

Правила настольной игры «Кухандель Мастер» (Kuhhandel Master)

Автор: Rudiger Koltze (Рюдигер Кольце) Перевод на русский язык: Владимир
Максимов, ООО «Стиль Жизни» ©

Компоненты игры:

1. 40 карт животных - по 4 карты каждого из 10 видов;
2. 10 карт «Победитель породы» - по 1 карте для каждого вида животных;
3. 4 карты «Крыса»;
4. 66 денежных карт - 12 карт номиналом «0»; 18х «10»; 6х«20»; 12х «50»; 6х «100», «200», «500»;
5. правила игры;

Цель игры - участвуя в аукционах, а также, проводя закулисные торги (сделки втёмную между двумя игроками), добыть и собрать наиболее ценные наборы карт животных. Приобретая дополнительно лучших представителей породы и сбывая крыс другим, игрок может увеличить свои шансы на победу. Животновод с наибольшим количеством победных очков будет признан победителем.

Подготовка к игре

Перемешайте карты животных, породистых представителей и крыс (все карты имеют красную рубашку). Затем положите стопку карт в центре стола рубашкой вверх. Денежные карты отсортируйте по номиналу и раздайте каждому игроку:

1. 2 карты номиналом «0» (да, возможен блеф);
2. 3 карты номиналом «10»;
3. 1 карту номиналом «20»;
4. 1 карту номиналом «50».

Оставшиеся карты отложите в сторону, они потребуются для игры позже.

Любым способом определите игрока, который начнет игру, в дальнейшем ход будет передаваться каждому участнику по направлению движения часовой стрелки. Игрок, совершающий ход - активный игрок.

Теперь все готово, чтобы начать игру!

Ход игры

В течение хода каждый игрок может совершить одно из двух действий:

- Начать аукцион за одну карту животных из стопки;

или

- Начать закулисный торг (осторожно, блеф!) с одним из соперников. Это возможно только в том случае, если у двух игроков есть животные одного вида, поэтому в начале игры такие сделки невозможны.

Аукцион

Активный игрок, решивший провести аукцион, переворачивает верхнюю карту стопки животных, начиная торги. Порядок проведения аукциона может различаться в зависимости от типа открытой карты: животное, «победитель породы», крыса.

Если открыта карта животного

В игре представлены 10 квартетов карт животных, которые приносят победные очки. Число На карте животного означает число победных очков, которое игрок получит за набор из 4 карт этого животного. С началом торгов все заинтересованные участники (кроме зазывалы, у него другое преимущество) могут одновременно делать ставки. Каждая последующая ставка должна быть выше предыдущей как минимум на 10 денежных единиц. При этом активный игрок не может делать ставки, он может зазывать игроков и оглашать ставки, например, - «30 раз! 30 два! 30 три! Продано за 30 даме с собачкой!».

Оформляя сделку аукционист может:

- передать карту животного игроку, победившему в аукционе, при этом тот размещает ее перед собой лицевой частью вверх и выплачивает денежную сумму равную своей ставке аукционисту, т.е. тому, кто начал торги.

или

- воспользоваться своим исключительным правом на покупку и оставить карту у себя. В этом случае он обязан выплатить победителю аукциона денежную сумму равную его победной ставке.

Если никто не хочет участвовать в аукционе и не делает ставок, аукционист должен закрыть торги словами, - «Ставка 0 раз! Ставка 0 два! Ставка 0 три! Не продано». Если его никто не прервал и так и не сделал ставку, то аукционист должен забрать себе карту животного бесплатно.

В течение игры участники не могут разменивать или обменивать свои деньги. Если игрок не может заплатить за карту животного точную стоимость, он должен использовать денежную карту с большим номиналом, при этом игрок не получает сдачу. Если кто-то из игроков сделал ставку большую, чем может заплатить, ему придется доказать это и, открыв, показать все свои денежные карты другим игрокам. Затем аукцион за тот же лот начинается с самого начала.

Приобретенные карты животных игроки размещают перед собой открытой лицевой стороной так, чтобы все другие участники могли их видеть.

Если открыта карта «Победителя породы»

В роду каждого вида животных есть особи, сочетающие в себе лучшие качества породы. Эти «победители породы» представлены в игре 1 картой в каждом виде животных (кроме Крыс). В конце игры карта «победителя породы» может принести своему владельцу как минимум 250 очков (подробнее рассмотрено в разделе «Завершение игры и подсчет очков» на стр.5).

Карты «победителей пород» разыгрывают на т.н. Голландском аукционе, в ходе которого цена не повышается, а, наоборот, снижается пока не будет найден покупатель. При этом цена будет определяться не номиналом, а количеством денежных карт.

Аукционист размещает карту на столе так, чтобы каждый участник мог легко до нее дотянуться. Затем он он начинает медленно и равномерно считать по убыванию от 10. Игрок, который первым ударит ладонью по карте и крикнет «МОЕ», становится новым обладателем породистой особи. Этот игрок должен заплатить аукционисту число денежных карт, которое тот назвал последним. Ценность карт не имеет значения. Они все могут иметь номинал «0» или «500» или представлены комбинацией других различных или одинаковых денежных карт. Так, например, если игроку необходимо заплатить 4 денежные карты, он может отдать: 0, 0, 0, 0 или 0, 0, 100, 500 и т.д.

После завершения торгов, аукционист передает карту победителю, а тот размещает ее перед собой лицевой стороной вверх.

Исключительное право аукциониста на покупку: Если аукционист хочет приобрести карту, он может сделать это до того, как увидит ценность переданных ему денежных карт. Воспользовавшись своим

исключительным правом на покупку, аукционист должен заплатить соответствующее количество денежных карт победителю торгов.

Если досчитав до числа «1» никто из участников так и не предпринял попытки к совершению покупки, то аукционист получает карту «победителя породы» бесплатно.

Если открыта карта «Крыса»

Крысы - единственные животные в игре, которые лишают победных очков. Игрок, собравший всех 4 крыс, не учитывает в конце игры при подсчете победных очков один из своих наборов животных (подробнее рассмотрено в разделе «Завершение игры и подсчет очков» на стр.5).

Когда в начале аукциона открывается карта Крысы, игроку, находящемуся слева от аукциониста предоставляется право первого выбора:

1. **забрать Крысу себе**, положив карту перед собой открытой лицевой стороной;

или

2. **положить рядом одну денежную карту** рубашкой вверх (ценность не имеет значения) и передать ход.

После того, как игрок положил денежную карту ход переходит к его соседу слева, которому также предоставляется выбор: забрать карту Крысы или откупиться от нее. Так продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков (включая аукциониста) не решит забрать Крысу себе. Этот игрок также забирает и все денежные карты, сыгранные другими участниками.

Важно: Аукционист, который начал торги за карту Крысы, после их завершения начинает следующий аукцион. Если снова открывается карта Крысы, то все проходит по тому же сценарию и тот же игрок наделяется обязательным правом начать следующий аукцион.

Если открыта карта «Осёл»

Если в начале аукциона верхней картой стопки открывается карта Ослика, то в игре наступает пауза, во время которой активный игрок должен раздать (из резерва) каждому участнику дополнительные денежные карты:

- Если открыта первая карта Ослика - по 50 ден. ед.;
- вторая карта Ослика - по 100 ден. ед.;
- третья карта Ослика - по 200 ден. ед.;
- четвертая карта Ослика - по 500 ден. ед.;

После того, как все получили дополнительные деньги, карта Ослика разыгрывается на аукционе, как обычная карта животного.

Закулисные торги (Кухандель)

Активный игрок вместо аукциона может предложить одному из соперников (на свой выбор) сделку втёмную, если у них двоих есть карты животного одного вида. Игрок, которому предложили такую сделку, не может от нее отказаться.

Для совершения сделки активный игрок объявляет своего оппонента и животного, которое станет предметом их сделки. Затем он делает свое предложение, которое может состоять из одной или большего количества денежных карт (включая карты «0»), выложенных в закрытую рубашкой вверх. Активный игрок не обязан показывать какое количество денежных карт он предлагает. Игрок, которому предложили торги может:

1. **принять тайное предложение:** забрать предложенные денежные карты и отдать карту животного, которое являлось объектом сделки;
2. **сделать контрпредложение,** также втёмную выложив одну или несколько денежных карт. В этом случае игроки обмениваются своими предложениями и тот игрок, кто дал наивысшую цену, забирает у соперника карту животного, являющегося объектом сделки. Оба игрока при этом сохраняют у себя полученные друг от друга деньги. Если суммы денежных карт оказались равны,

для этих двух игроков начинается второй раунд торгов, который проходит по тем же правилам. Если во второй раз оба игрока сделали одинаковые ставки, активный игрок забирает у соперника карту животного без каких-либо дополнительных выплат.

Важные правила закулисных торгов:

1. Все деньги, которые в течение торгов будут передаваться игроками друг другу, переходят в их собственность.
2. Если один из участников сделки имеет только одну карту животного, являющегося объектом сделки, то независимо от числа карт животных этого вида у другого игрока сделка автоматически распространяется только на одну карту. Поэтому если сделку проигрывает участник, имеющий несколько карт этого вида животного, он теряет только одну из них.
3. Если у обоих игроков имеется по две карты одного животного, то сделка автоматически распространяется на обе карты, поэтому в случае проигрыша игрок должен будет передать сопернику обе карты животного.
4. Поскольку в колоде карт есть только четыре карты каждого вида животных, игрок, который собрал все четыре карты одного животного, не может быть принужден к торгам по этому виду животных.

Закулисные торги с картами Крыс

Проходят по обычным правилам с двумя отличиями:

- Игрок, который сделал **большее** денежное предложение **отдает** свою Крысу оппоненту.
- В первом случае равенства предложенных денежных сумм закулисный торг повторяется, а во втором случае равенства активный игрок **отдает** свою Крысу оппоненту.

Закулисные торги с картами «Победителей породы»

«Победители породы» не меняют своих владельцев. Закулисный торг с такими картами невозможен.

Если в стопке не осталось карт животных

Когда стопка карт животных опустеет, игрокам остается проводить между собой закулисные торги до тех пор, пока все наборы животных не найдут своих владельцев.

Завершение игры и подсчёт очков

Игра подходит к концу, когда в стопке животных не остается карт, и все закулисные торги игроков завершены. После этого начинается подсчет победных очков, который состоит из нескольких этапов.

1. Набор карт Крыс

Владелец набора карт Крыс по своему выбору исключает один из своих наборов животных из подсчета очков. Для удобства следует сразу убрать в коробку набор карт Крыс и один из наборов животных - они не приносят победных очков.

2. Начисление очков за наборы карт животных

Число на карте животного означает число победных очков, которое игрок получает за набор из 4 карт этого животного. Каждый игрок суммирует очки за имеющиеся у него наборы карт животных.

3. Начисление очков за карты «победителей породы»

За каждую карту породистой особи, которая совпадает и дополняет имеющийся у игрока набор карт животных, добавьте 250 очков к сумме победных очков за наборы карт животных.

Важно: Игрок не учитывает очки за «победителя породы» на данном этапе, если ему пришлось убрать соответствующий набор карт животных из-за Крыс (см также п.5)

4. Умножение (увеличение поголовья)

Сумма очков за наборы карт животных и «победителей породы» умножается на количество имеющихся у игрока наборов карт животных. Например, если у игрока 3 набора, то сумма умножается на 3.

Важно: карты «победителей пород» принадлежат соответствующему набору карт животных и не являются отдельным набором.

5. Начисление очков за несовпадающие карты «победителей породы»

За каждую карту «победителя породы», не принадлежащую к имеющимся у игрока наборам карт животных, добавьте 250 баллов к сумме победных очков, полученной после умножения.

Игрок с наибольшим результатом объявляется победителем...

Денежные карты не имеют никакого значения при подсчете итоговых результатов и поэтому не учитываются.

Пример подсчета

Игрок к концу игры имеет следующие наборы:

- Квартет Крыс;
- 3 набора карт животных: Гуси (40), Собаки (160) и Коровы (800);
- 2 карты «победителей породы»:
 3. Собака - совпадает и дополняет имеющийся набор.
 4. Лошадь - не совпадает с имеющимися наборами.

Итак:

- Крысы заставляют убрать из подсчета очков набор Гусей.
- Оставшиеся наборы приносят в сумме: $160 + 800 = 960$ очков.
- $960 + 250$ (за породистую собаку) = 1 210.
- $1\ 210 * 2 = 2\ 420$ (имеется два набора животных).
- $2\ 420 + 250$ (за породистую лошадь) = 2 670.

Итоговый результат игрока - 2 670 очков.

Как играть вдвоём

- Игроки получают такую же стартовую сумму, как обычно.
- Карты <0> не используются в игре.
- Перед началом игры все оставшиеся денежные карты перемешиваются, и 10 из них взакрытую убираются из игры.
- Все карты (деньги и животные) перемешиваются и складываются в одну стопку.

Ходы делаются так: активный игрок смотрит верхнюю карту стопки. Он может:

- Взять её себе (и тогда оппонент сразу же берёт следующую за ней)
- Отдать её оппоненту (и сразу же взять следующую из стопки себе) После выбора ход переходит ко второму игроку.
- Когда стопка кончится, начинаются закулисные торги по стандартным правилам.