

Обзор

Гэмбл - это игра в карты и кубики "испытай свою удачу" для 2-4 игроков. Игроки по очереди бросают кубики и играют в азартные игры, чтобы собрать масти карт с драгоценными камнями, соответствующие секретным целям, указанным на жетонах с драгоценными камнями. Однако для совершения ставок им понадобятся карты как можно большего количества мастей. В конце игры карты, собранные в их секретных целях, добавляют очков к их счету, в то время как другие карты будут отнимать очки.

Состав

36 Обычных карт с драгоценными камнями
(6 цветных мастей)

12 Специальных карт с драгоценными камнями (2
цветных масти)

6 диких карт

1 Кубик с точками

9 жетонов с драгоценными камнями

1 Книга правил

1 Кубик с драгоценными камнями

ОБЫЧНЫЕ КАРТЫ



рубин сапфир изумруд цитрин алмаз аметист

Специальные карты оникс кварц дикие



Жетоны камней и кубики



Установка

Игра для 2-х игроков: Возьмите обычные карты с драгоценными камнями и соответствующие им жетоны с драгоценными камнями, добавьте три дикие карты и дикие жетоны. Игра для 3-х игроков: Возьмите обычные карты с драгоценными камнями плюс одну масть специальных карт с драгоценными камнями (кварц или оникс) с соответствующими жетонами драгоценных камней, добавьте четыре дикие карты и дикие жетоны. Игра для 4-х игроков: Возьмите все масти обычных и специальных карт с драгоценными камнями, а также все жетоны с драгоценными камнями и дикие карты.

1. Перемешайте обычные и специальные карты с драгоценными камнями (в соответствии с количеством игроков) и раздайте по три карты каждому игроку. Игроки кладут свои карты рубашкой вверх на стол перед собой (колода игрока), разложенные по группам в соответствии с цветом драгоценных камней, с видимым значением.

2. Раскройте три карты в середине стол (банк), разложенные группами по цвету драгоценных камней, так, чтобы были видны их достоинства.
3. Добавьте дикие карты (в соответствии с количеством игроков) к оставшимся картам, перетасуйте их еще раз и положите рубашкой вверх в стопку для розыгрыша рядом с банком.
4. Перетасуйте фишки-самоцветы (соответствующие игровым картам) и раздайте по две фишки рубашкой вверх каждому игроку. Игроки могут тайком посмотреть на свои фишки.
5. Бросьте кубик, чтобы решить, кто сыграет первым; начинается игра с наибольшего номинала, и игра продолжается по часовой стрелке. При ничьей перебросьте кубик.



ПЕТЯ



БАНК



ЖАННА

Игровой процесс

В свой ход бросьте кубик с драгоценным камнем и выполните следующие действия:

А. Соберите одну карту

Если карта в банке совпадает с символом кубика, вы можете забрать одну из них, независимо от ее достоинства, и положить ее лицом вверх в свою зону, завершив тем самым свой ход. В противном случае возьмите верхнюю карту из колоды для розыгрыша и положите ее в банк лицом вверх. Вы можете забрать эту карту, если ее масть соответствует выпавшему кубику, или вы можете бросить вызов сопернику, если вы получили дикую карту (смотрите подробную информацию в разделе "ДИКИЕ-карты").



Петя берет желтую карту

В. Сделайте ставку

Если вы не взяли карту из-за несовпадения кубика с картой, вы продолжаете свой ход, делая ставку. Вы можете принять решение не брать карту, даже если она совпадает с кубиком драгоценного камня, чтобы сделать ставку в качестве стратегии для сбора определенных карт из банка.

С. Внесите одну карту в банк

Если вы не взяли карту при выпадении кубика с драгоценными камнями, но не хотите делать ставку, вы можете завершить свой ход, положив в банк одну карту (любую) из своей колоды. Однако, если вы отказались от получения карты при совпадении, размещение ставки является обязательным, поэтому оплата картой в случае пропуска ставки не допускается.

КАК СДЕЛАТЬ СТАВКУ

1. Выберите карту или группу карт одной масти из своей колоды (ваша ставка) и отметьте их, положив сверху кубик. сохраните предыдущий результат. Вы можете разделить карты масти из своей колоды, чтобы сделать ставку с меньшим количеством карт и уменьшить потери в случае неудачи.

2. Бросьте кубик и действуйте в соответствии с результатом:

2.1. Если выпавший кубик соответствует номиналу любой карты из вашей ставки, вы можете забрать карты из банка в соответствии со следующими условиями:

Одиночное сходство

Это происходит, когда вы получаете совпадение по номиналу, но масть вашей ставки отличается от выпадения кубика с драгоценными камнями. В этом случае вы забираете ОДНУ карту из банка. Вы можете выбрать любой цвет или номинал.



Жанна берет сапфир из банка

Двойное совпадение

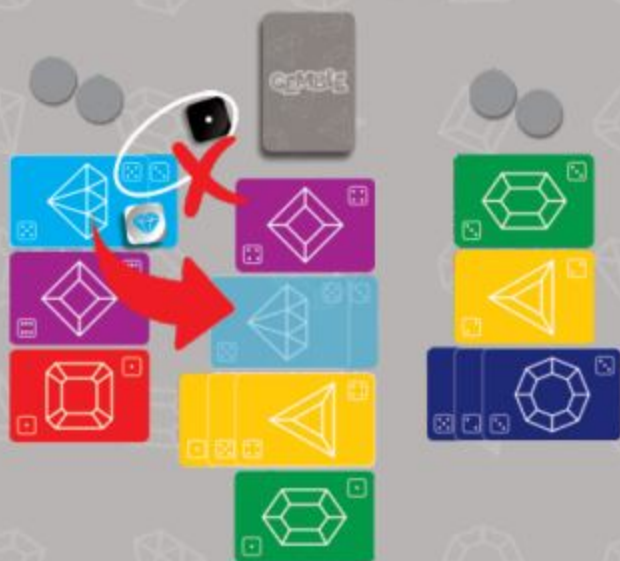
Это происходит, когда вы получаете совпадение по номиналу и масти вашей ставки также совпадает с выпадением кубика с драгоценными камнями. В этом случае вы забираете из банка ВСЕ карты одной масти. Вы можете выбрать любой цвет.



**Петя разделит
свои алмазные
карты по одной**

Петя забирает все карты цитрина из банка

2.2. Если выпавший бросок не соответствует номиналу какой-либо карты из вашей ставки, вы теряете эти карты и должны переместить их в банк. В случае, если у вас закончились карты после неудачной ставки, вы продолжаете игру, бросая кубик с драгоценными камнями в свой ход, пока снова не соберете карту.



НЕУДАЧНАЯ СТАВКА: ПИТЕР ПОТЕРЯЛ КАРТЫ С БРИЛЛИАНТАМИ И БЫЛ ВЫНУЖДЕН ПОЛОЖИТЬ ИХ В БАНК

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ С ДРАГОЦЕННЫМИ КАМНЯМИ Наборы карт черного (оникс) и белого (кварц) цветов функционируют аналогично обычным картам с драгоценными камнями. Однако существуют различия в способах их получения и вознаграждения, которые они приносят при использовании в успешных ставках.



Пеня берет одну карту любой масти или номинала

Карты Оникса

В свой ход вы можете забрать одну или несколько картоникса из банка, только сделав успешную ставку (одиночное или двойное совпадение). Если вы используете карты оникса для совершения ставки и получаете совпадение, вы забираете **ВСЕ** карты одного цвета из банка независимо от результата на кубике драгоценных камней. Это действие напоминает двойное совпадение.

Кварцевые карты

В свой ход вы можете забрать кварцевую карту из банка независимо от результата на кубике с камнями. Кроме того, вы можете собрать группу из этих карт, удачно подобрав двойную комбинацию. Если вы используете карты кварца для размещения ставки и получаете совпадение, вы получаете **ОДНУ КАРТУ** из банка, независимо от результата на кубике с драгоценным камнем. Это действие напоминает одиночное совпадение.



Жанна забирает все желтые карты

ДИКИЕ КАРТЫ

Эти карты позволяют вам использовать колоду соперника в качестве банка. Другими словами, вы можете выбрать соперника и забрать из его колоды карту, соответствующую выпадению кубика с драгоценными камнями, или же вы также можете сделать ставку, следуя правилам, описанным ранее. В случае неудачной ставки ваши карты будут перенесены в колоду соперника, а не отправятся в банк. Когда вам выпадет дикая-карта, немедленно бросьте вызов сопернику или заявите, что вы не будете использовать эту карту. Затем продолжайте свой ход и, наконец, положите карту в свою колоду, если вы ее использовали, если вы этого не сделали, оставьте карту в банке. Дикая-карта, помещенная в банк, доступна любому игроку для сбора и использования в свой текущий ход. После того, как она была использована и помещена в колоду игрока, дикая-карта не может быть использована повторно в последующие ходы.



ДЖЕЙН ИСПОЛЬЗОВАЛА ДЖОКЕР-КАРТУ, ПОЭТОМУ ОНА ПОЛОЖИЛА ЕЕ В СВОЮ КОЛОДУ

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Окончание игры начинается, когда игрок собирает полную масть карт-самоцветов (6 карт) или раньше, если карты из колоды для розыгрыша закончились. В таком случае у всех игроков будет по одному дополнительному ходу, включая игрока, который сбросил последнюю карту из колоды для розыгрыша.

СЧЕТ.

Когда игра заканчивается, игроки переворачивают свои драгоценные жетоны, чтобы показать свои личные цели и набрать очки в соответствии с таблицей ниже. Карты, собранные в личных целях игрока, добавляют очки к его результату, в то время как другие карты отнимают очки. Дикие карты также приносят отрицательные очки.

#CARDS	POINTS
1	1
2	3
3	6

#CARDS	POINTS
4	10
5	15
6	21

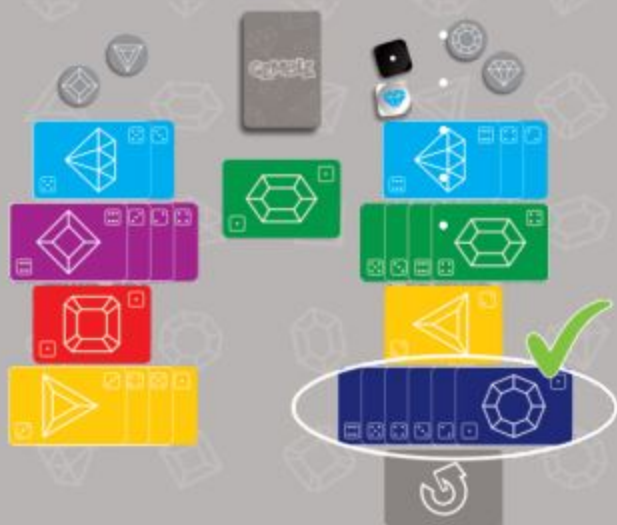
Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем. В случае ничьей, проверьте колоды игроков, и победителем станет тот, у кого больше карт.



Если вы получили Дикий-жетон в качестве одной из своих личных целей, вы можете выбрать любую масть драгоценных камней из своей колоды, чтобы набрать положительные очки, независимо от того, есть ли у другого игрока такая же масть драгоценных камней, что и у личной цели.

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

В приведенном ниже примере у Джейн были жетоны с сапфирами и бриллиантами в качестве личных целей. Затем она набрала +21 балл (сапфир), +6 баллов (бриллиант), -10 баллов (изумруд), -1 балл (дикая карта) и -1 балл (цитрин), набрав в общей сложности 15 баллов. С другой стороны, у Питера были жетоны с цитрином и аметистом, и он набрал +10 (цитрин), +10 (аметист), -3 (бриллиант) и -1 (рубин), набрав в общей сложности 16 очков. Несмотря на то, что Джейн завершила игру, Питер набрал наибольшее количество очков и был объявлен победителем.



Жанна собрала сапфиры и закончила игру