



Звездность:



Вопреки запретам,
азартное лето:



Квази-суть



Сегодняшний выпуск включает две игры-пародии. Их поля и правила внешне схожи, но принцип разный: первая лишь забавная лотерея, а вторая дает полноценную возможность обхитрить ближнего.

- 1 RU.летка.** Как следует из названия, это летняя игра только для россиян. Остальные, пожалуйста, закройте выпуск (или скомкайте или порвите эту страницу). *Эй, стойте, мы же не всерьез!* PrintFun дарит RU.летку всем жителям мира.
- 2 Q-покер.** Разновидность покера — за малюсенькой поправкой: правила почти не похожи и вообще это не карточная игра. Но покерные комбинации, блеф и удача остаются! Игроки в эту игру как бы демонстрируют нам свое отношение к закрытию казино столицы. ;)

RU.летка (1)



Ставки: игроки по-очереди делают свои ставки (кладут по 2 фишки в ячейки поля). Занимать уже заполненные клетки нельзя.

Тайный номер. Затем каждый из игроков пишет тайный номер от -6 до 6 (-6, -5, -4, -3, -2, -1, 1, 2, 3, 4, 5, 6).

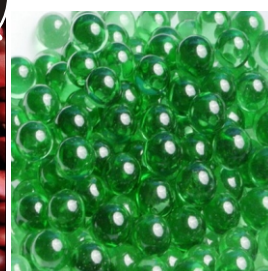
Розыгрыш: каждый игрок кидает шестигранный кубик, выпавшие числа считаются выигрышными и заносятся в ячейку выигрышных чисел (*Страница 3*). Затем каждый игрок суммирует число, выпавшее на его кубике с тайным номером своего соседа справа — и эти числа так же становятся выигрышными. При выигрыше игрок получает столько очков, сколько написано на клетке, в которую он ставил.

Не выигравшие фишки переходят на Джек-Пот, и копятя там, пока кто-то не станет *Джек-Пот-Рошителем* (см. ниже).

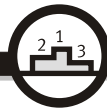
Фишки

В идеале, у каждого игрока будут фишки собственного вида, чтобы не путать: где чья ставка.

Для игры понадобятся фишки, которыми могут выступить обычные монетки (10 коп, 50 коп и т.д.); бусины и пуговицы; камушки для аквариума; даже просто семечки или фасоль. Только не вареная.



RU.летка (2)



Клетка X: если игрок поставил фишку на клетку X, и при том выиграла другая его фишка, то выигрыш удваивается.

Клетка 0: если игрок поставил фишку на клетку 0, и она выиграла, игрок просто... удваивает все очки на своем Счете. Но при ставке на 0 со Счета игрока списывается 3 очка (т.е. пока игрок не набрал 3 или больше очков, эту ставку он сделать не может). А пока не набрал очков 10, ставить на 0 не имеет смысла.

Клетка J: если игрок поставил фишку на клетку J, он имеет право изменить знак секретного числа (т.е. поставить или убрать от него минус). И если при этом выиграл, получает бонус +3 очка.

Двухцветные черно-красные клетки содержат сразу две ставки, и теоретически ставить на них выгоднее. Но за каждую ставку на двойную клетку нужно списать со своего Счета 3 очка.

Джек-Пот-рошитель: чтобы снять большой куш, который копится в центре поля, надо всего лишь выиграть обе ставки в один тур. Поймавший удачу может сразу же продать ее :) Т.е. получает за каждую фишку с Джек-Пота по 2 очка.

Победа: итог игры подводится после 10 туров или когда у вас закончились все фишки. Побеждает, как обычно, самый очкастый.

Q-покер



Как и в покере, сверхзадача игры — собрать самую редкую и дорогую комбинацию. В отсутствие карт, комбинируем цифры: на поле и в секретном листочке; мешаем комбинировать соперникам; делаем ставки, блефуем и выигрываем!

Список комбинаций по старшинству:

- 1 - **пара** (например, красная 4 и черная 4);
- 2 - **одноцветка** (пара из двух клеток одного цвета);
- 3 - **тройник** (три одинаковых числа);
- 4 - **парапар** (две пары в любых цветовых сочетаниях);
- 5 - **цветной парапар** (две пары каждая одного цвета);
- 6 - **единый парапар** (две пары одного цвета);
- 7 - **каре** (4 одинаковых числа, практически нереально).

Игровой процесс и правила подробно описаны на *Странице 4*.

Фишки: чтобы не путать ставки игроков, рекомендуется делать их разными фишками. Хотя победитель в каждом туре берет себе чужие фишки, потом их несложно обменять. Игра идет, пока у проигравших не кончатся фишки, или 10 ходов. На таблицы и записи игре Похер, т.к. все измеряется числом фишек: те, у кого они заканчиваются, выбывают из игры; победитель аккумулирует все или большинство.

1 Правила игры

2 3


RU.летка

4

Q-покер



RU.летка — играй, детка!

2	6	9	J	5	3
1	X	10	8	0	2
9	7			10	3
4	5			X	2
12	11	7	8	7	8
4	J	8	X	6	3
1	5	12	9	0	4

Клетка X: умножение второй выигравшей фишки вдвое.

Клетка J: смена знака секретного числа с плюса на минус и наоборот; +3 очка при выигрыше.

Клетка 0: удвоение Счета, стоимость ставки 3 очка.

Двухцветные клетки: считаются как две ставки в одном, стоимость такой ставки 3 очка.

✂ Перед игрой вырежьте и раздайте игрокам бланки для записи секретных чисел.

 Секретные числа игрока 1 ● Квазино "PrintFun"	 Секретные числа игрока 2 ● Квазино "PrintFun"	 Секретные числа игрока 3 ● Квазино "PrintFun"
 Секретные числа игрока 4 ● Квазино "PrintFun"	 Секретные числа игрока 5 ● Квазино "PrintFun"	 Секретные числа игрока 6 ● Квазино "PrintFun"


А это бланк для записи очков, который поможет проверить состояние вашего счета и пополнить его. Конечно, с небольшим процентом для нашей бумажно-платежной системы! ;)



Счета господ и дам.

Ячейки для записи выигрышных чисел каждого тура

Q-покер. Просчитай соперников.

2	6	X	J	5	3
1	7	5	6	X	2
4	3			1	3
5	1			7	2
4	J	7	4	6	3
1	5	6	2	7	4

Начало: каждый игрок начинает с 20-30 фишками (в зависимости от того, сколько фишек и игроков у вас есть :) Нужно оставить примерно половину фишек в "Банке", т.к. из него некоторое время выдаются выигрыши. Рекомендуемое соотношение 50% фишек распределить между игроками, 50% оставить в банке.

Ставки: каждый игрок выставляет 3 фишки на поле, и пишет 1 секретное число у себя в игровой карточке (от 1 до 7, указывая его цвет: например К5 или Ч7). Кроме того, в начале каждого хода на Джек-Пот кладется из банка по 1 фишке на каждого из игроков — т.е. всю игру там постепенно копятся деньги...

Клетка J: при ставке на эту клетку игрок понижает шансы на выигрыш. Но при выигрыше получает все, что лежит на Джек-Поте (а каждая фишка стоит 2 очка).

Клетка X: при ставке сюда, игрок платит в банк 3 фишки, и пишет 2 секретных числа вместо одного. Возможность крупного выигрыша, но и очевидный риск.

Кубик: каждый игрок кидает кубик, и может сдвинуть фишки соперника, сидящего справа, на столько клеток, сколько выпало на кубике. Выпало 4? Сдвигаем одну фишку на 1 клетку в любую сторону, вторую на 3 клетки; в любой комбинации. Сдвигать фишки, стоящие на клетках X, J и 0 не имеет смысла, т.к. ставки уже сделаны и они действуют в любом случае.

Блеф и выигрыш: теперь каждый игрок может сделать ставку (1-5 фишек) или пасануть. Повышение ставок как в покере (или ответил или повысил). Сделав ставки, игроки раскрывают карты. Те, у кого есть комбинация, получает из банка 1 фишку за каждую ступень комбинации (см. слева). А все ставки и все не выигравшие фишки уходят к победителю.

Комбинации: при равной комбинации (например, одноцветная пара), выигрывает более старшая пара (шестерки у пятерок и т.п.). А вот при двух равных комбинациях выигрыш определяется более *младшим* вторым числом (поэтому сдвигать фишки соперника на единицу или двойку не всегда выгодно).