



Руський війсьний корабель (6 шт.)



Смертоносні гуси (6 шт.)



Кровожерливі одеські бички (6 шт.)



Азовсталь (6 шт.)



Джавелін (6 шт.)



ПВО (6 шт.)



Стефанія (6 шт.)



Байрактар (6 шт.)



Привид Ківа (6 шт.)



Волонтер (6 шт.)



Конотопська відьма (6 шт.)



Заспокійливий Арестович (6 шт.)



Кім в шкарпетках (6 шт.)



Зеленський (6 шт.)



Паляниця (6 шт.)



Привілей (6 шт.)

Інструкція

Вік: 15-99

Кількість гравців: 2-4

Комплект: 90 карток з номіналом від 1 (найслабша) до 15 (найсильніша) і 6 козирних карт «Привілей».

Ціль гри: зібрати якомога більше національних атрибутів, перебивши номінал картки противника.

Підготовка

Роздайте по 12 карток. Розкладіть отримані карти перед собою лицьовою стороною. За 30 секунд необхідно запам'ятати в якому порядку розташовані карти. Через 30 секунд гравці перевертають карти лицьовою стороною на стіл. Якщо комусь трапилася карта «Привілей», її відкладають в сторону та беруть ще одну карту.

Хід гри

Гру починає наймолодший. Він перевертає зі своїх 12 карт будь-яку та кладе в центр столу. Інші гравці по черзі за годинниковою стрілкою вибирають одну зі своїх карт, відкривають її та кладуть в центр столу, намагаючись перебити попередню. Гравець, який виклав найсильнішу карту, забирає всі картки цього раунду і складає поруч з собою в окрему стопку.

Наступний раунд починає той, хто забрав собі картки минулого раунду.

Якщо декілька гравців виклали однакові картки найвищого за раунд номіналу, між ними проводиться поєдинок. Кожен учасник поєдинку викладає на вже покладені картки по одній своїй сорочкою догори. Після чого вони одночасно перевертають свої картки. Той, хто виклав найсильнішу – забирає все собі. Якщо при цьому 2 чи більше гравців знов виклали картки однакової найвищої вартості, поєдинок повторюється, поки один не перемаже. Якщо поєдинок трапляється коли у колоді та гравців скінчилися карти, вони йдуть у відбій.

Але якщо два гравці походили однаковими картками, а інший гравець виклав більш сильнішу, то поєдинок не проводиться.

Картка «Привілея» – козир. Гравець може використати її, щоб обміняти вже покладену карту слабшого рангу на сильнішу, сказавши «Заміна» після того, як всі гравці походили. Після заміни картка «Привілей» йде у відбій. Якщо карта, на яку замінив гравець, сильніша за вже викладені, він забирає їх собі. Якщо ні – забирає той, хто виклав найсильнішу карту.

Якщо в когось з гравців закінчуються картки, то гра завершується. Ті, у кого залишились картки на руках, додають їх до своєї стопки виграних.

Перемагає той, хто зібрав за гру найбільшу кількість карток.

Може вийти ситуація, коли у гравців, після підрахунку, випаде однакова кількість побитих карток.

Тоді кожному потрібно перемішати свої карти, та витягати верхню. Той, в кого випадає більший номінал – перемагає.

Бажаємо вдалої гри
та дякуємо,
що обрали нас!

