



Раз в году, в середине лета, собираются зайки на лесной поляне и хвастают своими подвигами. Кто ночью совы не испугался, кто от серого волка убежал, а кто самую лису-хитрицу вокруг уха обвёл. Похваляются зайки, перекрикивают друг друга, да об осторожности не забывают. Услышит лесной хищник их шум, подойдёт посмотреть, а ушастые прыг — и врассыпную. Отсидаются по кустам да снова на полянку выходят.



ОБ ИГРЕ

«Храбрые зайцы» — несложная детская игра, которая учит оценивать шансы и тренирует устный счёт. В игре используются карты зайцев-беляков и зайцев-русаков со значениями от 0 до 11, а также карты лис с особыми свойствами. В начале партии все карты раздаются участникам поровну. Игроки по очереди добавляют свои карты в центральную стопку, стараясь, чтобы сумма значений в этой стопке не превысила 21. Тот, кто первым избавится от всех своих карт, побеждает.

21

СОСТАВ ИГРЫ

60 карт с зайцами и лисами:

- 28 карт зайцев-беляков со значениями от 0 до 11: 4 семёрки, по 3 единицы и нуля, по 2 остальных значений;
- 22 карты зайцев-русаков со значениями от 2 до 11: 4 семёрки, по 2 остальных значений;
- 10 карт лис: 4 повторения, 2 удвоения, 2 обнуления и 2 двадцатки.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте все карты и разделите их поровну между игроками. Например, при игре вдвоём каждый получит 20 карт, а при игре впятером — 12 карт. Игроки кладут полученные карты на стол перед собой лицом вниз — это личные колоды участников. Никто не смотрит, какие карты оказались в его колоде. Игрок слева от сдающего начинает первый раунд.

РАУНД ИГРЫ

Начиная раунд, игрок открывает **две верхние карты** своей колоды и кладёт их лицевой стороной вверх на середину стола — сначала первую, а затем вторую. Эти карты становятся первыми в игровой стопке, куда будут класть карты все участники. Выложив карту в стопку, игрок должен объявить сумму значений всех лежащих там карт.

Пример: в начале раунда игрок открывает верхнюю карту своей колоды — 4 зайца-беляка. Он кладёт эту карту посередине стола и объявляет: «Четыре». Затем, поскольку это начало раунда, он открывает вторую карту колоды —

5 зайцев-русаков — и кладёт её поверх предыдущей, говоря: «Девять». Ход переходит к следующему игроку. Он добавляет в стопку карту с 10 зайцами-беляками и говорит: «Девятнадцать».

Право хода передаётся следующему игроку по часовой стрелке. В свой ход игрок может сделать одно из двух: либо сыграть карту в игровую стопку, либо струсить — забрать игровую стопку под низ своей колоды.

ЕСЛИ ВЫ РЕШИЛИ СЫГРАТЬ КАРТУ

На поляну приходят новые зайцы. Откройте верхнюю карту своей колоды, положите её в игровую стопку и назовите новую сумму. В зависимости от сыгранной карты, её значение может добавляться к общей сумме или вычитаться из неё:

- Зайцы-беляки всегда добавляют своё значение к общей сумме. Например, если сумма стопки 10, а вы сыграли карту с 5 беляками, сумма становится равной 15.
- Зайцы-русаки добавляют своё значение к общей сумме, только если после этого сумма не превысит 21. В противном случае значение карты с русаками не добавляется, а отнимается от суммы. Например, если сумма стопки 12, то карта с 7 русаками делает сумму равной 19, с 9 русаками — доведёт до 21, а с 10 русаками — снизит до 2.
- Каждая из четырёх разных карт лис изменяет сумму по-своему:



— **двадцатка** делает сумму равной 20, независимо от того, какой была сумма до этого;



— **обнуление** снижает сумму до нуля;



— **удвоение** умножает сумму на 2. Например, если сумма стопки была равна 7, после карты удвоения она становится равной 14;



— **повторение** считается такой же картой зайца (по значению и цвету), как и карта, на которую вы её сыграли. Если же повторение сыграно не на карту

зайца (а в пустую стопку или на карту лисы), оно просто добавляет 10 к сумме. Например, сумма стопки равна 18 и верхней лежит карта с 4 беляками — после повторения сумма станет равна 22. Если бы верхней картой были 4 русака, то сумма стала бы 14, а если удвоение — то 28.

После того как вы сыграли карту и объявили новую сумму, вы должны сделать следующее:

- если новая сумма меньше 21, зайцы продолжают хвастаться. Просто передайте ход соседу слева;
- если новая сумма больше 21, шум зайцев привлекает внимание хищника и они разбегаются. Возьмите всю игровую стопку, перетасуйте её и подложите лицом вниз под свою колоду. Ваш сосед

слева начинает новый раунд, выкладывая две верхние карты своей колоды, и игра продолжается;

если новая сумма равна 21, зайцы отправляются на новые подвиги! Сбросьте в коробку все карты из игровой стопки — они в игре больше не участвуют. Затем вы начинаете новый раунд, но не как обычно (двумя картами), а можете сыграть в стопку сколько угодно карт с верха своей колоды. Все эти карты разыгрываются по одной, согласно обычным правилам. Если при этом сумма стопки станет равна 21, вы сбрасываете в коробку всю стопку и начинаете новый раунд, а если сумма превысит 21, вы должны будете забрать стопку под низ своей колоды. Разумеется, вы можете остановиться и передать ход в любой момент.

ЕСЛИ ВЫ СТРУСИЛИ

Вместо того чтобы играть карту, вы можете не испытывать судьбу и струсить.

Нельзя струсить, если текущая сумма меньше 11. Если вы струсили, возьмите игровую стопку, перетасуйте её и подложите лицевой стороной вниз под свою колоду. На этом текущий раунд заканчивается, и вы сразу же начинаете новый раунд, но не обычным способом (двумя картами),

а можете сыграть в стопку сколько угодно карт с верха своей колоды. Все эти карты разыгрываются по одной, согласно обычным правилам, как описано выше.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только игрок сыграл в стопку свою последнюю карту (и сумма при этом не превысила 21), он побеждает. Если вы играли вдвоём, партия на этом заканчивается. Если же игроков больше двух, оставшиеся участники доигрывают раунд до конца — пока кто-нибудь не заберёт стопку под колоду или не сбросит её в коробку. Тот, у кого в колоде осталось меньше всего карт, занимает второе место, следующий — третье и т. д.

Автор игры «Храбрые зайцы» Дэвид Парлетт родился в Великобритании в 1939 году. Он не просто разрабатывает настольные игры, но и исследует сам феномен настольных и карточных игр. На его счету немало энциклопедических трудов, в том числе «Оксфордский путеводитель по карточным играм» и «История настольных игр». В 1979 году Дэвид Парлетт стал первым лауреатом престижной немецкой премии Spiel des Jahres («Игра года») с настольной игрой «Заяц и черепаха».

Автор игры: Дэвид Парлетт (David Parlett)

Развитие игры: Николай Пегасов, Петр Тюленев

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов | **Руководство производством:** Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев | **Главный редактор:** Александр Киселев

Редактор: Валентин Матюша | **Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова | **Предпечатная подготовка:** Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru

