второму по старшинству кикеру. Если достоинства и этих карт также одинаковы, сравниваются карты по третьему по старшинству кикеру.



Две пары (Two Pair)

Две пары — это комбинация, состоящая из 2 карт одного достоинства и 2 карт другого достоинства. Если несколько игроков собрали по 2 пары, сначала сравниваются пары с более старшими картами. Если они имеют одинаковое достоинство, сравниваются пары с младшими картами. Если и они одинаковы, победитель определяется по 5 карте (см. «Кикер»).



Тройка (Three of a Kind)

Тройка состоит из 3 карт одинакового достоинства. Если несколько игроков собрали тройки, то сильнее комбинация с более старшими картами. Если у нескольких игроков одинаковые тройки, то сначала сравниваются старшие, а затем вторые по старшинству карты-кикеры.

Кикер

Кикеры — это карты, которые входят в набор из 5 карт игрока, но не используются в его комбинации. Каждая комбинация карт, состоящая не из 5 карт, «дополняется» кикерами. Напоминаем: при оценке силы набора карт учитывается максимум 5 карт.



Стрит (Straight)

Стрит состоит из 5 карт последовательного достоинства. Если у нескольких игроков стрит, выигрывает комбинация с самой сильной старшей картой. Туз может считаться как старшей, так и младшей картой: A-2-3-4-5 или 10-J-Q-K-A. Туз не может быть использован в середине стрита, например: K-A-2-3-4.



Флеш (Flush)

Флеш состоит из 5 карт одной масти (трефы, пики, черви или бубны). Если у нескольких игроков флеш, выигрывает комбинация с самой сильной старшей картой. Если старшие карты одинаковые, то победитель определяется по второй по старшинству карте в комбинации, затем по третьей и т.д.



Фулл-хаус (Full House)

Фулл-хаус состоит из пары и тройки. Если у нескольких игроков фулл-хаус, выигрывает тот, у кого старше тройка. Если тройка одинаковая, победитель определяется по старшинству пары.



Каре (Four of a Kind)

Каре состоит из 4 карт одного достоинства. Например, из 4 королей. Если у нескольких игроков каре, выигрывает комбинация, состоящая из более сильных карт. Если у нескольких игроков одинаковое каре, победитель определяется по 5 карте (см. «Кикер»).



Стрит-флеш (Straight Flush)

Стрит-флеш — это стрит из карт одной масти, то есть 5 карт одной масти, идущих подряд. Если у нескольких игроков стрит-флеш, выигрывает игрок с самой сильной старшей картой в комбинации.



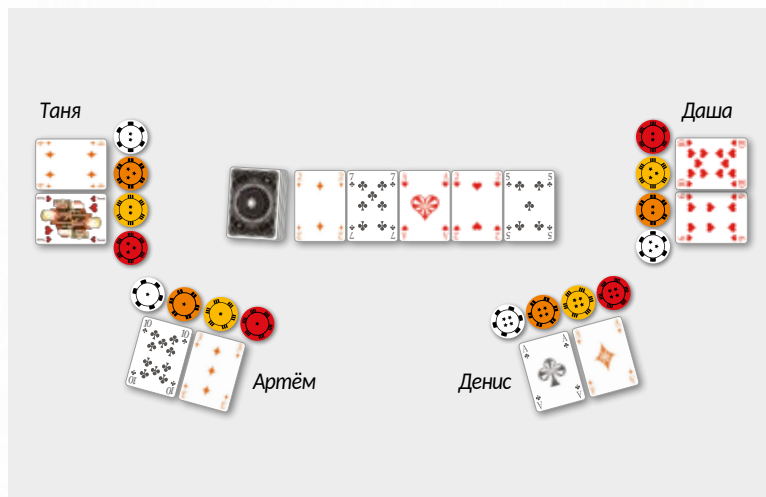
Флеш-рояль (Royal Flush)

Самая сильная комбинация в покере — это флеш-рояль. Флеш-рояль — это стрит-флеш, начинающийся с 10 и заканчивающийся тузом.

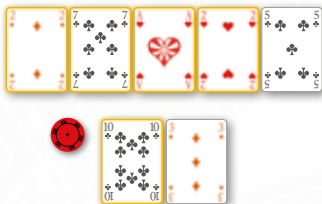
НИЧЬЯ

Возможны ситуации, при которых (несмотря на кикеры) наборы карт у нескольких игроков абсолютно одинаковы. Это происходит, например, когда наилучший возможный набор карт состоит из 5 общих карт, и, следовательно, карманные карты игроков не входят в наилучшую комбинацию. В таком случае получается ничья. Среди игроков с ничьей порядок выбранных фишек не имеет значения. Но при этом, эти игроки должны правильно выбрать фишки по сравнению со всеми остальными игроками.

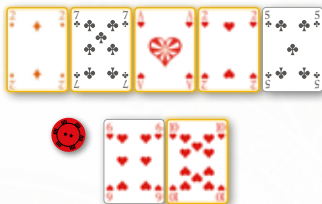
Пример: вскрытие карт в игре на четверых.



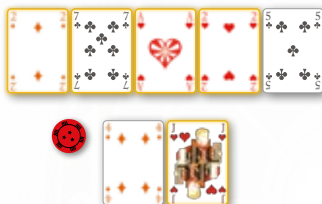
У Артёма набор **2-2-A-10-7**
и фишка с 1 звездой



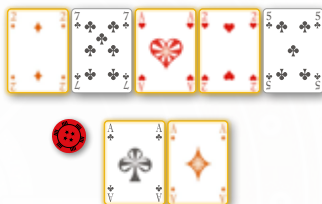
У Даши набор **2-2-A-10-7**
и фишка с 2 звёздами



У Тани набор **2-2-A-J-7**
и фишка с 3 звёздами



У Дениса набор **A-A-A-2-2**
и фишка с 4 звёздами



У Дениса фулл-хаус. У остальных 3 игроков по паре из 2 двоек. Таким образом, Денис правильно оценил карты (фишка с 4 звёздами), так как у него самый сильный набор карт.

Затем Артём, Даша и Таня сравнивают свои карты со старшим кикером. У всех троих это общий туз. Поскольку у всех троих в их наборе есть туз, сравнивается вторые по старшинству кикеры. У Артёма и Даши это 10, а у Тани — валет. Набор Тани сильнее, чем у Артёма и Даши, поэтому она также правильно оценила карты (фишка с 3 звёздами).

У Артёма и Даши абсолютно одинаковые наборы, поэтому между ними ничья. Выбранные ими фишки считаются правильными (фишки с 1 и 2 звёздами). Следовательно, все игроки правильно оценили карты, и команда может перевернуть карту хранилища золотой стороной вверх.

НАПОМИНАНИЕ

Вы не можете делиться информацией о своих картах с другими игроками. Вы можете только делать предположения о картах других игроков, используя информацию, доступную всем (вы не можете делиться информацией, относящейся к вашему собственному набору карт).

РАСШИРЕННЫЙ РЕЖИМ

По мере роста опыта игры в The Gang, вы можете добавить в ваши партии **карты специалистов** и **карты испытаний**. Эти карты немного меняют правила и добавляют больше вариативности в процесс ограбления.

Разместите **карты испытаний** и **карты специалистов рубашкой вверх** в **двух отдельных колодах**.

При **первой игре** с этими картами их необходимо упорядочить по номерам карт от 1 до 10. Когда вы переворачиваете первую карту из стопки, это должна быть карта с номером 1 и так далее. Правила первого ограбления в игре не меняются; играйте без карт специалистов и испытаний. В зависимости от исхода каждого ограбления активируется карта специалиста или испытания.

Успешное ограбление?

Если вы успешно совершили ограбление (карта хранилища перевернута золотой стороной вверх), ваше следующее ограбление будет усложнено картой испытания. Откройте **верхнюю карту испытания** из колоды, положите её в центр стола и прочтите её эффект вслух. Теперь эффект этой карты испытания **будет действовать в ходе предстоящего ограбления**.

После окончания этого ограбления, положите эту карту вызова в **низ колоды**. Она действует только для **одного** ограбления!

С эффектами различных карт испытаний можно ознакомиться на стр. 16–17 этих правил.



Ограбление провалено?

Если вы провалили ограбление (карта сигнализации перевернута красной стороной вверх), ваше следующее ограбление будет облегчено картой специалиста. Откройте **верхнюю карту специалиста** из колоды, положите её в центр стола и прочтите её эффект вслух. Теперь эффект этого специалиста теперь **будет действовать в ходе предстоящего ограбления**.

Некоторые специалисты будут помогать всем игрокам непосредственно с первого раунда предстоящего ограбления.



Для других карт специалистов, игроки решают вместе, кто из них и когда будет использовать эти карты во время ограбления. Для этого один из игроков может предложить использовать карту специалиста в любой момент (до вскрытия карт!). Если остальные согласны, игрок может её использовать!

После окончания этого ограбления, положите эту карту специалиста в **низ колоды**. Она действует для **одного** ограбления — независимо от того, использовали её игроки или нет!

С эффектами карт специалистов можно ознакомиться на стр. 18–19 этих правил.

Повторяйте эту процедуру **в конце каждого ограбления** до конца партии. Таким образом, со второго ограбления будет активна **либо одна карта испытания, либо одна карта специалиста**.

СОВЕТ: чтобы опробовать всё разнообразие карт специалистов и испытаний, **не** перемешивайте эти колоды в конце игры. Продолжайте играть колодами в том же порядке, пока не пройдёте весь цикл карт от 1 до 10. Когда вы вернётесь к карте с номером **1 во второй раз**, перемешайте колоду. С этого момента карты будут открываться в случайном порядке.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЖИМ

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

- Уберите из колоды карту испытания «1) Быстрый доступ». Она не будет использоваться в профессиональном режиме.
- Откройте случайную карту испытания в начале игры. Эта карта испытания будет активной для всех ограблений в партии!

Это означает, что открытая карта испытания будет действовать с первого ограбления и останется активной для всех последующих. Например, начиная со второго ограбления, будут активны либо 2 карты испытаний, либо 1 карта испытаний и 1 карта специалиста.

РЕЖИМ «МАСТЕР-ВОР»

Режим «Мастер-вор» работает аналогично расширенному режиму, но со следующими изменениями:

- Уберите из колоды карту испытания «1) Быстрый доступ».
- Уберите из игры одну из трёх карт сигнализации. Вы проигрываете, если срабатывают **две сигнализации**.
- В этом режиме не используются **карты специалистов**.
- В начале партии откройте 2 случайные карты испытаний. Они действуют в первом ограблении. В начале каждого последующего ограбления сбросьте карту испытания с наименьшим номером. Затем откройте новую карту испытания. Таким образом, для каждого ограбления всегда **активны 2 карты испытаний**.

КАРТЫ ИСПЫТАНИЙ

Обзор и подробное описание



1) Быстрый доступ (Quick Access)

В этом ограблении не используются белые фишки. В раунде 1 раздайте карманные карты и сразу переходите к раунду 2.



2) Детекторы звука (Noise Sensors)

Переверните **белые, жёлтые и оранжевые фишки с 1 звездой тёмной стороной вверх**. Эти фишки **не могут сменить владельца** после того, как они были взяты с центра стола.



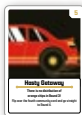
3) Датчик движения (Motion Detector)

Если **хотя бы одна из общих карт** в раунде 2 — это **J, Q или K**, происходит следующее: игрок, перед которым лежит **белая фишка с 1 звездой** (из раунда 1), должен положить свои карманные карты рубашкой вверх в сброс и взять **новые карманные карты** из колоды.



4) Сканирование сетчатки глаза (Retina Scan)

Это испытание добавляет **дополнительное условие** для успешного ограбления. Прежде чем игрок с **красной фишкой наивысшего номинала** в шоудаун откроет свои карты, необходимо выполнить следующие действия: **остальные игроки должны обсудить и решить, какого достоинства (от 2 до туза), по их мнению, одна из карманных карт игрока с красной фишкой наивысшего номинала**. Игрок с красной фишкой наивысшего номинала, очевидно, не может участвовать в этом обсуждении или давать подсказки. Если игроки ошибаются, ограбление считается неудавшимся, даже если распределение красных фишек между игроками было верным.



5) Поспешный побег (Hasty Getaway)

В раунде 3 **оранжевые фишки не раздаются**. Просто откройте четвёртую общую карту и сразу переходите к раунду 4.



6) Вентиляционная шахта (Ventilation Shaft)

Переверните **белую, жёлтую и оранжевую фишки** с **наивысшим номиналом тёмной стороной вверх**. Эти фишки не могут сменить владельца после того, как они были первый раз взяты с центра стола.



7) Лазерные растяжки (Laser Tripwires)

Если ни одна из **общих карт** в раунде 2 не является **J, Q или K**, игрок с **белой фишкой самого высокого номинала** (из раунда 1) должен положить свои карманные карты рубашкой вверх в стопку сброса и взять **новые карманные карты** из колоды.



8) Обесточивание (Blackout)

В начале раунда 2 все игроки должны сбросить свои фишки из раунда 1.

В начале раунда 3 все игроки должны сбросить свои фишки из раунда 2.

В начале раунда 4 все игроки должны сбросить свои фишки из раунда 3.

Это означает, что все игроки должны внимательно отслеживать и запоминать номиналы фишек других игроков в каждом раунде, чтобы правильно оценивать изменения силы наборов карт игроков.



9) Сканер отпечатков пальцев (Fingerprint Scan)

Это испытание добавляет **дополнительное условие** для успешного ограбления. Прежде чем игрок с **красной фишкой наивысшего номинала** в шоудаун откроет свои карты, необходимо выполнить следующие действия: **остальные игроки** должны обсудить и **решить, какая комбинация (от старшей карты до флеш-рояль)**, по их мнению, у игрока с **красной фишкой наивысшего номинала**. Игрок с **красной фишкой наивысшего номинала**, очевидно, не может участвовать в этом обсуждении или давать подсказки. Если игроки ошибаются, ограбление считается неудавшимся, даже если распределение красных фишек между игроками было верным.



10) Камеры видеонаблюдения (Security Cameras)

Вместо 2 карманных карт игроки получают по **3 карты!** Игрокам необходимо собрать лучший набор 5 карт из **3 карманных и 5 общих карт** (вместо 2 карманных и 5 общих карт).

КАРТЫ СПЕЦИАЛИСТОВ

Обзор и подробное описание



1) Информатор (Informant)

Решите, кто из игроков **тайно** покажет **ровно одну** из своих карманных карт **другому** игроку. Этот игрок не может рассказывать другим, какую карту он увидел.



2) Водитель-беглец (Getaway Driver)

Решите, кто из игроков сообщит остальным игрокам **свою текущую комбинацию карт** (карманные карты и общие карты). Игроки не могут обсуждать подробности.

Пример: «У меня пара». Игрок не может раскрывать, какая у него пара!



3) Спонсор (Investor)

После раздачи карманных карт в раунде 1, каждый игрок называет количество своих карманных карт с «персонажем» (J, Q, K).

Пример: у Артёма K и J, он говорит: «У меня 2 карты с персонажем». У Даши Q и 3, она говорит: «У меня 1 карта с персонажем». У Тани A и 10, она говорит: «У меня нет карт с персонажем».



4) Мозг операции (Mastermind)

Решите, кто из игроков сообщит остальным игрокам **сколько карт определённого достоинства** у него на руках.

Пример: игроки решили, что Денис сообщит, сколько у него девяток. У него 9 и 3, он говорит: «У меня есть одна 9».



5) Хакер (Hacker)

Решите, кто из игроков **возьмёт 1 карту из колоды** и добавит её к своим карманным картам. После этого этот игрок должен положить **одну из своих карманных карт рубашкой вверх** в стопку сброса. Этой картой может быть та, которую он только что получил из колоды.



6) Координатор (Coordinator)

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



7) Акробат (Jack)

Решите, кто из игроков добавит в свою руку карту специалиста «Акробат». После этого этот игрок должен положить **одну из своих карманных карт рубашкой вверх** в стопку сброса. Карта специалиста «Акробат» считается **валетом (J)**. Однако у неё **нет масти**, поэтому она не может использоваться в комбинации флеша. Если у игрока каре, состоящее из 4 остальных валетов, то карта «Акробат» считается валетом-кикером.



8) Математический гений (Math Whiz)

После раздачи карманных карт в раунде 1, все игроки называют **сумму значений своих карманных карт**. Карты с достоинством от 2 до 10 имеют значения от 2 до 10, соответственно. Карта J, Q или K имеет значение 10. Карта A или T имеет значение 11.

Пример: у Артёма на руках карты 10 и 7, он говорит: «У меня сумма 17». У Даши Q и 3, она говорит: «У меня сумма 13». У Тани A и 10, она говорит: «У меня сумма 21».



9) Аферист (Con Artist)

После того, как в раунде 1 будут розданы карманные карты и игроки их просмотрят, положите их **рубашкой вверх стопкой** в центре стола, **перемешайте и раздайте** заново.

Важно: перемешивать и раздавать нужно только те карты, которые были розданы ранее. Если вы запомнили свои карты до того, как их перемешали, значит вы знаете 2 карты, которые находятся на руках у ваших товарищей по игре.



10) Силач (Muscle)

Решите, кто из игроков возьмёт **карту специалиста «Силач»**. Он кладёт её перед собой. Во время вскрытия карт комбинация этого игрока сильнее **такой же комбинации** любого другого игрока.

Пример: у Артёма набор карт 2-2-J-8-7 и карта специалиста «Силач». У Даши 2-2-A-8-7. У Тани 8-8-K-7-3. У Дениса 7-7-7-8-2. У Артёма, Даши и Тани по паре. У Артёма самая слабая пара. Однако карта специалиста «Силач» превращает его пару в самую сильную. У Дениса тройка, то есть другая комбинация, которая сильнее комбинации Артёма. Правильный порядок фишек здесь будет следующим: Даши (1 звезда), Таня (2 звезды), Артём (3 звезды), Денис (4 звезды).

АВТОРЫ



Джон Купер — инженер НАСА на пенсии. Он живёт с женой и собакой в Гринбелте, штат Мэриленд.

Кори Хит — инженер-программист, не вышедший на пенсию. Он живёт один и переезжает с места на место каждые несколько лет. В 2000 году этим местом был Гринбелт, штат Мэриленд, где он вместе с Джоном Купером разрабатывал настольные игры.

Вдвоём они, вместе с друзьями, разработали игры Zendo, Homeworlds, Blockers и множество других, о которых вы, как они оба говорят, точно никогда не слышали 😊. С тех пор прошло 23 года и они всё ещё вместе придумывают игры. Их последняя работа — The Gang.

The authors and Kosmos thank all the playtesters and rule reviewers.

Special thanks from the authors go to: Gina Mai Denn, Stephen Glenn, Dominic Crapuchettes, Dave Chalker, Lill Becker, Tim Howe, Janet Morton, Sleevs @Gangstagrass, Leah Kanach, The Benders, Manoj Choudhary, Amanda & Matt Adams, Brett Myers, Greg Frock, Ralph Querfurth, Tobias Gayer and Wolfgang Lüttke.

Special thanks from the editors go to: John Cooper, Kory Heath, Christian Fiore & Team, Arnd Fischer, Alexandra Kunz, Wolfgang Lüttke, Christian Sachseneder, Michael Sieber-Baskal, Kilian Vosse, Laura Wimmer and the playtesters at the game meetup in Rotenburg.

Authors: John Cooper & Kory Heath

Illustration & graphics: Fiore GmbH

Technical product development: Carsten Engel

Editing: Ralph Querfurth and Tobias Gayer

English text editing: Ava Tessitore,
Hannah Mintz, Ted McGuire

© 2024 Kosmos

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstrasse 5-7, 70184 Stuttgart, Germany
kosmos.de

All rights reserved.
Printed in China

© 2024 Thames & Kosmos, LLC,
Providence, RI, USA

Thames & Kosmos is a registered trademark of
Thames & Kosmos, LLC. All rights reserved.

Distributed in North America by
Thames & Kosmos, LLC. Providence, RI 02903.

Phone: 800-587-2872

Web: thamesandkosmos.com

Distributed in the United Kingdom by
Thames & Kosmos UK LP. Cranbrook, Kent
TN 17 3HE.

Phone: 01580 713000

Web: thamesandkosmos.co.uk

683887-02-140224