ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

ИГРА СОСТОИТ ИЗ 67 ИГРОВЫХ КАРТ, РАЗДЕЛЕННЫХ НА 15 ТИПОВ:

- ОТЧИСЛЕНИЕ
- АКАДЕМ
- ОБЛОМ
- ПОДСТАВА
- ХАОС
- ОБМЕН
- ЛАБА
- ТИПОВИК
- ГЛИЦИН
- ПЕРЕВОРОТ
- ПРОГУЛ
- СТИПЕНДИЯ
- ИНФОРМАЦИЯ
- НАПАРНИК
- АЛКОГОЛЬ

МАКСИМАЛЬНО ОПЕРАТИВНОЕ РЕШЕНИЕ СПОРНЫХ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. ВЫЛОЖИ ИЗ КОЛОДЫ ТРИ КАРТЫ «ОТЧИСЛЕНИЯ» И ПО ОДНОЙ КАРТЕ «АКАДЕМА» НА КАЖДОГО ИГРОКА.
2. РАЗДАЙ ВСЕМ ПО ОДНОМУ «АКАДЕМУ» И ПО ТРИ СЛУЧАЙНЫЕ КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ, ЧТОБЫ У КАЖДОГО ОКАЗАЛОСЬ ПО ЧЕТЫРЕ КАРТЫ.
3. РАЗДЕЛИ ОСТАВШИЕСЯ КАРТЫ НА ЧЕТЫРЕ РАВНЫЕ СТОПКИ – ОТНЫНЕ ЭТО КУРСЫ ОБУЧЕНИЯ.
4. ВЛОЖИ ВСЕ ТРИ КАРТЫ «ОТЧИСЛЕНИЯ» В СТОПКУ ПЕРВОГО КУРСА И ПЕРЕМЕШАЙ ЕЕ.
5. ПЕРВЫМ ХОДИТ ТОТ, КТО НЕДАВНО БЫЛ НА ПАРАХ, ИЛИ У КОГО В ДИПЛОМЕ ТРОЕК МЕНЬШЕ, ИЛИ КТО ХОЧЕТ ПЕРВЫМ ХОДИТЬ, ТОТ ПУСТЬ И ХОДИТ.

ТВОЯ ЦЕЛЬ

ИЗБЕГАТЬ ПОЛУЧЕНИЯ КАРТ «ОТЧИСЛЕНИЯ» ЛЮБЫМИ ИГРОВЫМИ СРЕДСТВАМИ ИЛИ НАКОПИТЬ ИХ МЕНЬШЕ, ЧЕМ ДРУГИЕ ИГРОКИ.

ХОД ИГРЫ

В СВОЙ ХОД ТЫ МОЖЕШЬ ЛИБО СБРОСИТЬ ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО КАРТ ИЛИ ИХ КОМБИНАЦИЙ, ПРИМЕНЯЯ ИХ СВОЙСТВА, ЛИБО НЕ СБРАСЫВАТЬ НИЧЕГО. ЗАТЕМ ОБЯЗАТЕЛЬНО ЗАВЕРШИ ХОД.

ДЛЯ ЗАВЕРШЕНИЯ ХОДА ЛИБО ВОЗЬМИ ВЕРХНЮЮ КАРТУ ИЗ ТЕКУЩЕГО КУРСА, ЛИБО РАЗЫГРАЙ КАРТУ ИЛИ КОМБИНАЦИЮ КАРТ СО СВОЙСТВОМ «ЗАВЕРШЕНИЯ ХОДА БЕЗ ВЗЯТИЯ НОВОЙ КАРТЫ» ✓.

ЕСЛИ ВЫТЯНУЛ КАРТУ, И ЭТО НЕ «ОТЧИСЛЕНИЕ» – ПОЗДРАВЛЯЮ! КАРТА ДОСТАЕТСЯ ТЕБЕ, А ХОД СРАЗУ ЖЕ ПЕРЕХОДИТ К СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ.

ПОПАЛОСЬ «ОТЧИСЛЕНИЕ»? ТОГДА ВЫПОЛНИ СЛЕДУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ:

1. ВОЗЬМИ ВЕРХНЮЮ КАРТУ ИЗ СБРОСА И ВЫЛОЖИ ЛИЦОМ ВВЕРХ ПЕРЕД СОБОЙ. P. S. ДЛЯ УСЛОЖНЕНИЯ ИГРЫ ВЫКЛАДЫВАЙТЕ КАРТУ С РУКИ.
2. СПРЯЧЬ «ОТЧИСЛЕНИЕ» В ЛЮБОЕ МЕСТО В СТОПКЕ СЛЕДУЮЩЕГО КУРСА, НЕ МЕНЯЯ ПОРЯДОК КАРТ В НЕЙ. ДЕЙСТВУЙ ОСТОРОЖНО, ЧТОБЫ ТОЛЬКО ТЫ ЗНАЛ, ГДЕ СПРЯТАНА КАРТА!
3. ДЕЛО СДЕЛАНО, ХОД ПЕРЕХОДИТ СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ.

КОГДА ЗАКАНЧИВАЮТСЯ КАРТЫ В СТОПКЕ ТЕКУЩЕГО КУРСА – ПЕРЕХОДИТЕ НА СЛЕДУЮЩИЙ КУРС. ВОТ БЫ В ЖИЗНИ ЭТО БЫЛО ТАК ЖЕ ЛЕГКО...

GAME OVER

КОГДА НА ПОСЛЕДНЕМ КУРСЕ ВСЕ ТРИ «ОТЧИСЛЕНИЯ» ВЫБЫВАЮТ ИЗ ИГРЫ, ПРИХОДИТ ПОРА ВЫЯСНЯТЬ, КОМУ ПРИДЕТСЯ ПОЛЗАТЬ НА КОЛЕНЯХ ПЕРЕД РЕКТОРОМ.

ПОБЕЖДАЕТ ИГРОК, ПЕРЕД КОТОРЫМ ЛЕЖИТ МЕНЬШЕ ВСЕГО ОТКРЫТЫХ КАРТ. ЕСЛИ У КОГО-ТО ИХ РАВНОЕ КОЛИЧЕСТВО, ПОБЕДА ДОСТАЕТСЯ РАЦИОНАЛЬНО ИСПОЛЬЗУЮЩЕМУ СВОИ РЕСУРСЫ СТУДЕНТУ, ПРОЩЕ ГОВОРЯ ТОМУ, У КОГО НА РУКЕ ОСТАЛОСЬ БОЛЬШЕ КАРТ.

ОПИСАНИЕ ТИПОВ КАРТ

ОТЧИСЛЕНИЕ

нельзя отменить
завершает ход

ЭТА КАРТА УВЕЛИЧИВАЕТ ТВОИ ШАНСЫ НА ПРОИГРЫШ. ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ, ЕСЛИ ВЫТЯНУЛ:

1. ВОЗЬМИ ВЕРХНЮЮ КАРТУ ИЗ СБРОСА И ВЫЛОЖИ ЕЕ ПЕРЕД СОБОЙ ЛИЦОМ ВВЕРХ;
2. ТАЙКОМ СПРЯЧЬ «ОТЧИСЛЕНИЕ» В ЛЮБОЕ МЕСТО В СТОПКУ СЛЕДУЮЩЕГО КУРСА;
3. ХОД ПЕРЕХОДИТ СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ.

АКАДЕМ

нельзя отменить
завершает ход

ЭТА КАРТА НЕЙТРАЛИЗУЕТ «ОТЧИСЛЕНИЕ». ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ:

1. СБРОСЬ КАРТУ «АКАДЕМА» И НЕ ВЫКЛАДЫВАЙ ПЕРЕД СОБОЙ КАРТУ ИЗ СБРОСА;
2. ТАЙКОМ СПРЯЧЬ «ОТЧИСЛЕНИЕ» В ЛЮБОЕ МЕСТО В СТОПКУ СЛЕДУЮЩЕГО КУРСА;
3. ХОД ПЕРЕХОДИТ СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ.

СТИПЕНДИЯ

ВЫТЯНИ У ЛЮБОГО ИГРОКА ОДНУ СЛУЧАЙНУЮ КАРТУ.

ИЛИ



СБРОСЬ «СТИПЕНДИЮ» И «АЛКОГОЛЬ» ОДНОВРЕМЕННО И ЗАВЕРШИ СВОЙ ХОД БЕЗ ВЗЯТИЯ НОВОЙ КАРТЫ.

АЛКОГОЛЬ

ВЫТЯНИ У ЛЮБОГО ИГРОКА ОДНУ СЛУЧАЙНУЮ КАРТУ.

ИЛИ



СБРОСЬ «АЛКОГОЛЬ» И «СТИПЕНДИЮ» ОДНОВРЕМЕННО И ЗАВЕРШИ СВОЙ ХОД БЕЗ ВЗЯТИЯ НОВОЙ КАРТЫ.

ОБЛОМ

в любой момент

ОТМЕНИ СВОЙСТВО ТОЛЬКО ЧТО СЫГРАННОЙ КАРТЫ, ЕСЛИ ЭТО СВОЙСТВО ЕЩЕ НЕ УСПЕЛИ ПРИМЕНИТЬ.

НЕЛЬЗЯ ОТМЕНЯТЬ СВОЙСТВА КОМБИНАЦИЙ, КАРТ «АКАДЕМА» И «ОТЧИСЛЕНИЯ».

СЫГРАТЬ ТАКУЮ КАРТУ МОЖНО В АБСОЛЮТНО ЛЮБОЙ МОМЕНТ ИГРЫ, ДАЖЕ В ЧУЖОЙ ХОД.

ИНФОРМАЦИЯ

ПОСМОТРИ ДО ТРЕХ ВЕРХНИХ КАРТ В СТОПКЕ ТЕКУЩЕГО КУРСА, НЕ МЕНЯЯ ИХ ПОРЯДОК.

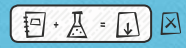
ПОДСМОТРЕННЫЕ КАРТЫ НЕЛЬЗЯ ПОКАЗЫВАТЬ ДРУГИМ ИГРОКАМ ИЛИ РАССКАЗЫВАТЬ ОБ ИХ СОДЕРЖАНИИ.

P. S. ЕСЛИ У ТЕБЯ НЕТ КАРТ, КОТОРЫЕ ПОМОГУТ НЕ ТЯНУТЬ ВЕРХНЮЮ, НЕ ИСПОЛЬЗУЙ «ИНФОРМАЦИЮ» – ПОТРАТИШЬ ЗРЯ.

ТИПОВИК

ПОСМОТРИ ВЕРХНЮЮ КАРТУ В СТОПКЕ ТЕКУЩЕГО КУРСА.

ИЛИ



СБРОСЬ «ТИПОВИК» И «ЛАБУ» ОДНОВРЕМЕННО И ВОЗЬМИ ПОСЛЕДНЮЮ КАРТУ ИЗ СБРОСА.

ЛАБА

ПОСМОТРИ ВЕРХНЮЮ КАРТУ В СТОПКЕ ТЕКУЩЕГО КУРСА.

ИЛИ



СБРОСЬ «ЛАБУ» И «ТИПОВИК» ОДНОВРЕМЕННО И ВОЗЬМИ ПОСЛЕДНЮЮ КАРТУ ИЗ СБРОСА.

ПРОГУЛ

на себя
завершает ход

ЗАВЕРШИ СВОЙ ХОД БЕЗ ВЗЯТИЯ НОВОЙ КАРТЫ.

ХОД СРАЗУ ПЕРЕХОДИТ СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ ПО НАПРАВЛЕНИЮ ИГРЫ.

В ОБЩЕМ-ТО, КОМУ Я ЭТО РАССКАЗЫВАЮ, ПРОГУЛЬЩИК.

ПЕРЕВОРОТ

на себя
завершает ход

ЗАВЕРШИ СВОЙ ХОД БЕЗ ВЗЯТИЯ НОВОЙ КАРТЫ.

ХОД СРАЗУ ПЕРЕХОДИТ СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ ПРОТИВ НАПРАВЛЕНИЯ ИГРЫ.

ДА, В ПАРТИИ НА ДВОИХ ЭТО ТОТ ЖЕ САМЫЙ «ПРОГУЛ».

ГЛИЦИН

САМ ПО СЕБЕ «ГЛИЦИН» НЕ ИМЕЕТ НИКАКОГО СВОЙСТВА, ОН ПРОСТО УСПОКАИВАЕТ.

СБРОСЬ ТРИ КАРТЫ «ГЛИЦИНА» ОДНОВРЕМЕННО И ИЗБАВЬСЯ ОТ ОДНОЙ ВЫЛОЖЕННОЙ ПЕРЕД ТОБОЙ КАРТЫ, КОТОРУЮ ТЫ ПОЛУЧИЛ В РЕЗУЛЬТАТЕ «ОТЧИСЛЕНИЯ».

ПОДСТАВА

на другого игрока
завершает ход
можно на себя

СЫГРАЙ ЭТУ КАРТУ, ЧТОБЫ ПЕРЕДАТЬ ХОД ЛЮБОМУ ИГРОКУ – ТЕПЕРЬ ОН ДОЛЖЕН СДЕЛАТЬ ДВА ХОДА ПОДРЯД.

ЕСЛИ ВЫБРАННЫЙ ИГРОК В ОТВЕТ ТАКЖЕ СЫГРАЕТ «ПОДСТАВУ», ЭФФЕКТ КАРТ СУММИРУЕТСЯ: 2 КАРТЫ = 4 ХОДА, 3 КАРТЫ = 6 ХОДОВ И ДАЛЕЕ.

ОДИН «ОБЛОМ» ПОЛНОСТЬЮ ОТМЕНЯЕТ СВОЙСТВО ПОСЛЕДНЕЙ СЫГРАННОЙ «ПОДСТАВЫ» И ВОЗВРАЩАЕТ ХОД СЫГРАВШЕМУ ЕЕ ИГРОКУ.

СВОЙСТВА, ЗАВЕРШАЮЩИЕ ХОД БЕЗ ВЗЯТИЯ НОВОЙ КАРТЫ ✓, ПОЗВОЛЯЮТ ИЗБЕЖАТЬ ТОЛЬКО ОДИН ИЗ ОБЯЗАТЕЛЬНЫХ ХОДОВ.

ХАОС

ПЕРЕМЕШАЙ КАРТЫ В СТОПКЕ ТЕКУЩЕГО КУРСА.

НЕ ВЗДУМАЙ ПОДСМАТРИВАТЬ ИЛИ ПОДМЕШИВАТЬ – ЭТО ЖЕ НЕЧЕСТНО!

НО ПРАВИЛАМИ НЕ ЗАПРЕЩЕНО. ЕСЛИ В СТОПКЕ ОСТАЛОСЬ ДВЕ КАРТЫ, ВЕРХНЯЯ ИЗ КОТОРЫХ «ОТЧИСЛЕНИЕ», ПРОСТО ПОМЕНЯЙ ИХ МЕСТАМИ. ЛИШЬ БЫ НИКТО НЕ ЗАМЕТИЛ...

ОБМЕН

на другого игрока

ПРИНУДИТЕЛЬНЫЙ ОБМЕН КАРТАМИ. ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ:

1. ВЫБЕРИ ЛЮБОГО ИГРОКА И ВЫТЯНИ У НЕГО ДО ТРЕХ СЛУЧАЙНЫХ КАРТ;
2. ВЕРНИ ЭТОМУ ИГРОКУ СТОЛЬКО ЛЮБЫХ КАРТ, СКОЛЬКО ВЗЯЛ, ХОТЬ ТЕ ЖЕ САМЫЕ.

НЕЛЬЗЯ ВЫБРАТЬ ИГРОКА, У КОТОРОГО НЕТ КАРТ.

НАПАРНИК

«НАПАРНИКИ» ПОЗВОЛЯЮТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СВОЙСТВО КАРТЫ ДВАЖДЫ. ДЛЯ ЭТОГО НУЖНО ИМЕТЬ НА РУКЕ УКАЗАННУЮ В СВОЙСТВЕ «НАПАРНИКА» КАРТУ. СВОЙСТВО КАРТЫ ПРИМЕНЯЕТСЯ, А СБРАСЫВАЕТСЯ ТОЛЬКО «НАПАРНИК».

ИЛИ



СБРОСЬ ОДНОВРЕМЕННО ДВЕ КАРТЫ «НАПАРНИКОВ» И ЗАВЕРШИ СВОЙ ХОД БЕЗ ВЗЯТИЯ НОВОЙ КАРТЫ.

- ✓ ЗАВЕРШАЕТ ХОД
- ✗ НЕЛЬЗЯ ОТМЕНИТЬ
- ⏱ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ
- ↓ ВЗЯТЬ ИЗ СБРОСА
- ↑ НА ДРУГОГО ИГРОКА
- ↓ НА СЕБЯ