

Правила настольной игры

«Як»

(Yak)

Автор: Боно Лайт

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

Игра для 2-6 участников от 8 лет

Ну как, йети не видать? А что, никто не верит, что мы видели йети у подножия Гималаев? Никто не признаёт, что сурки, грифы, козлы и яки с ним? Ну, мы можем это доказать! Как насчёт того, чтобы повеселиться в заснеженных горах с йети и яками?

Компоненты

107 карт:

По 15 карт яков, козлов, грифов, сурков и йети достоинством от 1 до 3.

12 джокеров достоинством 1 или 2

6 особых карт «!»

6 особых карт «1»

8 стоп-карт



Цель игры

Наберите как можно меньше карт, а лучше – вообще ни одной!

Подготовка к игре

Перемешайте карты и сформируйте колоду. Положите её на стол лицом вниз. Каждый игрок берёт себе в руку 5 карт из колоды.

Ход игры

Начинает игру участник, который больше всех любит снег! Далее ход будет передаваться по часовой стрелке.

В свой ход вы должны выполнить одно из следующих действий:

- Сыграть карту лицом вниз, чтобы сделать заявление. После этого взять в руку одну карту из колоды.
- Пospорить с предыдущим заявлением и устроить проверку. В этом случае вы не разыгрываете карту.

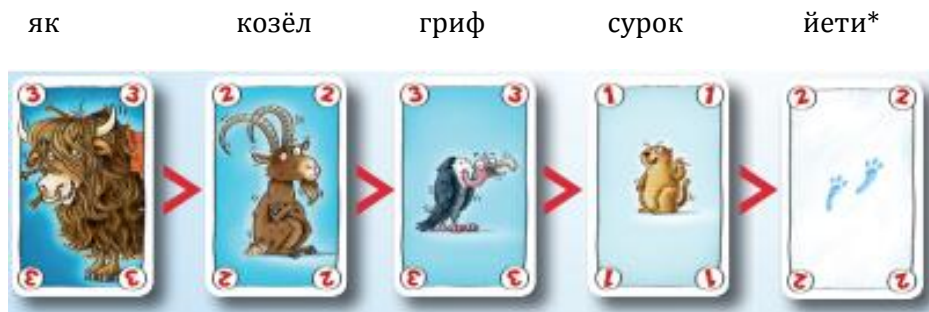
Сыграть карту и сделать заявление

Карты, сыгранные участниками, кладутся в закрытую друг на друга, формируя стопку в центре стола.

Играя карту, вы должны сделать заявление – сколько, на ваш взгляд, в стопке существ определённого вида (например: «4 яка» или «7 йети»). Ваше заявление может быть верным или неверным, вы можете даже не знать, правы вы или ошибаетесь.

Когда вы играете первую карту в стопке, вы всегда говорите только число 1 – независимо от того, карту какого достоинства вы сыграли. С каждой последующей картой, которая кладётся в стопку, ваше заявление должно быть «весомее» предыдущего. То есть:

- Вы называете большее число, чем в предыдущем заявлении (и любое животное) **ИЛИ**
- Вы называете то же самое число, что и в предыдущем заявлении, но животное должно быть больше! Размеры животных можно посмотреть на картах:



**На сегодняшний день мы ни разу не видели на картах йети никого, кто был бы больше сурка!*

Пример: Света кладёт вторую карту в стопку и говорит: «Три грифа». Саша играет свою карту и говорит: «4 грифа». Женя выбирает большее животное, поэтому может назвать то же самое число: «4 яка». Коля продолжает, повышая число: «5 сурков». Света продолжает: «7 грифов»...

Пospорить с заявлением и устроить проверку

Вы можете поспорить с ходившим непосредственно перед вами игроком, если считаете, что в стопке на столе на самом деле **меньше** названных им животных, чем в его заявлении. В этом случае происходит проверка: вы открываете все карты в стопке и считаете

соответствующих животных. Если животных оказывается меньше, чем в оспоренном заявлении, прав оказывается тот, кто его оспорил. Если соответствующих животных в стопке **ровно столько**, сколько было названо в заявлении, **или больше**, то прав игрок, делавший заявление.

Правила подсчёта:



Считается достоинство карты. То есть животных на каждой карте столько, сколько показывает её достоинство.



Джокеры всегда считаются тем животным, для которого в данный момент идёт подсчёт.



Карты «!» превращают все карты в стопке в карты того животного, для которого сейчас идёт подсчёт, даже если в этой стопке вообще таких животных не было. Достоинства карт при этом сохраняются.



Одна или более карта «1» меняют достоинства всех карт в стопке на 1.



Если в стопке нечётное число стоп-карт, все особые карты «1» и «!» не работают. Если в стопке чётное число стоп-карт, то особые карты применяются как обычно.



Пример:

Света говорит: «7 грифонов». Саша спорит с ней.

1 гриф достоинством 2

+1 гриф достоинством 3

= 5 грифонов

Саша прав.



1 гриф достоинством 2
 +1 гриф достоинством 3
 +джокер достоинством 2
 = 7 грифов
 Света права.



1 як достоинством 2 («!»)
 1 гриф достоинством 2
 +1 гриф достоинством 3
 +джокер достоинством 2
 = 9 грифов
 Света права



1 як достоинством 1 («!»)
 1 гриф достоинством 1
 +1 гриф достоинством 1
 +джокер достоинством 1
 Карта «1»
 = 4 грифа
 Саша прав



1 як достоинством 2
 1 гриф достоинством 2
 +1 гриф достоинством 3
 +джокер достоинством 2
 = 7 грифов
 Света права

Игрок, который оказался неправ (который неверно поспорил или заявление которого оказалось неверным), забирает себе всю стопку в качестве штрафа и кладёт её перед собой.

После этого он продолжает игру, выкладывая первую карту новой стопки.

Конец игры

Когда игровая колода закончилась, участники играют до следующего спора/проверки. Как только кто-то проигрывает в споре и забирает карты со стола, игра заканчивается. В редких случаях возможно такое, что никто не спорит, а карты на руках у игроков закончились, – тогда игра тоже считается завершённой. Игрок, набравший меньше всех штрафных карт, побеждает. А тот, кто набрал больше всех карт, отправляется искать йети... ну, или хотя бы тасует колоду для следующей партии в Як!

