

# Правила настольной игры «Пиньята» (Piñata)

Автор игры: Стивен Гленн (Stephen W. Glenn)

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для двух участников от 10 лет

## Компоненты:



54 карты (45 карт разных цветов,  
9 Диких карт)



4 коврика



5 карт медалей

45 цветных «конфет»



1 мешочек

## Подготовка к игре

Расположите коврики дорожкой между двумя игроками. В начале игры не имеет значения, какой стороной вверх они выложены. Положите конфеты в мешочек и перемешайте. Наугад доставая по одной конфете из мешочка, расположите их на ковриках так, чтобы на первом коврике была 1 конфета, на втором 2, на третьем 3, а на четвёртом 4.

Перемешайте колоду и раздайте по 8 карт каждому игроку. Участники берут карты в руки. Не показывайте свои карты противнику (есть одно исключение, см. далее)!

Оставшиеся карты кладутся лицом вниз в качестве игровой колоды. Рядом с ней будет место для стопки сброса. Если карты в игровой колоде заканчиваются – просто перемешайте сброшенные карты и сформируйте из них новую колоду.

Расположите 5 карт медалей лицом вверх в стороне от ковриков и колоды.

Игроки ходят по очереди. Решить, кто будет ходить первым, вы можете любым удобным для вас способом.

### Процесс игры

Активный игрок выбирает одну карту из руки и выкладывает её рядом с ковриком (на своё усмотрение). Обычно он располагает карты со своей стороны коврика, но если на его стороне коврика уже есть необходимое число карт (см. далее), он может сыграть свою карту на стороне противника.

Затем он забирает себе верхнюю карту колоды.

Если игрок не может сделать ход, он обязан показать карты противнику, чтобы доказать это. В таком случае он может сбросить любое количество карт – и столько же добрать из колоды. Если после этого он может сыграть карту, он обязан это сделать. Если нет – он снова показывает карты противнику и передаёт ему право хода.



### Правила размещения карт

Количество конфет на коврике определяет число карт, которые можно положить с каждой стороны от него. Цвет конфет указывает на то, какого цвета должны быть эти карты. Игроки выкладывают карты внахлест – так, чтобы все их было видно.

Если на стороне игрока ещё не собрано необходимое для данного коврика число карт, то он не может класть карты на сторону противника. Если он выложил все необходимые карты со своей стороны коврика, то может выкладывать карты с другой стороны этого же коврика.

### Подсчёт очков

Когда по обе стороны одного из ковриков достигается необходимое число карт, игра приостанавливается для подсчёта очков за этот коврик. Если на нём изображена стрелочка вверх, то все конфеты с него забирает игрок, на чьей стороне сумма достоинств карт выше. Если на коврике изображена стрелочка вниз, то все конфеты с него берёт себе тот, на чьей стороне сумма достоинств карт ниже. Выигранные конфеты игрок кладёт перед собой.

Обратите внимание: вы не имеете права играть последнюю карту на коврике, если она приведёт к ничьей!

Когда победитель раунда забрал конфеты, коврик переворачивается другой стороной, на него снова кладутся конфеты из мешочка – и он возвращается в игру, а сыгранные на него карты сбрасываются.

Если в мешочке недостаточно конфет, коврик убирают; игра продолжается с оставшимися ковриками.

После получения конфет ход передаётся проигравшему игроку. Чаще всего это не тот, кто перед этим сыграл на коврик последнюю карту, спровоцировав подсчёт очков. Если же вы выложили последнюю карту на коврик, помогая победить сопернику, то в следующем раунде первым ходите вы.

### Дикие карты



Когда вы выкладываете Дикую карту, она может обозначать любой из цветов, нужных вам для этого коврика. При этом вы не обязаны сразу называть цвет карты – то есть она не будет определять цвета карт, которые осталось выложить.

### Карты медалей

Каждый раз, выигрывая конфеты, игрок должен посмотреть, имеет ли он право взять карту медалей. Для этого он обязан выполнить условие, обозначенное на карте медалей, – собрать нужное количество конфет определённого цвета.



Проиграть взятую карту медалей участник уже не может.

### Конец игры

Игрок, первым собравший три карты медалей, побеждает. На этом игра завершается.

### Дополнительные возможности

Для большего разнообразия можно ввести правило, по которому вы всегда имеете право выкладывать карты на сторону соперника.

