

# THE GAME

Quick & Easy

Steffen Benndorf



Игроки: 2-5

Возраст: 8+

Продолжительность: прим. 10 мин.

Как и в полюбившейся всем оригинальной игре, в „The Quick & Easy Game“ все участвующие играют **одной командой** и пытаются выложить как можно больше (в идеале все 50) карт в две стопки. Игрок, который ходит, выкладывает **одну** или **две** карты и подбирает то же количество карт. Игрокам выдаются карты пяти разных цветов, номиналом от 1 до 10. В одну стопку карты складываются в порядке **возрастания** (1-10), в другую стопку в порядке **убывания** (10-1). И, конечно, не стоит забывать об обратном прыжке: карты **одного цвета** можно складывать **вопреки** (убывающему или возрастающему) порядку стопки.

2 карты рядов



Убывающая    Возрастающая

50 карт с числами



пяти разных цветов, номиналом от 1 до 10



## Подготовка к игре

Две карты рядов кладутся лицом вверх посередине стола. 50 карт с числами перетасовываются, и каждый игрок получает по 2 карты.

Оставшиеся карты кладутся лицом вниз в стопку, из которой будут сдаваться карты.

## Ход игры

Игроки решают между собой, кто ходит первым. Ходы совершаются по очереди, по часовой стрелке. Игрок, который ходит, выкладывает **1 или 2 карты** в одну стопку на выбор или в обе стопки. Затем он подбирает то же количество карт из начальной стопки **до 2-х карт**.

- Номинал каждой новой карты в нижней (возрастающей) стопке должен всегда быть выше предыдущей. Последовательность карт при этом значения не имеет, т.е.: 3, 5, 6, 8 ... .
- Номинал каждой новой карты в нижней (убывающей) стопке должен всегда быть ниже предыдущей. Последовательность карт при этом значения не имеет, т.е.: 10, 8, 7, 4 ... .

**Заметка:** Изначально цвет карт ни на что не влияет, важную роль играют числа. Цвет карт **учитывается только тогда** (см «Обратный прыжок»), когда одна карта кладется на другую карту того же цвета.



Сара ходит первой, кладет красную семерку в убывающую стопку и берет одну новую карту. Тим выкладывает две карты: синюю четверку и зеленую двойку на красную семерку, а затем подбирает две карты. Линус кладет синюю пятерку в возрастающую стопку и берет одну карту.

**Заметка:** Во время игры карты рекомендуется класть в одну стопку одну за другой, чтобы была видна только верхняя карта.

## Обратный прыжок!

Вы можете выложить карту **любого номинала** на верхнюю карту стопки, но только если цвета обеих карт **совпадают**, что **противоречит** правилу выкладывания карт.



При других обстоятельствах Марии пришлось бы выложить карту, номиналом ниже 2-х в убывающую стопку. Но так как и верхняя карта стопки, и карта, которую она выкладывает — зеленого цвета, номинал выкладываемой карты значения не имеет. Таким образом она увеличила номинал верхней карты стопки с 2-х до 8-ми и дала команде возможность разыграть больше карт.

## Ограничения в общении

Общение является важной составляющей игры и позволяет игрокам определить, кто и в какую стопку может выложить карты. Сообщать другим игрокам **номиналы** своих карт **не** разрешается, но обмен любой другой информацией допустим. Например, говорить подобное разрешено: «У меня есть достаточно крупная желтая карта и средняя синяя карта.» Но говорить такое запрещено: «Номинал моей красной карты на два выше верхней карты стопки.»

## Конец игры

Игра продолжается без добора новых карт, **если начальная стопка опустела**. Игра **сразу** заканчивается (и вы проигрываете) если игрок, который ходит, не может выложить ни одной карты. Вы побеждаете, выложив все 50 карт.

## Версия для опытных игроков

Игрок, который ходит, должен выложить **ровно одну карту** (не более одной). Косвенное обсуждение номинала карт **запрещено**. Игрокам разрешено обсуждать только цвета карт, стопки и использование обратного прыжка на той или иной стопке. Сложно, но возможно!

