



· АЗАРТ · РОЗРАХУНОК · АВАНТЮРИЗМ ·

· ВИПАДКОВІСТЬ · ІНТУІЦІЯ · ПЕРЕМОГА ·

САЛОН ПАНА ФАРТА

РОЗВАЖАЛЬНА КАРТКОВА ГРА



Що стоїть за везінням?

ВИПАДКОВІСТЬ? РОЗРАХУНОК? ІНТУЇЦІЯ?

*Грайте гру та підберіть свої ключі
до серця Фортуни.*



Гра „Салон пана Фарта“ – це розважальна карткова гра з простими правилами, в якій ви зможете випробувати різні інструменти прийняття рішення.

ДЕ МОЖНА ГРАТИ?

Вдома, під час посиденьок з друзями.
У поїздках і на відпочинку.
На корпоративах, вечірках і святах.

СКІЛЬКОМ МОЖНА ГРАТИ?

Удвох або у великій компанії.

СУТЬ ГРИ.

Щоб виграти, треба лише передбачити, що зображено на викладених картках.

ЯК ЦЕ ЗРОБИТИ?

Та дуже просто: розрахувати, довіритися інтуїції або випадково вгадати символ, колір чи кількість елементів, яка випаде на картках. Зробити ставку ЗА чи ПРОТИ та слідкувати за тим, як відкриваються картки.

ЩО ВХОДИТЬ У КОМПЛЕКТАЦІЮ

Картки Персонажів 6 штук

Перед початком гри кожен гравець обирає свого персонажа, отримує картку з його зображенням та три фішки для ставок. Картка персонажа впродовж гри лежить на столі перед гравцем зображенням догори. Фішками гравець робить ставки.



Фішки Персонажів для ставок

18 штук
(по три фішки для кожного персонажа).



Картки Символів

27 штук (три види по 9 штук).

На них зображені елементи, які відрізняються:

- ☞ символом – Череп, Серце, Орел;
- ☞ кольором – Синій, Жовтий, Рожевий;
- ☞ кількістю – Один, Два, Три елемента на картці.

Жетони Сили 6 штук



Ігрові монети 96 штук

Номінали і кількість: 1 монета – 24 шт., 2 монети – 24 шт., 5 монет – 24 шт., 10 монет – 12 шт., 25 монет – 12 шт.



Жетон Старт

1 штука



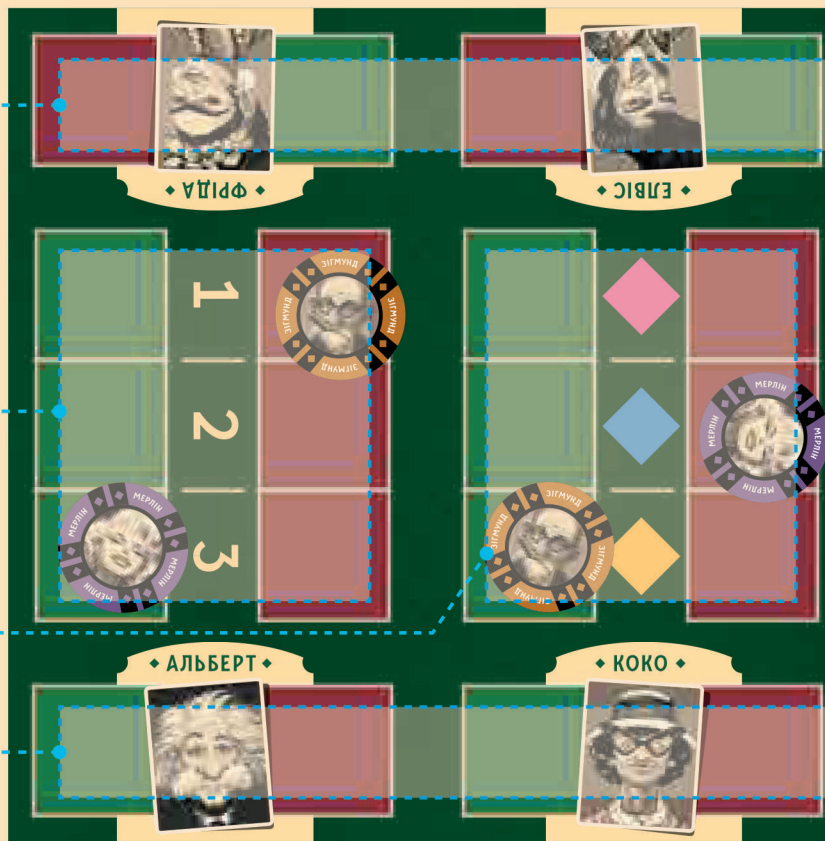
Поле для ставок

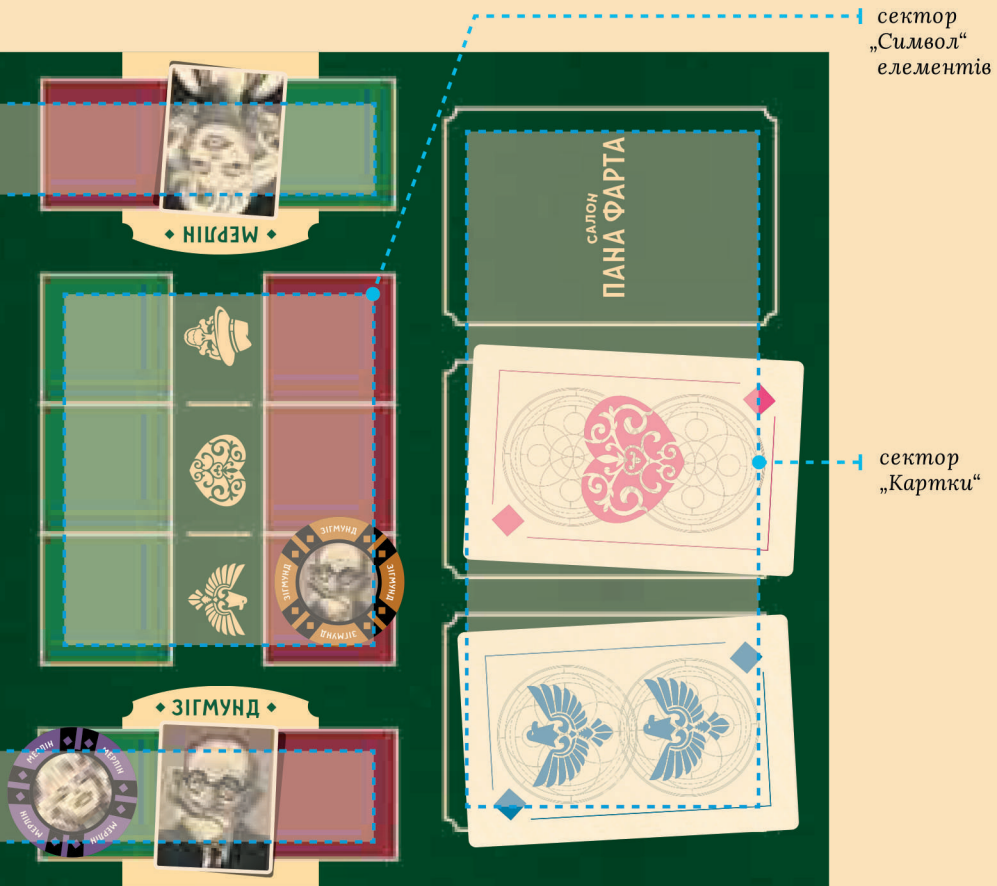
сектор
„Гравець“

сектор
„Кількість“
елементів

сектор
„Колір“
елементів

сектор
„Гравець“





ЩО ТРЕБА ЗАПАМ'ЯТАТИ

На початку гри гравці обирають Магістра, який буде вести гру, перемішувати та викладати картки. Магістр на початку кожного раунду викладає у сектор Картки певну кількість карток сорочкою догори. Гравці роблять ставки своїми фішками на певний сектор ігрового поля, намагаючись передбачити правильну комбінацію.

Гравці визначають, хто буде робити ставки першим. Цей гравець отримує жетон Старт та робить свої ставки після того, як Магістр виклав картки. Далі по черзі за годинниковою стрілкою роблять ставки інші гравці. У кожному подальшому раунді право першої ставки і жетон Старт переходять до наступного гравця.

Гра поділена на раунди.

Один раунд — це послідовність дій.

1. Магістр виставляє картки у сектор поля Картки.
2. Гравці по черзі роблять ставки у секторах.
3. Магістр по одній відкриває виставлені картки.
4. Гравці за годинниковою стрілкою підбивають підсумок раунду за ставками, які зіграли або ні.
5. Раунд закінчено. Магістр кладе у колоду зіграні картки і перемішує її.

Наступний раунд — гра продовжується з пункту 1.

Ставка вважається зробленою, коли гравець поставив свою фішку (або фішку з монетами) на відповідний сектор ігрового поля.

Різновиди ставок у гри

- ☞ Ставку **ЗА** те, що ознака випаде, виставляємо **на зеленому квадраті**.
- ☞ Ставку **ПРОТИ** того, що ознака випаде, виставляємо **на червоному квадраті**.
- ☞ Конфліктуючі ставки — це ситуація, коли один із гравців поставив ЗА одну з ознак, а інший гравець поставив ПРОТИ неї ж. У випадку, якщо ставки гравців конфліктують на одному з секторів поля, вони не можуть робити ставки один на одного у секторі Гравець.

❗ Гравець може зробити **лише** одну ставку ЗА чи ПРОТИ у кожному з секторів: Символ, Колір, Кількість, Гравець.

❗ Коли грають два гравця, то ставки у секторі Гравець **не приймаються**.

❗ Два гравця **не можуть** робити однакову ставку.

Нагорода за ставки, що зіграли, залежить від обраного варіанту гри: Турнір або Капітал.

Правила ставок у секторі Гравець

У секторі Гравець відображено персонажів гри:
Зігмунд, Коко, Альберт, Елвіс, Фріда, Мерлін.

- ☞ Кожен гравець **також** може зробити ставку ЗА/ПРОТИ, чи зіграє ставка іншого персонажа.
- ☞ Ставка ЗА/ПРОТИ на іншого персонажа можлива лише тоді, коли гравець, який має цього персонажа, **вже зробив** свої ставки.
- ☞ Для того, щоб зіграла ставка ЗА іншого персонажа, потрібно, **щоб хоча б одна** зі ставок цього персонажа в секторах Символ, Колір та Кількість виграла.

☞ Для того, щоб зіграла ставка ПРОТИ іншого персонажа, потрібно, щоб **всі** ставки цього персонажа в секторах Символ, Колір та Кількість програли.

☞ Ставка ЗА/ПРОТИ іншого персонажа враховується **лише** щодо ставки цього персонажа у секторах: Символ, Колір, Кількість.

☞ Гравець може робити ставку **на свого** персонажа **лише тоді**, якщо він зробив ставки ще й на інших секторах поля.



ПРИКЛАДИ СТАВОК

Приклад № 1

Як можна робити ставки?

Коко робить ставки:

- ☞ ЗА те, що випаде символ Серце;
- ☞ ПРОТИ того, що випаде Синій колір;
- ☞ ЗА те, що випаде у секторі Кількість три елемента.



Приклад № 2

Ставки, які зіграли

Було викладено дві картки: Три Синіх Серця і Три Жовтих Орла. Це означає, що на полях елементів зіграли наступні ставки:



- ☞ у секторі Символ: ЗА Серце, ЗА Орла, ПРОТИ Черепа;
- ☞ у секторі Колір: ЗА Синій, ЗА Жовтий, ПРОТИ Рожевого;
- ☞ у секторі Кількість: ЗА Три, ПРОТИ Одного, ПРОТИ Двох.

Приклад № 3

Ставки, які не зіграли

Було викладено картку Череп. Це означає, що на полях елементів не зіграли наступні ставки:

- Альберта ЗА Орла у секторі Символ;
- Елвіса ЗА Альберта, тому що Альберт помилився.



Хоча, зіграла ставка Альберта за персонаж Мерлін, бо Мерлін правильно зробила свою ставку за Череп.

Приклад № 4

Конфліктуючі ставки

Зігмунд зробив ставку ЗА символ Череп. Якщо Фріда зробить ставку ПРОТИ Череп, то вона вже не може ставити ЗА/ПРОТИ Зігмунда в секторі Гравець.



Якщо ж Фріда робить ставку ЗА Зігмунда у секторі Гравець, то, відповідно, вона не може ставити ПРОТИ Череп.

ВАРІАНТИ ІГОР

ГРА „ТУРНІР“

від 2 до 6 гравців

Гра складається з Турів. Кожен Тур складається з п'яти раундів. У першому раунді Магістр викладає в сектор Картки одну картку, в другому — дві, в третьому — три, в четвертому — дві, в п'ятому — одну. На початку гри у кожного гравця по три фішки із зображенням свого персонажа.

- ❗ В кожному раунді гравці зобов'язані зробити ставки **усіма** своїми фішками.
- ❗ За результатами раунду фішки, які зіграли, переходять до наступного раунду; фішки, які не зіграли вибувають.
- ❗ З початком нового Туру гравцям **знову роздається** по три фішки із зображенням відповідного персонажа.

Результати Туру

- ☞ Жодного переможця, якщо впродовж гри всі фішки кожного з гравців не зіграють.
- ☞ Один переможець, якщо за результатами п'яти раундів в одного гравця залишиться більше фішок, ніж у інших.
- ☞ Кілька переможців, якщо за результатами п'яти раундів у кількох гравців залишиться однакова кількість фішок.

- ❗ За кожен виграний Тур гравець отримує одну монету.

Кінець гри. Перемагає гравець, який першим назбирає три монети.

ГРА „ТУРНІР“

для великої компанії 10+ учасників

Все просто та весело! Кожен гравець самостійно обирає для себе **одну** фішку: клаптик паперу зі своїм ім'ям, або річ маленького розміру. Він може зробити лише **одну** ставку. Магістр визначає скільки карт (Одна, Дві чи Три) буде викладатись у секторі Картки. Ставки можна робити лише на сектори Символ, Колір, Кількість.

- ❗ На один сектор поля (наприклад, 3А) можуть прийматись **ставки від кількох гравців**.

Результат раунду

- ☞ Гравці, ставки яких зіграли, переходять до наступного раунду.
- ☞ Гравці, ставки яких не зіграли — вибувають з гри.

Гра триває доти, поки не залишиться один гравець, який стає переможцем. Переможець загадує бажання, яке мають виконати усі інші гравці (наприклад, заспівати пісню).

ГРА „КАПІТАЛ“

від 2 до 6 гравців

Цей варіант гри ще більш інтригуючий, тому що ситуація на полі може змінитись у будь-який момент.

Чим відрізняється?

У цьому варіанті гри ставка — це поставлена фішка разом із монетами. Без монет ставки не приймаються.

На початку гри, кожен гравець отримує

- ☞ Дві фішки із зображенням відповідного персонажа (під час гри гравець може докупити третю фішку).
- ☞ Гроші: номіналом 1 монета — три штуки, номіналом 2 монети — одну штуку, номіналом 5 монет — одну штуку.
- ☞ Один жетон Сили.

У розпорядженні Магістра, окрім карток, є ще банк з монетами та банк із жетонами Сили. Магістр на початку гри роздає гравцям монети і жетони Сили у випадковому порядку сорочкою догори, щоб інші гравці їх не бачили. У кінці кожного раунду він з банку монет видає гроші за ставки, які зіграли.

У кожному раунді

- ☞ Викладається по дві картки в сектор Картка.
- ☞ Гравець може робити одну або дві ставки та визначати їх грошовий розмір. Для цього на відповідний сектор поля разом з фішкою кладе монети.
- ☞ Гравець може не робити жодної ставки.

Результати раунду

- ☞ Ставка, яка зіграла, подвоює суму поставлених на фішку монет.
- ☞ Якщо ставка не зіграла, поставлені монети втрачаються і передаються в банк. Фішка із зображенням персонажа повертається гравцеві.
- ☞ У випадку конфліктуючих ставок, гравець, ставка якого зіграла, окрім подвоєння власних грошей, забирає собі монети суперника.

Додаткові можливості для гравців

- ☞ На початку раунду гравець може продати банку одну з своїх фішок за 10 монет.
- ☞ На початку раунду гравець може докупити собі фішку для ставок за 10 монет.
- ❗ Гравець, який залишається з однією фішкою без монет **вибуває з гри**.
- ❗ В одному раунді може бути **розіграний лише один** жетон Сили.

Гравець на свій розсуд вирішує розіграти або не розіграти його. Розіграний жетон повертається в банк. Після того, як у банк повернуться всі жетони, вони знову у випадковому порядку на початку раунду роздаються гравцям. Наприклад, грають четверо гравців: Альберт, Монро, Мерлін і Елвіс. Коли Монро оголошує, що вона використовує свій жетон Сили, то всі наступні гравці після неї використати у цьому раунді свій жетон Сили не можуть.

- ❗ Гравець, який в раунді не робить ставку, не може в цьому раунді розігравати жетон Сили.



❗ Переможець визначається в кінці раунду.
Перемагає гравець, який першим збільшить свій капітал до 100 монет і має на руках мінімум одну фішку.

Якщо гравець, який на початку раунду має 90 монет і дві фішки, вирішив продати одну із них, то в результаті в нього буде 100 монет. Але гра не буде вважатися закінченою, тому що має закінчитися раунд, тобто, всі гравці мають зробити ставки і визначити, які з ставок зіграли. Якщо за результатом раунду, один або кілька гравців здобувають більше 100 монет, перемагає гравець з більшим капіталом.

Властивості жетонів Сили



Зміна ставки — розігрується гравцем на етапі ставок до відкриття карток. Власник цього жетону має право змінити одну із ставок будь-кого з суперників. Ця заміна має відповідати загальним правилам ставок.



Дві ставки — розігрується гравцем на етапі ставок до відкриття карток. Розігравши цей жетон, гравець може зробити дві ставки на будь-який із секторів під час свого ходу. Ці ставки не можуть між собою конфліктувати.



Остання карта — розігрується гравцем на етапі відкриття карток. Магістр відкриває їх по чергову. Гравець має право замінити щойно відкриту картку на іншу верхню картку з колоди.

Наприклад, в секторі Картка викладено дві картки. Магістр спочатку відкриває першу картку.

Якщо Зігмунд використовує цей жетон, то він може замінити першу відкриту картку, або ні. Якщо заміна не відбулася, тоді відкривається друга картка. Після цього Зігмунд може замінити тільки другу картку.



Вимкни поле — розігрується гравцем після відкриття карток. Розігравши цей жетон, гравець має право „вимкнути“ з поточного раунду один із ігрових секторів. Усі ставки, які були зроблені на цьому секторі, повертаються гравцям, без врахування їх результатів.



Комунізм — розігрується гравцем зразу після відкриття карток перед підрахунком результатів. Сумарний виграш усіх гравців рівномірно розподіляється між усіма гравцями, що брали участь у раунді. Якщо виграш не ділиться порівну, то залишок віддається гравцю, який розіграв жетон. Наприклад, Елвіс зробив ставку 10, Монро зробила — 5, Фріда зробила ставку 1. Ставки зіграли. Виграш Елвіса склав 20 монет, Монро — 10, а Фріди — 2 монети. Разом виграш становить 32 монети. $32 \div 3 = 10,67$. Оскільки, це Фріда розіграла жетон Комунізм, то вона отримує 12 монет, а кожен із гравців по 10 монет.



На два — розігрується гравцем в кінці раунду після підрахунку результатів. Цей жетон подвоює виграш усіх гравців у цьому раунді. Наприклад, Альберт зробив ставку 5 монет; ставка зіграла, виграш склав 10 монет. Розігравши жетон „Подвоєння“, Альберт отримує 20 монет.



автор гри:

Максим Коляда