

# ВАРЕНЬЕ

## Правила игры

Как приятно морозным зимним вечером налить себе чашечку горячего чая и полакомиться ароматным клубничным или душистым и полезным малиновым вареньем! Или открыть баночку и угостить друзей чем-то более экзотическим, например, морошковым джемом или вареньем из грецких орехов. Славно отведать и пирожков. Особенно вкусными получаются пирожки с вишневым вареньем. Но вначале придется постараться: собрать ягоды, сварить варенье и испечь пирожки.

Итак в нашей игре нужно будет варить разнообразные варения и печь пирожки. В начале партии игроки получают задания: заготовить определённые варенья на зиму, испечь несколько пирожков в подарок для бабушки, подготовить пирожки и варенья к большому чаепитию с друзьями. За каждое сваренное варенье и испеченный пирожок, а также за выполнение заданий игроки получают победные очки. Тот, у кого в конце игры окажется больше всего очков, становится победителем.

### Карточки заданий

В начале игры каждый игрок получает карточку заданий. На ней изображены комбинации варений и пирожков, за которые игрок может получить дополнительные



очки в конце игры. На карточке указано несколько комбинаций:

- **варенье на зиму** — на полках стоит несколько банок с вареньем. Если в конце игры у игрока будет **ТРИ любых** из изображенных варений, он получит **7 очков**;

- **пирожки для бабушки** — в лукошке лежит несколько пирожков. Если в конце игры у игрока будет **ДВА любых пирожка** из лукошка, он получит **8 очков**;

- **Большое чаепитие** — на скатерти стоит несколько банок с вареньем и лежат пирожки. Игрок получит дополнительные очки **в зависимости от того, сколько из изображенных варений и пирожков будет у него к концу игры**. Чтобы получить очки за это задание, игрок должен иметь минимум четыре из указанных Рецептов.

**ВАЖНО!** Одно варенье может использовать только в одной комбинации. Если в нескольких комбинациях указаны одинаковые варенья или пирожки, игрок должен иметь по одному экземпляру такого варенья или пирожка для каждой комбинации.

- **любимые фруки** — игрок получает по одному дополнительному очку за каждую карту, в нижней части которой изображен указанный в задании Ингредиент. Для данного задания учитываются все карты, имеющиеся у игрока на столе к концу игры.

### Игровые карты

Каждая карта, используемая в игре, поделена на две части:

верхнюю и нижнюю.

В нижней части карты изображен

**ИНГРЕДИЕНТ** — это

ягода или фрукт, из которого можно сварить соответствующее варенье. В верхней части указан **РЕЦЕПТ**, приведено его наименование и указано, сколько очков он приносит игроку.

Рецепты бывают трёх видов:


- **Варенье**. Этот рецепт можно приготовить из ягоды или фрукта, указанного в рецепте;

- **Пирожок**. Этот рецепт можно приготовить из варенья, указанного в рецепте;

- **Фруктовый салат**. Этот рецепт можно приготовить из нескольких ингредиентов.

В процессе игры карта может быть сыграна либо как Ингредиент, либо как Рецепт.

### Подготовка к игре

Раздайте игрокам карточки заданий **взакрытую**. Игроки могут ознакомиться со своими карточками заданий, но не должны показывать их другим игрокам. При игре вдвоем каждый игрок получает по две карточки заданий, при игре **втроем** или **вчетвером** — по одной. Если участвуют три игрока, прежде чем раздать карточки, отложите ту, которая помечена символом «».

Тщательно перемешайте колоду. Выдайте каждому игроку по 4 карты с **верха** колоды. Восемь карт с колоды выложите в центр стола **рубашкой** вниз. Это будет **Корзинка** с фруктами и ягодами — **Ингредиентами** для будущих варений. Все эти карты должны иметь разные **Ингредиенты**. Если открывается карта с **Ингредиентом**, который уже есть на столе, она





откладывается в сторону. Когда все восемь карт выложены, отложенные карты (если такие есть) замешиваются обратно в колоду. Если при начальном раскладе на столе или у игроков обнаружались карты «Карлсмен» или «Медведь», они также заменяются новыми картами и замешиваются в колоду.

### Порядок хода

Игра идет по ходам. Первым ходит тот, кто недавно ел варенье, либо то, кто ходит первым, определяется жребием. Затем ход передается по часовой стрелке. Ход каждого игрока состоит из нескольких фаз:

- взятие карты;
- обмен;
- использование карты;
- сброс.

### Взятие карты

Игрок должен взять из колоды верхнюю карту в руку. Если это карта «Карлсмен» или «Медведь», она немедленно разыгрывается, и если в результате она не досталась игроку, чей сейчас ход, он берет новую карту из колоды.

### Обмен

Игрок может предложить другим участникам игры поменяться Рецептами. Меняться можно только своими готовыми Рецептами — уже сваренным вареньем, испеченным пирожком, фруктовым салатом, т.е. теми Рецептами, которые лежат на столе игрока. Игроки могут меняться готовыми Рецептами без каких-либо ограничений по их количеству и качеству. Можно дарить Рецепты и договариваться об обменах в следующие ходы. Нельзя использовать в обмене карты из руки или карты, лежащие в Корзинке. При обмене Рецептов с несброшенными Ингредиентами (см. Сброс) карты Ингредиентов остаются на Рецептах до фазы Сброса хода того игрока, у которого Рецепт оказался в результате обмена.

### Использование карты

В эту фазу игрок должен сыграть карту из руки. Он может сделать это одним из следующих способов:

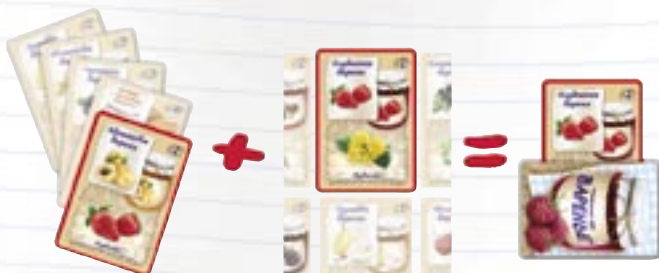
- **сварить варенье** — выложить карту с Рецептом «Варенье» из руки на стол и расположить ее перед собой. Таким образом, Рецепт окажется на столе игрока. При этом игрок должен взять из Корзинки карту Ингредиента, необходимого для создания данного варенья, и положить ее рубашкой вверх на карту только что сваренного варенья. Можно использовать только те Ингредиенты, карты с которыми лежат в центре стола, т.е. в Корзинке. Если

там нет подходящего Ингредиента, сварить варенье данным способом нельзя.

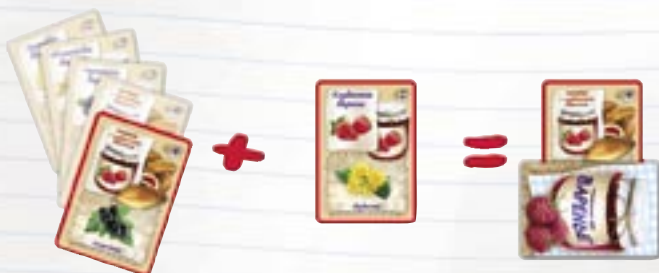


- **использовать специальное правило «Спокойствие, только спокойствие!»**

Объявив, что он использует данное правило, игрок может взять любую карту с Рецептом «Варенье» из Корзинки и переместить ее на стол игрока. Как обычно, игрок должен положить сверху сваренного варенья карту соответствующего Ингредиента. Карту с необходимым Ингредиентом игрок обязан сыграть из руки. Если у игрока в руке нет карты с необходимым Ингредиентом, использовать данное специальное правило нельзя.



- **испечь пирожок** - выложить карту с Рецептом «Пирожок» из руки на стол игрока. При этом игрок должен взять карту варенья, необходимого для создания данного пирожка, и положить ее рубашкой вверх на карточку только что испеченного пирожка. Можно использовать только те карты варенья, которые лежат на столе игрока, т.е. варенья, сваренные самим игроком или полученные им при обмене. Если у игрока нет подходящего варенья, испечь пирожок нельзя. Если на Рецепте варенья, использованного для выпекания пирожка, лежит несброшенная карта Ингредиента (см. Сброс), она помещается в Корзинку к другим картам-Ингредиентам.



- **использовать специальное правило «Не садись на пенек, не ешь пирожок!»**



Объявив, что использует данное правило, игрок может взять любую карту с Рецепттом "Пирожок" из Корзинки и переместить ее на стол игрока. Сверху карты испеченного Пирожка игрок должен положить карту соответствующего Варенья, которое к этому моменту должно быть на столе игрока. Используя данное правило, в конце своего хода игрок обязан сбросить из руки одну карту по своему выбору в Корзинку.



- **сделать фруктовый салат** - выложить карту с Рецепттом «Фруктовый салат» из руки на стол игрока. При этом игрок должен взять из Корзинки карты Ингредиентов, необходимых для создания данного Рецепта, и положить их рубашкой вверх на карточку получившегося Рецепта. Можно использовать только те Ингредиенты, карты с которыми лежат в Корзинке. Если там нет всех необходимых Ингредиентов, собрать Рецепт не получится.



- **выложить карту как Ингредиент** — если игрок не может или не хочет сыграть одну из своих карт каким-либо из приведенных выше способов, он должен выложить любую карту по своему желанию из руки в Корзинку к другим картам-Ингредиентам.

### Сброс

В конце хода игрок должен сбросить в Корзинку все карты, послужившие Ингредиентами (лежат рубашкой вверх) для Рецептов, находящихся на столе игрока, кроме тех Рецептов, которые были получены им в предыдущую фазу. Иными словами, сбрасываются карты со всех Рецептов, кроме приготовленных в этот ход.

Все карты, попадающие в Корзинку, кладутся отдельно, даже если это карты с одинаковыми Рецептами или Ингредиентами.

### Карта «Карлсмен» (Мужчина в полном расцвете сил)

Если игрок в фазу взятия карты получил с колоды Карлсмена, он должен немедленно объявить об этом и выложить данную карту в центр стола. Карлсмен очень любит варенье, поэтому он пойдет к тому игроку, который предложит ему больше, еще больше варенья. Игрок делает ставки по очереди, начиная с игрока, взявшего Карлсмена с колоды, и далее по часовой стрелке. В качестве ставки можно указать любое количество из имеющихся на столе игрока карт со сваренным вареньем. Ценность ставки определяется по сумме очков, которые указаны на соответствующих карточках. Каждая следующая ставка должна быть выше предыдущей. Можно пасовать. Каждый игрок может сделать только одну ставку. Когда все игроки сделали свои ставки или спасовали, Карлсмен кладется на стол перед тем игроком, который сделал наибольшую ставку, и в конце игры он получит дополнительные **7 очков**. Карточки варенья, бывшие ставкой этого игрока замещаются в колоду. Остальные ставки отменяются. Если Карлсмена получил игрок, чей сейчас ход, то его ход на этом заканчивается, в противном случае игрок берет с верха колоды новую карту и его ход продолжается. Если все игроки спасовали, Карлсмен остается у вытаскившего его игрока, но тот должен будет сбросить одну из своих карт варенья со стола в Корзинку.



### Карта «Медведь» (и Маша)

Если игрок в фазу взятия карты получил с колоды Медведя, он должен немедленно объявить об этом и выложить данную карту в центр стола. Медведь отправится к тому, у кого будет больше уже испеченных пирожков. Если карт пирожков одинаковое количество у нескольких игроков, то преимущество одного из них определяется, начиная с игрока, вытянувшего Медведя, и далее по часовой стрелке. Медведь кладется на стол перед победившим в пирожковом зачете игроком, и в конце игры он получит дополнительные **10 очков**. Правда, приманив Медведя, игрок должен немедленно сбросить и замешать в колоду один из своих пирожков со стола.





Если Медведя получил игрок, чей сейчас ход, то его ход на этом заканчивается, в противном случае игрок берет с верха колоды новую карту и его ход продолжается. Если ни у кого из игроков еще нет испеченных пирожков, Медведь обиженно замешивается в колоду.



### Шишечное варенье

Это варенье можно сварить, используя любой ингредиент. Его можно использовать для приготовления любого пирожка. Но самое важно, что Шишечным вареньем можно заменить любое другое варенье при выполнении своего задания.

Шишечным вареньем можно заменить любое другое варенье при выполнении своего задания.

### Завершение игры и определение победителя

Когда в колоде заканчиваются карты, игра продолжается, но игроки пропускают первую фазу хода (взятие карты). Когда у всех игроков закончились карты в руке, игра завершается, и происходит подсчет очков. Каждый Рецепт, лежащий перед игроком, дает указанные на нем победные очки. Данные очки суммируются, затем к ним прибавляются очки за все выполненные задания из карточки задания игрока. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков.

В случае равенства суммы очков у нескольких игроков побеждает игрок, набравший большее количество очков в задании «любимые фрукты».

При игре вдвоем игроки получают очки за задания с обеих карточек заданий, полученных в начале игры.

### «Варенье» для детей

В «Варенье» могут играть родители с детьми и сами дети, даже дошкольного возраста. Играя с детьми, рекомендуется использовать несколько измененные правила:

- не используются карточки заданий;
- игроки не обмениваются картами;
- из колоды убираются карты «Медведь», «Карлсмен» и «Шишечное варенье»;
- не применяются специальные правила «Спокойствие, только спокойствие!» и «Не садись на пенек, не ешь пирожок»;
- при подсчете очков не используются дополнительные очки за задания и цифры, указанные на картах рецептов.

В конце игры каждый игрок считает, сколько перед ним лежит карт Рецептов (всего), и сколько из них карт Пирожков, и складывает эти две цифры. У кого получилось больше, тот и победил.

В дальнейшем, когда ребенок поймет принцип игры, можно будет ввести фазу обмена и выдать участникам карточки заданий. При финальном подсчете очков в этом случае будут учитываться только Рецепты, указанные в карточке у игрока. Дети будут стараться получить нужные Рецепты, обмениваясь между собой.

### «Варенье» в дорогу

Чтобы комфортно играть в «Варенье», обычно требуется много места, например, широкий свободный стол. Если вы решили сыграть в дороге, или не имеете свободного места для игры по другой причине, попробуйте «дорожный» вариант «Варенья».

В «дорожном» варианте есть три основных отличия от базовых правил:

- карты имеющихся у игрока Рецептов не раскладываются перед ним на столе, а собираются в стопку и лежат отдельно рубашкой вверх — это по-прежнему стол игрока. Перед игроком находится только Рецепт (с соответствующим ингредиентом), собранный им в предыдущий ход. В фазу сброса, когда Ингредиент возвращается в Корзинку, карта Рецепта кладется в стопку к другим Рецептам, относящимся к столу игрока.

- в фазу обмена игрок может выбрать от 1 до 3 карт имеющихся у него Рецептов из названной стопки и предложить их **взакрытую** на обмен любому из игроков. Выбранный игрок **не может отказаться** от обмена и должен передать такое же количество карт **взакрытую** игроку, предложившему обмен. В каждый свой ход игрок может осуществить только один такой обмен. Передача карт происходит одновременно. Игроки могут обсуждать рецепты, которыми они хотели бы обменяться, но сами обмена всегда должны происходить **взакрытую**. Игроку нельзя предложить в обмен больше Рецептов, чем у него есть. Нельзя использовать в обмене Рецепт, собранный на предыдущем ходу, т.е. тот Рецепт, на котором еще лежит карта с Ингредиентом и который еще не убран в стопку готовых Рецептов.

- Если в Корзинку попадает карта с Ингредиентом, который там уже есть, она кладется сверху, образуя стопку карт с одинаковыми Ингредиентами. Если в Корзинку должна быть перемещена карта с Фруктовым салатом, она всегда кладется вниз стопки карт с аналогичными Ингредиентами.

Приятной игры!

© С. Мачин, 2011

Специальная благодарность:

А. Глаголевой, И. Гамбашидзе, Д. Кнорре, О. Лазаревой, Л. Мачиной, А. Миронову, А. Пахомову, А. Сапонову, Л. Смирновой, Ю. Тапилину, И. Туловскому, П. Тюленеву.