

Правила настольной игры

10 СВИНОК

*Игра, в которой весь мир вращается вокруг числа 10!
Для 2-8 умников-счетоводов от 6 лет*

Автор игры: Айелет Пнцели

ДЕВЯТЬ? – да ничего особенного! А вот ДЕСЯТЬ – это же просто восхитительно! При этом ОДИННАДЦАТЬ и дальше – нет, уже совсем не то. Как только вам удаётся выложить карту, дающую в сумме с картой в середине стола десять, вы забираете все открытые карты себе! Но будьте осторожны: стоит вам хоть немного ошибиться – и победой насладится ваш хитрый соперник!

Компоненты:

80 карт

(7 карт со значением 0; по 8 карт со значением 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9;

5 карт со значением 5; 4 карты со значением 10)

Цель игры

Виртуозно считайте до 10 и получите больше всех карточек!

Подготовка к игре

Тщательно перемешайте колоду. Раздайте по три карты каждому игроку, а стопку оставшихся карт положите рубашкой вверх на середину стола.

Ход игры

Начинает тот, кто быстрее досчитает до десяти! Все ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход игрок выкладывает карту – и тут же называет получившееся значение колоды. (В рамочке на второй странице изложено, как посчитать значение колоды).



Если игроку удастся достичь значения колоды 10, он должен крикнуть: «10 свинок!» – и забрать себе всю эту колоду. Выигранные карты участники складывают перед собой – в конце игры они понадобятся для подсчёта очков. Если значение колоды оказалось больше 10, то все карты забирает сосед игрока справа – тот, что ходил до него. После хода вы собираете одну карту из закрытой стопки, так чтобы в руке всегда было 3 карты.

Значение открытых карт рассчитывается таким образом:

Первая выложенная на стол карта определяет значение колоды (пока открытая карта всего одна). Значения следующих выкладываемых карт прибавляются к значению первой.



Саша
начинает
игру. Он выкла-
дывает 4
и говорит:
«Четыре!»



Лена
выкладывает 3
поверх Сашинной
карты, поэтому
она говорит:
«Семь!»



Продолжает
игру *Яна*, она
выкладывает
2 и говорит:
«Девять!»



Коля выкла-
дывает 6
и говорит:
«Пятнадцать!»
Поскольку зна-
чение колоды
уже больше
десяти, вся она достаётся его
соседу справа – то есть *Яне*. Если
бы *Коля* сыграл 1, у него получилось
бы 10 и он бы забрал себе всю
колоду.

Последнее число, которое называется в раунде, это всегда актуальное значение колоды.

Особые случаи:

Свинка-русалка

Выкладывая эту карту (значение карты 5), вы можете выбрать: прибавить 5 к значению стопки открытых карт или вычесть 5! Обратите внимание: в любом случае общее значение стопки открытых карт не может быть меньше нуля. Таким образом, вычитание можно выбрать, только если значение разыгрываемой карты меньше значения колоды.



Саша выкладывает 7 и говорит: «Семь!»



Лена выкладывает 5 и говорит: «Два!» Она правильно выбрала вычитание,

ведь в противном случае (при сложении) у неё получилось бы 12, а все карты достались бы предыдущему активному игроку – Саше.



Яна играет 1 и говорит: «Три!»



Коля выкладывает 5 и говорит: «Восемь!» (он не может выбрать вычитание, поскольку 5 больше, чем 3).

Свинка-лягушонок

Если вы играете карту со значением 0, вы говорите: «Ноль!». Эта карта всегда обнуляет значение колоды, каким бы оно ни было.

Та же карта, то же значение

Выкладывая карту, совпадающую по значению с предыдущей выложенной картой, или карту с тем же числовым значением, что и у колоды, вы можете выбрать – прибавлять число или сделать число на вашей карте новым значением колоды.



Саша выкладывает 0 и говорит: «Ноль!»



Коля
выкладывает
3 и говорит:
«Три!»



Саша играет
4 и говорит:
«Семь!»



Теперь *Лена*
также
выкладывает
4 и говорит:
«Четыре!»



Яна тоже решает
сыграть карту со
значением 4. Но
она предпочитает
прибавить его и
говорит: «Восемь!»



Теперь *Коля* играет
карту со значением
8 и говорит:
«Восемь!»

Конец игры

Игра заканчивается, когда стопка закрытых карт опустела и на руках у игроков не осталось карт. Если значение оставшейся в конце игры колоды меньше десяти, то она отправляется в сброс и никому не достаётся. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карт.

На заметку: сказочные десятки

Сказочные персонажи-свинки очень сообразительны: их изображения на картах расположены вовсе не случайным образом! Обратите внимание на то, что две карточки с героями одной и той же сказки в сумме дают десятку: попробуйте положить рядом свинку-Белоснежку и гномов-поросят или, например, Красную Шапочку и серого волка... А последующие страницы этого буклета помогут вам поближе познакомиться с героями сказок. Весёлого вам счёта!

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей.



Король-лягушонок

Очаровательная королева случайно уронила свой любимый золотой мячик в колодец и расплакалась с горя. Но тут неожиданно из колодца вылез лягушонок. Он спросил её человеческим голосом: «Отчего ты плачешь?». Королева рассказала о своей беде. Лягушонок обещал помочь, но только при условии, что королева подружится с ним и возьмёт его в свой дворец. Она дала слово, а лягушонок – прыг в колодец! – и нашёл мячик. Обрадовалась королева, вернулась в замок, позабыв о своём обещании. На следующий день случилось невиданное: тот самый лягушонок явился к королевскому обеду и потребовал принять его как члена семьи! Как только король узнал об обещании дочери – сразу приказал ей выполнять все желания лягушонка. Расстроилась королева и в сердцах бросила лягушонка об пол – а он обернулся прекрасным принцем, взял её в жены и увёз в свой сказочный замок...



Красная шапочка

Маленькая девочка по имени Красная Шапочка отправилась как-то раз к любимой бабушке с гостинцами. Дорога шла через дремучий лес. По пути девочка встретила серого волка. Хитрый волк указал ей длинную дорогу к дому бабушки, а сам побежал туда по короткой. Он вошёл в домик, съел бабушку, надел её чепец и стал ждать Красную Шапочку. Войдя в домик, девочка удивилась тому, что у бабушки мохнатая шерсть и острые зубы. А волк тут же набросился на Красную Шапочку и проглотил её! Но на счастье, мимо проходил охотник. Он заглянул в домик бабушки, распорол брюхо волку – и оттуда выпрыгнули живые Красная Шапочка с бабушкой.



Гензель и Гретель

Брат и сестра Гензель и Гретель жили в бедной хижине своего отца-дровосека в глухом лесу. Их мачеха была жадной женщиной и не любила детей. Она дважды пыталась избавиться от них. Сначала мачеха оставила детей в лесу вдали от дома. Им удалось найти дорогу к хижине по белым камушкам, которые Гензель бросал через каждые несколько шагов по дороге в чашу. Когда их повели в лес второй раз, по пути он крошил хлеб. Но крошки съели птицы, и дети заблудились. Они попали в плен к страшной колдунье, которая чуть не съела малышей! Но сообразительная Гретель толкнула злобную старуху в печку и спасла брата. Детям удалось вернуться домой к уже овдовевшему отцу. А заодно они прихватили с собой сокровища колдуньи – драгоценные камни, которые спасли их от бедности!



Белоснежка и семь гномов

Королевская дочь Белоснежка была невероятно хороша собой – белая кожа, алые губки и тёмные волосы. За это злая мачеха и возненавидела её. Ведь второй жене короля очень хотелось быть прекрасней всех на свете, а волшебное зеркало неизменно твердило ей, что Белоснежка самая красивая... Поэтому мачеха решила избавиться от девушки – приказала своему псарю увести юную красавицу в лес и убить её. Но псарь жалился над Белоснежкой и отпустил её. Королевская дочь скрылась в лесу и нашла пристанище у семерых гномов. Однако злая мачеха выяснила, что Белоснежка жива. Она нашла девушку и, переодевшись торговкой, дала ей отрав-



ленное яблоко. Едва отведав его, Белоснежка тотчас же упала замертво. Гномы положили свою любимицу в хрустальный гроб и очень скорбели по ней. В ту пору мимо проезжал прекрасный принц. Увидел он Белоснежку – и влюбился в неё. Он склонился над лежащей в гробу красавицей и поцеловал её. От этого поцелуя она ожила! Устроили принц с Белоснежкой прекраснейший свадебный пир, а злая мачеха была казнена всем в назиданье.

Румпельштильцхен

Однажды мельник похвастался королю, что его дочь может напрямь золотой пряжи из обычной соломы. Как же опрометчиво! Король тут же позвал к себе девушку. Он запер её в комнате, полной соломы, и приказал за ночь всю солому перепрясть в золотую пряжу! А если не получится – голова с плеч. Оставшись одна, заплакала девушка... Тут откуда ни возьмись появился маленький человечек и предложил свою помощь. Он потребовал с дочери мельника награду за услугу – её первенца. Скрепя сердце девушка согласилась. Человечек тут же перепрял всю солому в золотую



пряжу. На следующий день поражённый увиденным король женился на дочери мельника. Через некоторое время у них родился сын. В тот же день хитрый маленький человечек объявился в замке и начал требовать ребёнка себе. Испугалась королева. Однако человечек пошёл на уступки: сказал, что не заберёт ребёнка, если королева назовёт его имя. Три дня и три ночи гонцы королевы искали все возможные имена.

Только одному из них совершенно случайно удалось выяснить имя человечка: Румпельштильцхен. Королева и её первенец были спасены!

Русалочка

В синих морских водах, в прекрасном подводном дворце жила маленькая русалочка – младшая из шести дочерей морского царя... Она была очень любопытной, и больше всего на свете её привлекал мир людей. Однажды в шторм русалочка спасла юного принца, который чуть было не утонул.



В тот момент она поняла, что любит его всем сердцем. Тогда русалочка обратилась к морской ведьме с просьбой сделать её человеком. Но ведьма поставила свои условия: русалочка больше никогда не увидит своей семьи, она лишится голоса... А ведь она так красиво пела, что могла бы заморозить любого! Но самое главное условие было таким: русалочка останется человеком, только если принц полюбит её и женится на ней... Если же он

предпочтёт другую, то на рассвете русалочка превратится в морскую пену... Каждый шаг на человеческих ногах отдавался русалочке ужасной болью, но она терпела ради своей любви. Юноша принял бессловесную красавицу у себя и очень к ней привязался, но женился на другой... Сёстры русалочки, желая помочь, дали ей кинжал. С его помощью можно было убить принца, превратить ноги в рыбий хвост и вернуться в семью. Но русалочка слишком любила принца, она бросила кинжал в воду и сама бросилась вслед за ним, превратившись в морскую пену...

**Вот и сказочкам конец,
а кто слушал – молодец!**

