

® СУМАСШЕДШИЕ ВОСЬМЕРКИ

Цель: избавиться от всех карт раньше других игроков.

Начало игры: Перемешайте карты. Игрокам сдается по 5 карт. При игре вдвоем каждому раздается по 7 карт. Оставшиеся карты кладутся в колоду рубашкой вверх между игроками. Верхняя карта помещается рубашкой вниз рядом с колодой и становится первой в "отбое". Это первая разыгрываемая карта в игре. Самый младший игрок ходит первым, затем игроки ходят по часовой стрелке.

Начало игры: Первый игрок смотрит на свои карты и определяет, есть ли у него карты того же достоинства, масти или цвета, что верхняя карта в отбое. Например, если верхняя карта отбоя это черная семерка треф, игрок может положить черную карту, семерку или любую трефовую карту. Если у него нет подходящей карты, он вытягивает одну из колоды, и ход переходит к другому игроку.

Исключение составляют только СУМАСШЕДШИЕ ВОСЬМЕРКИ! Их можно класть на карты любой масти, достоинства и цвета. Игрок, положивший восьмерку, решает, какая масть будет разыгрываться дальше.

Победа в игре: Игрок, первый избавившийся от всех карт, побеждает. Остальным игрокам начисляются штрафные очки, равные достоинству оставшихся у них карт. За восьмерку начисляется 20 очков. За фигурные карты начисляется по 10 очков, за остальные - согласно их достоинству (7 очков за семерку, 1 за туза).

СУНДУЧКИ

Цель: собрать наибольшее количество наборов по четыре карты одного достоинства (сундучков), собирая их у других игроков.

Начало игры: Перемешайте карты. Игрокам сдается по 5 карт рубашкой вверх. При игре вдвоем каждому раздается по 7 карт. Оставшиеся карты кладутся в колоду рубашкой вверх между игроками.

Начало игры: Игрок слева от раздающего начинает игру, задавая вопрос другому игроку о наличии определенной карты. Например, он может спросить другого игрока: "У тебя есть семерки?" У игрока, задающего вопрос, на руках должна быть хотя бы одна карта запрашиваемого достоинства, в данном случае семерка. Если у игрока, которому задали вопрос, есть карты запрашиваемого достоинства, он должен отдать их все игроку, задавшему вопрос. Игрок, задававший вопрос, получает еще один ход. Теперь он может задавать вопрос любому игроку о карте любого достоинства при условии, что у него есть хотя бы одна карта этого достоинства. Если у игрока, которому задали вопрос, нет карт запрашиваемого достоинства, он должен ответить "Нет". В таком случае игрок, задававший вопрос, берет одну карту из колоды. Если он взял из колоды карту запрашиваемого достоинства, он показывает ее остальным игрокам и получает еще один ход. Если он взял из колоды карту другого достоинства, он оставляет ее себе, и ход переходит к игроку, ответившему "Нет".

Победа в игре: Как только игрок собирает четыре карты одного достоинства, он кладет их на стол рубашкой вниз. Игра продолжается до тех пор, пока у игрока не закончатся карты, или карт не останется в колоде. Игрок с наибольшим количеством сундучков побеждает.

Другой вариант игры: собирайте пары карт вместо четырех.

РАММИ

Цель: первым набрать 25 очков.

Начало игры: Перемешайте карты. При игре вдвоем каждому раздается по 10 карт. При игре втроем или вчетвером каждому раздается по 7 карт. Затем раздающий помещает оставшиеся карты рубашкой вверх в общую колоду и переворачивает верхнюю карту рубашкой вниз рядом с ней, создавая "отбой".

Начало игры: Игроки ходят по часовой стрелке, собирая наборы из трех или четырех одинаковых карт. Самый младший игрок вытягивает верхнюю карту из общей колоды или карту, лежащую рубашкой вниз из отбоя. Все собранные наборы одинаковых карт кладутся рубашкой вниз на стол. Игрок заканчивает свой ход, сбрасывая одну карту. После того как игрок собрал хотя бы один набор, другие наборы, уже выложенные на стол, могут быть разыграны. Игрок, который первым избавился от всех карт, побеждает в раунде и получает по одному очку за каждую карту, оставшуюся на руках у соперников.

Победа в игре: Игрок, первым набравший 25 очков, побеждает.

ОЛАДЬЯ

Цель: собрать все карты.

Начало игры: Игроки садятся в круг лицом друг к другу. Самый старший игрок становится раздающим. Он мешает колоду и раздает ее рубашкой вверх всем игрокам, пока все карты не кончатся. Не имеет значения, если игроки получат неравное количество карт. Каждый игрок помещает свои карты рубашкой вверх перед собой, не смотря на них.

Начало игры: Самый младший игрок ходит первым, переворачивая верхнюю карту своей колоды и начиная новую колоду перед собой. Следующий игрок также переворачивает верхнюю карту своей колоды и начинает новую колоду перед собой. Игроки ходят по очереди. Когда кто-то из игроков переворачивает карту, которая совпадает с верхней картой другого игрока, первый игрок, который заметит это, выкрикивает "ОЛАДЬЯ!" и забирает обе колоды с одинаковыми картами на вершине. Эти карты добавляются к колоде победителя. Игра продолжается. Если игрок выкрикивает "ОЛАДЬЯ" в неправильный момент, он должен отдать каждому игроку по одной карте из колоды, которая лежит рубашкой вверх. Если два игрока кричат "оладья!" одновременно, они кладут две колоды с одинаковыми картами на вершине в середину стола. Игра продолжается по обычным правилам до тех пор, пока кто-нибудь не перевернет карту, совпадающую с картой на вершине колоды в середине стола. Игрок, быстрее всех выкрикнувший "общая оладья!", забирает всю эту колоду себе. Если карты в колоде рубашкой вверх заканчиваются, игрок должен перевернуть свою вторую колоду и продолжить игру. Игрок, у которого кончились все карты, выбывает из игры.

Победа в игре: Игрок, собравший все карты, побеждает.

ВОЙНА

Цель: захватить все карты.

Начало игры: Перемешайте карты. Самый старший игрок становится раздающим. Он раздает карты по одной по очереди каждому игроку. Игроки собирают свои карты в колоду рубашкой вверх перед собой.

Начало игры: Оба игрока одновременно переворачивают верхние карты своих колод рубашкой вниз и кладут их рядом друг с другом в центре стола. Ценность карт возрастает от 2 (низшая) до туза (высшая). Игрок, перевернувший карту большего достоинства, забирает карту соперника и кладет вниз колоды обе карты рубашкой вверх. Оба игрока переворачивают следующие карты, и игра продолжается. Если игроки переворачивают карты одного достоинства, начинается "ВОЙНА". Они выкладывают по четыре карты: три — рубашкой вверх, четвертая — рубашкой вниз. Игрок с четвертой картой наибольшего достоинства забирает все десять карт. Если достоинство четвертых карт совпадает, процедура повторяется до тех пор, пока кто-нибудь не победит.

Победа в игре: Игрок, захвативший все карты, побеждает.

ВАЛЁТ

Цель: собрать все карты.

Начало игры: Игроки садятся в круг лицом друг к другу. Самый старший игрок становится раздающим. Он мешает колоду и раздает ее рубашкой вверх всем игрокам, пока все карты не кончатся. Не имеет значения, если игроки получают неравное количество карт. Каждый игрок помещает свои карты рубашкой вверх перед собой, не смотря на них.

Начало игры: Самый младший игрок ходит первым. Он берет верхнюю карту своей колоды и помещает ее рубашкой вниз в центре стола. Затем игрок слева от него кладет верхнюю карту своей колоды рубашкой вниз на карту предыдущего игрока. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков не перевернет валета. Как только в общей колоде появляется валет, все игроки кладут ладони на него как можно быстрее. Игрок, первый положивший руку на валета, выигрывает раунд и добавляет эти карты к своей колоде.

Игра возобновляется с игрока, сидящего слева от победителя предыдущего раунда. Если игрок переволновался и положил руку не на валета, а на другую карту, он должен отдать каждому игроку по одной карте из своей колоды. Игрок, у которого закончились карты, не выбывает из игры. Напротив, он должен внимательно следить за ходом событий. Если он первым заметит появление валета и положит на него руку, он забирает карты и возвращается в игру. Если он кладет руку на валета не первым, он выбывает из игры.

Победа в игре: Игрок, собравший все карты, побеждает.

ДЖОКЕР

Цель: собирать и откладывать пары карт и не остаться с джокером в конце игры.

Начало игры: Добавьте в колоду одного джокера. Перемешайте и раздайте карты по одной всем игрокам. У игроков может быть неравное количество карт.

Начало игры: Игроки смотрят на свои карты, но не показывают их другим игрокам. Если у игрока есть пары (например, две десятки или два короля. Масть не имеет значения), он кладет их рубашкой вверх. Один игрок раскрывает свои карты изображениями к себе, игрок слева от него должен вытащить одну карту, не глядя. Этот игрок выбирает карту из колоды соперника, не глядя, и добавляет к своим картам. Если он может составить с ней пару, он откладывает ее. Игрок, только что вытащивший карту, раскрывает карты обратной стороной перед следующим игроком, сидящим слева, и так далее.

Победа в игре: Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не останется с ДЖОКЕРОМ. Этот игрок проигрывает, все остальные игроки становятся победителями.

СПИТ

Цель: избавиться от карт из всех пяти колод.

Начало игры: Каждому игроку раздается по 26 карт рубашкой вверх. Игрок не может смотреть на свои карты. Каждый игрок раскладывает свои карты на пять колод по 1, 2, 3, 4 и 5 карт соответственно. Верхняя карта каждой из колод переворачивается рубашкой вниз. Оставшиеся 11 карт — это "спит-колода", на них также нельзя смотреть.

Начало игры: Когда оба игрока готовы, один из них говорит "спит", и каждый игрок сразу же берет верхнюю карту из "спит-колоды" и кладет ее в центр стола. Затем игроки как можно быстрее начинают разыгрывать карты, которые лежат рубашкой вниз, из своего ряда на одну из колод в центре. Можно разыграть только карты достоинством меньше или больше на единицу. Если игрок может разыграть карту, которая лежит рубашкой вниз, то карта, лежащая под ней, сразу переворачивается рубашкой вниз. Ее можно разыграть. Если у игрока осталось меньше пяти колод, он может передвинуть карту, лежащую рубашкой вниз, из колоды в другом ряду, чтобы заполнить пустое место. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не "застрянут", и ходы не закончатся. Когда все игроки застряли, они говорят "Готов, Спит" и снова кладут начальные карты сверху колод в центре стола. Спит-колоды быстро меняются, так как игроки кладут новые карты сверху.

Победа в игре: Когда игрок разыгрывает последнюю карту в ряду и говорит "аут", он побеждает. Если у обоих игроков закончились колоды, и они оба застряли до объявления аута, побеждает игрок с наименьшим количеством оставшихся карт.