

Сильное Колдунство

Как играть в "Сильное колдунство"? Нуу... Вы умеете играть в "Магический дурак"? А в обычный "Дурак"? О! Значит, вы почти уже умеете играть и в "Сильное колдунство"! Ведь правила в чем-то похожи.

Смотрите: в игре есть карты с силой "1", "2" и "3". Младшая - "единица", старшая - "тройка". Каждая карта - это какое-то заклятье. Цифра в углу карты обозначает его силу.

Карты бывают семи цветов, каждый из которых обозначает одну из Школ Магии.



Каждый цвет является старшим для двух других. То есть карта какого-либо цвета будет старше всех карт двух других цветов, даже без учета силы карты. Например, синяя карта (вода) будет старше всех красных (огонь) и черных (смерть) карт, даже если синяя карта, скажем, "единица", а черная или красная карта - "тройка". Специальные символы на карте под цифрой, обозначающей силу, показывают, по отношению к картам каких цветов данная карта будет старшей.

Победа в игре

Лишь один из игроков будет проигравшим, независимо от количества участников. Проигрывает тот, у кого на руках остались карты, когда кончилась колода, и карты на руках у всех остальных игроков.

Есть и еще один способ выйти из игры победителем. Он не зависит от количества карт на руке - нужно лишь создать "Сильное колдунство". Этот дополнительный способ достичь победы может помочь, когда кажется, что все уже потеряно! Подробнее мы расскажем о нем ниже.

Как играть?

В начале игры все карты надо собрать в одну колоду и тщательно перемешать. Затем каждому из игроков раздается взакрытую по 6 карт. Колода кладется в центр стола.

Кто ходит первым, определяется жребием.

Игрок, чей сейчас ход (назовем его "Игроком А"), может пойти с любой своей карты из руки под игрока, сидящего слева от него (назовем его "Игроком В"). Игрок А берет карту, с которой он будет ходить, и кладет ее на стол перед Игроком В.

Игрок В должен эту карту **отбить**, **взять** или **перевести** обратно на Игрока А.

Отбивание карты

Отбить карту можно картой того же цвета с большей силой или картой старшего цвета.



"Единицу" бьет "двойка" и "тройка", "двойку", только "тройка". Красный цвет бьет зеленый и фиолетовый, синий - красный и черный, белый - фиолетовый и синий, коричневый - красный и белый, зеленый - белый и синий, черный - коричневый и зеленый, фиолетовый - коричневый и черный.

Если Игрок В отобьет карту, с которой под него зашли, и все подкинутые (см. подкидывание) карты, ход перейдет к нему.

Все отбитые карты кладутся в отдельную стопку на столе - "отбой", рубашкой вверх.

Взятие карты

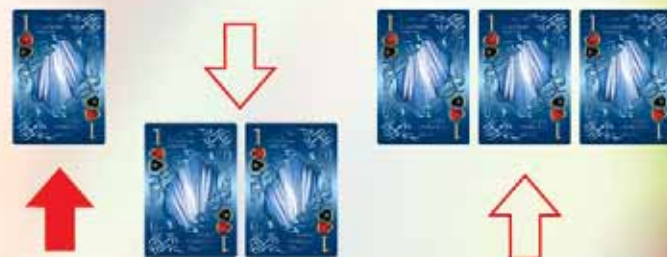
Если игрок не может или не хочет отбить карту, с которой под него пошли, и все подкинутые карты (см. подкидывание), он забирает их в руку. То есть **если хотя бы одна из карт не отбита, игрок забирает в руку: первую карту, с которой под него пошли, все подкинутые ему карты и все свои карты, которыми он отбивался в этот ход. Кроме того, игрок, который не "отбился", пропускает ход**, и следующим ходит игрок, сидящий слева от него.

Перевод карт

Игрок может перевести только карту, с которой под него пошли. Если игрок отбил первую карту, он уже не может в этот ход использовать перевод.

Перевести можно, только используя карту того же цвета и той же силы.

Предположим, Игрок А пошел под Игрока В с карты "Ледяные стрелы" - это синяя единица. У Игрока В есть точно такая же карта. Он выкладывает ее на стол, и обе карты кладутся перед Игроком А. Получается, как будто Игрок В зашел под Игрока А сразу с двух карт. В этой ситуации Игрок А может отбивать эти карты, взять их или перевести обратно на Игрока В (если у Игрока А тоже есть еще одни "Ледяные стрелы").



Когда Игрок А отбивается, ему также можно подкидывать (см. подкидывание). Если Игрок А в такой ситуации отбил, он может ходить снова, ход остается у него.

Если Игрок А не смог отбиться и взял карты, ход переходит к Игроку В.

Если у *Игрока А* есть еще одна точно такая же карта (с которой он пошел, и которую ему перевели) он может перевести все три карты обратно на *Игрока В*. При игре одним набором карт возможно только два перевода подряд, однако если Вы играете двумя наборами, переводы между двумя игроками возможны до тех пор, пока у одного из них не закончатся карты, подходящие для перевода (т.е. до пяти переводов подряд).

Если у игрока, которому хотят перевести карты, в руке меньше карт, чем ему придется отбивать в результате перевода - перевод невозможен

Подкидывание

Когда игрок отбил карту, с которой под него зашли, или объявил о том, что хочет "взять" карты, все участники игры могут подкидывать ему дополнительные карты для отбивания (взятия).

Подкидывать можно только карты той же силы, но другого цвета, чем есть на столе. Например, если под игрока пошли белой тройкой, а он отбил ее зеленой двойкой, ему можно подкидывать любые тройки, кроме белой, и любые двойки, кроме зеленой.



Подкидывать можно только по одной карте за раз с учетом изложенного выше ограничения. Например, если в предыдущем случае будет подкинута красная тройка, побитая синей тройкой, то белую, красную и синюю тройку подкидывать уже будет нельзя. Это так называемое "правило неповторимости". Заметим, оно действует только в отношении подкидываемых карт. Отбиваться можно любыми подходящими картами, в том числе и одинаковыми.



Если игрок, под которого зашли, объявит, что больше не будет отбиваться и хочет "взять" карты, ему можно подкидывать сразу по несколько карт, соблюдая правило неповторимости.

Первым имеет право подкидывать карты игрок, чей сейчас ход (в нашем примере Игрок А). Когда он подкинет все карты, которые он мог или хотел подкинуть, право подкидывать карты перейдет к игроку слева от отбивающегося (слева от *Игрока В*), а затем далее по часовой стрелке, пока вновь не вернется к *Игроку А*. Таким образом, теоретически подкидывать можно несколько кругов подряд.

Пока один из игроков не откажется от права подкидывать карту, другой игрок не может подкидывать свои карты.

В любом случае отбивающемуся игроку не может быть подкинута в сумме более 5 (пяти) карт!

Если у отбивающегося игрока в руке менее 6 карт, ему не может быть подкинута больше карт, чем количество карт у него на руке минус одна (т.е. карта, с которой под него зашли).

При переводе первым право подкидывать имеет игрок, сделавший перевод. Затем право подкидывать, как обычно, переходит от него далее по часовой стрелке.

При подкидывании после перевода переведенные карты уменьшают количество карт, которые можно подкинуть. **Помните, что в игре невозможна ситуация, когда игрок должен отбивать более 6 карт, и больше карт, чем есть у него в руке.**

Добор карт

В конце КАЖДОГО хода игроки, у которых в руке менее 6 карт, должны добрать из колоды карты в руку до 6. Первым добирает карты игрок, чей был ход. Затем подкидывавшие игроки по часовой стрелке от него, и последним - игрок, который отбивался.

Сильное колдунство

Комбинация из четырех карт одинаковой силы и разного цвета называется "**Сильное колдунство**".

Игрок, имеющий в руке такую комбинацию, может (но не обязан) в начале хода выложить ее на стол перед собой, показав тем самым, что он создал "**Сильное колдунство**".

Выложенные карты остаются на столе до конца игры, показывая, сколько и каких "**Сильных колдунств**" создал игрок.



Выложить на стол "Сильное колдунство" можно только (!) в начале хода, т.е. перед тем, как игрок зайдет своей первой картой. Следовательно, если игрок "взял" карты и пропустил ход, выложить "**Сильное колдунство**" он сможет только в следующий свой ход.

За ход игрок может выложить на стол только ОДНО "Сильное колдунство".

В тот момент, когда игрок выкладывает на стол свое ТРЕТЬЕ "Сильное колдунство" (а при игре вчетвером или более - ВТОРОЕ "Сильное колдунство") - он считается победителем и выходит из игры. Все оставшиеся у него в руке карты помещаются в "отбой". Ход переходит к игроку, сидящему слева от него.

Итак, игра заканчивается, как только кончилась колода, а карты остались на руках только у одного из игроков. Этот игрок, единственный из всех, считается проигравшим, и ему присваивается почетный титул Не Слишком Сообразительного Ученика Чародея.