

10 негрят



Щоб пограти в «10 негрят», запам'ятайте 10 простих правил:

Підготовка та початок гри

1. Ретельно перемішайте колоду і роздайте кожному гравцеві **по три карти**. Карти, що залишилися, покладіть на стіл.

- Гру починає той гравець, у якого 10 пальців на руках.
- Якщо таких декілька, першим ходить гравець, у якого 10 рук.
- Якщо таких за столом не виявилось, першим ходить той, у кого 10 пальців на ногах.
- Якщо таких знову виявилось кілька, першим ходить гравець, у якого 10 ніг.
- Якщо таких за столом нема, першим ходить гравець, у якого є 10 братів і сестер.
- Якщо таких за столом не виявилось, першим ходить гравець, який зможе швидше за всіх з'їсти 10 тарілок каші.
- Якщо стільки каші немає, першим ходить той, хто може порахувати від 1 до 10 африканською мовою.
- Якщо цієї мови ніхто не знає, першим ходить гравець, який може назвати 10 африканських країн.
- Якщо таких гравців декілька або жодного, першим ходить той, кому 10 років виповниться рівно через 10 місяців, 10 тижнів та 10 днів.
- Якщо таких за столом немає, першим ходить той, кому 10 років виповниться пізніше, ніж усім іншим – тобто наймолодший.

Перевіг гри

2. У свій хід гравець **викладає одну карту з руки** в центр столу і називає поточне значення колоди.

- Якщо ви кладете першу карту на стіл, значення колоди стає рівним значенню вашої карти.
- Наступний гравець викладає свою карту і додає її число до значення колоди.

3. Якщо значення колоди стає рівним 10, гравець **каже «10 негрент!»**, після чого забирає всі відкриті карти і кладе їх в стопку перед собою.

4. Але якщо значення колоди перевищує 10, то всі відкриті карти забирає попередній гравець.



*Джим починає.
Він кладе карту 3
та оголошує «3».*



*Тім грає карту 6,
додає її до 3
й оголошує значення
колоди: «9».*



*Джо кладе зверху 1,
говорить
«10 негрент!» і
забирає всі карти,
що були зіграні.*



*Якби у Джо не було
потрібної карти, і йому
довелося б покласти,
наприклад, 7, то всі
карти забрав би Тім,
тому що значення
колоди стало більше 10.*

5. Наприкінці ходу гравець бере собі карту із закритої колоди: на руці завжди має бути три карти. Потім ходить наступний гравець, що сидить зліва.

Особливі властивості карт

6. Якщо гравець викладає **карту 5**, він може як додати п'ять до значення колоди, так і відняти (але значення колоди не може бути менше нуля).

7. Якщо гравець викладає **карту 0**, то значення колоди стає рівним нулю.

8. Якщо гравець викладає **таку ж карту**, яка була покладена перед ним, або **карту, що дорівнює значенню колоди**, він може як додати це число до суми, так і зробити значення колоди рівним значенню цієї карти.

9. Якщо гравець викладає **карту 2**, він може як додати, так і помножити значення колоди на два (це правило для просунутих гравців, тому його можна не використовувати, або використовувати, підглядаючи в таблицю множення).



Кінець гри

10. Гра продовжується до тих пір, **поки не закінчаться карти** в колоді і на руках гравців. Переможцем стає гравець, який взяв найбільшу кількість карт.

Ілюстрації: Інна Руда
Тексти: В'ячеслав Фокін

© Exuperi, 2013
www.exuperi.com

Exuperi*