

## Счастливые карточки

Есть две категории счастливых карт, причем они могут быть использованы одновременно:

**1. Счастливые карточки, которые сохраняются у игрока на протяжении всей игры и которые могут быть использованы им каждый раз, когда наступает его очередь хода:**



Результат на кубике увеличивается на 1.

**Пример:** Для 2 карт этого типа можно получить максимум 2.



Результат на кубике уменьшается на 1.

**Пример:** Для 2 карточек этого типа можно получить максимум - 2.



Имея такую счастливую карту, игрок может бросить кубик еще 1 раз.

**Пример:** У игрока есть такая карточка, значит, он может бросить кубик 3 раза (вместо положенных двух).



Из разложенных карт можно взять любое количество карт с одинаково окрашенными числами, сумма которых соответствует результату на кубике. Игрок, у которого есть две такие счастливые карты, может дополнительно увеличить или уменьшить сумму на 1.

**Пример:** на кубике выпало 5. У игрока есть 2 такие счастливые карточки, значит, он берет из разложенных карт желтые карточки с номерами 1, 2 и 3.

5

**2. Карточки удачи, которые игрок может использовать только 1 раз на протяжении игры. После того как эта карточка будет разыграна, она выходит из игры!**



Вместо того, чтобы бросать кубик, игроку разрешается взять карточку с цифрами 1, 2 или 3. Также эта карточка может быть использована после того, как игрок бросил кубик, но остался недоволен результатом броска. Эту карту можно комбинировать с другими счастливыми картами.



Вместо того, чтобы бросать кубик, игроку разрешается взять одну карту с цифрами 4, 5 или 6. Также эта карточка может быть использована после того, как игрок бросил кубик, но остался недоволен результатом. Эту карту можно комбинировать с другими счастливыми картами.

Если у Вас есть вопросы и предложения к игре «Jinx», пожалуйста, напишите нам: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Вена или пишите на [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Дизайн: Fiore GmbH, [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)



**Внимание!** Не предназначено для детей младше 3 лет!  
Содержит мелкие детали. Опасность удушья!  
Сохраняйте упаковку!

[facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)

Мы в Интернете: [instagram.com/piatnik\\_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



21 075-00xxx  
P000000x

6

(RUS)

# JINX

Захватывающая карточная игра для всей семьи!

Клаус Альтенбургер

Для 2-4 игроков от 6 лет

Продолжительность игры 10-15 минут

Кому из игроков достанутся карты с максимально возможными значениями по итогам 3 раундов игры? Бросайте кубик и подсчитывайте полученные очки! Повезет тому, кому сегодня улыбнется удача!

**В комплект входят:**

48 карточек с цифрами: по шесть карточек восьми цветов с цифрами от 1 до 6  
12 счастливых карточек  
1 кубик  
1 правила игры



Игра № 713903

© 2021, Piatnik • напечатано в Австрии

[piatnik.com](http://piatnik.com)

## Цель игры:

Благодаря удаче и правильному выбору карточки набрать в течение трех раундов наибольшее количество очков.

## Подготовка к игре:

- Карточки тщательно перетасовываются и делятся на две стопки – карточки с цифрами и счастливые карточки. Карты в стопках лежат лицевой стороной вниз.
- Кубик кладется рядом со стопками карточек.

## Ход игры:

Игра проходит в 3 раунда. Перед каждым раундом снимаются верхние 16 карт с цифрами и раскладываются квадратом 4x4 в центре стола. Остальные карточки с цифрами остаются в стопке, в этом раунде они больше не понадобятся.



Игру начинает самый младший из игроков. Ход передается по часовой стрелке. Игрок бросает кубик. Если он не удовлетворен результатом броска, то кубик можно бросить снова, но засчитается при этом последний результат. Первым результатом игрок воспользоваться не сможет.

После того как игрок, бросавший кубик, увидел результат, он берет из квадрата 4x4 любую карточку, которая соответствует выпавшей на кубике цифре, и затем кладет эту карточку открытой стороной перед собой.

**Пример:** Если у игрока на кубике выпала цифра 3, то он берет любую карточку с цифрой 3.

**Примечание:** По окончании раунда остаются карточки только с теми цветами у игроков, которых нет в квадрате 4x4!

После того как ход перешел к следующему игроку, он тоже бросает кубик, выбирает карточку с цифрой и так далее. **Внимание:** Квадрат 4x4 во время раунда нельзя дополнять новыми картами из стопки. Можно разыгрывать только те карточки, которые уже выложены в квадрат на столе!

## Конец раунда и подсчет очков:

Раунд заканчивается, когда игрок больше не может взять карточки со стола после броска кубика. Подсчет очков производится следующим образом:

1. Каждый игрок сравнивает цвета собранных им карточек с цифрами (в том числе тех, которые он получил в прошлых раундах) с теми цветами карточек, которые остались на столе. Если на столе есть одно или несколько совпадений по цвету, то игрок должен вернуть все карточки этого цвета в центр стола.

2. Игрок, который закончил раунд последним, должен дополнительно положить карточку с наибольшим значением в центр стола. Если у игрока несколько карточек с наибольшим значением, он может выбрать любую из них. В случае если у него нет такой карточки, то он имеет возможность не сдавать карту. Все карточки, которые оказались в центре стола, должны выйти из игры.

3. **Розыгрыш счастливых карт.** Начиная с игрока, который завершил раунд, каждый игрок может отдать любую из своих собранных карточек с цифрами взамен счастливой карты из стопки. У кого нет карт с цифрами, тот не может взять счастливую карту. Полученные счастливые карточки могут быть использованы уже в следующем раунде. Обзор с описаниями всех счастливых карточек можно найти в конце правил игры.

Любой игрок, который сохранил карточки с цифрами, может положить их лицевой стороной перед собой. Затем начинается новый раунд. Для этого 16 карт из стопки с карточками с цифрами снова раскладываются квадратом 4x4 в центре стола. Новый раунд игры начинает тот игрок, который завершил предыдущий раунд последним.

## Окончание игры:

Игра заканчивается после третьего раунда. Каждый игрок подсчитывает, сколько очков он заработал. Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем игры. Если сразу несколько игроков набрали одинаковое количество очков, то все они становятся победителями.