



Karin Hetling



Больше ходов — больше веселья!

Игроки: 2 до 4 Возраст: от 8 лет Продолжительность: ок. 20 Минут

Состав игры 108 карт со значениями от 1 до 12 (9 карт на значение)

1 лист подсчета очков

1	1		1	1	
X	X		2	2	
X	3		3	3	
4	4		4	4	
X	5		5	5	
6	6		6	6	
X	X		X	X	
X	8		8	8	
9	9		9	9	
X	X		X	10	
X	11		11	11	
X	X		12	12	

Предупреждение:

на каждом листе по 2 таблицы. Каждому игроку потребуется только **одна таблица за игру**.

Во время игры игрокам предстоит перечеркивать числа в своих таблицах. Чтобы избежать путаницы, рекомендуется перечеркивать числа слева направо (см. пример).

Triggs — игра на скорость. Кто перечеркнет свои числа первым? Первый игрок, перечеркнувший **все числа** в своей таблице, побеждает!

Подготовка

Каждый игрок получает карандаш и лист подсчета очков. 108 карт перемешиваются. Каждому игроку сдается начальная рука из **5 карт**. Из остальных карт создаются **три колоды**, которые кладутся друг напротив друга посередине стола. Колода посередине кладется **лицевой стороной вниз**, а колоды по краям лицевой стороной вверх. В крайних колодах должно быть видно только значение самой **верхней** карты.

Заметка: колода посередине должна содержать намного больше карт, чем крайние колоды, но определенное количество карт неважно.



Левая колода



Колода, лежащая
лицом вниз



Правая колода

Как играть

Случайным образом определите игрока, который будет ходить первым. Во время своего хода вы должны выбрать **одно из следующих действий**. Затем следующий игрок по часовой стрелке ходит, выбрав одно из трех действий. Игроки продолжают ходить по очереди по часовой стрелке на протяжении всей игры.

Действие А: Взять карты

Возьмите **2 карты** и поместите их в свою руку. Вы можете взять их из одной колоды или из разных колод.

У Тима 5 карт. Он берет одну карту, лежащую лицом вниз, из средней колоды и одну карту, лежащую лицом вверх, из левой колоды.

Осторожно: каждый игрок может иметь ограниченное количество карт! Количество карт в вашей руке **не должно превышать 10**. Если у вас уже есть 10 карт, вы не можете выбрать действие А. Если у вас 9 карт, вы можете взять только одну карту.

Действие Б: Сбросить карты

Сбросьте **любое количество карт одного значения** со своей руки в стопку сброса рядом с центром стола. Вы **не можете** сбрасывать карты с разными значениями.

Сара сбрасывает две карты со значением 9 и кладет их в стопку сброса.

Действие В: Перечеркнуть

Выберите **одно значение** и сообщите другим игрокам о том, что собираетесь перечеркнуть его в своей таблице.

Мэри говорит: «Я перечеркиваю 11!»

Разложите карты, соответствующие сумме этого значения, лицом вверх перед собой. Вы можете создать значение, используя **одну карту или сумму двух карт**, но не более двух карт!

Вы можете создать это значение неограниченное количество раз, чтобы перечеркнуть несколько чисел в определенном ряду. Все использованные карты кладутся в стопку сброса рядом с центром стола.



Мэри разыгрывает две карты со значением 11. Она также суммирует четыре карты ($7+4$ и $10+1$), чтобы создать два таких же значения. Она перечеркивает 4 ячейки в 11 ряду своей таблицы.

Очень важно: если вы перечеркнете **последнюю ячейку** в любом ряду своей таблицы, вы можете **сразу перечеркнуть дополнительную ячейку** в любом ряду на выбор (и это хорошо!). Вам **не обязательно** разыгрывать карту, чтобы перечеркнуть дополнительную ячейку.



Тим объявляет: «Я перечеркиваю 7!» Он разыгрывает карту со значением 7 и четыре карты с комбинацией 5+2. Он перечеркивает все три пустых ячейки в своем 7 ряду и сразу же получает возможность перечеркнуть дополнительную ячейку. Он перечеркивает ячейку в 9 ряду.

Заметка: игроки могут создать цепную реакцию перечеркивания дополнительных ячеек (и это довольно удовлетворяюще).

Сара перечеркивает последнюю ячейку в своем 10 ряду и сразу же получает возможность перечеркнуть дополнительную ячейку. Она перечеркивает ячейку в 8 ряду, которая также является последней. Она получает возможность перечеркнуть еще одну дополнительную ячейку и решает перечеркнуть ячейку в 5 ряду.

Лимита на количество цепных реакций, которые вы можете создать, нет. Вы можете получить возможность перечеркнуть до одиннадцати дополнительных ячеек, заполнить все ряды и одержать блистательную победу.

Заметка: Если в ряду осталось всего две свободных ячейки, вы можете разыграть только количество карт, требуемое для того, чтобы перечеркнуть оставшиеся ячейки. Иными словами, вы не можете создавать значения, которые вы не можете перечеркнуть (чтобы избавиться от лишних карт).

В руке не осталось карт

Если после совершения действий Б или В у вас не осталось карт, вы должны взять **5 новых карт из колоды, лежащей лицом вниз**.

Заметка избавиться от всех своих карт как можно скорее — хороший способ ускорить игру. Во время игры вы должны постоянно определять

наиболее оптимальный курс действий: **пополнение своей руки большим количеством карт** для того, чтобы увеличить число возможных ходов или **поспешное сбрасывание карт**.

Пустые колоды

Если во время игры в одной из колод заканчиваются карты, игра временно останавливается. Перемешайте карты из общей стопки сброса и пополните пустую колоду необходимым количеством карт.

Заметка: вы также можете пополнить другие колоды, даже если в них есть карты. Просто поместите карты из стопки сброса в самый низ колоды.

Удаление карт со значением 12

К концу игры **все** игроки могут перечеркнуть каждую ячейку в 12 ряду своей таблицы. А это значит, что карты со значением 12 больше не нужны. В этом случае все карты со значением 12, которые оказываются на самом верш **одной из двух стопок, лежащих лицом вверх**, сразу же убираются со стола и возвращаются в коробку.

Заметка: карты со значением 12, которые находятся у вас в руке, могут быть сброшены посредством действия Б (просто положите их прямо в коробку). Если **после того**, как карты со значением 12 выбыли из игры, то же самое произошло с картами со значением 11, вы должны повторить весь процесс сначала. Карты с остальными значениями (1-10) остаются в игре несмотря ни на что.

Первый игрок, которому удастся перечеркнуть все числа в своей таблице, побеждает!

