

# КДНОБУ

Все знают с детства игру на пальцах «Камень, ножницы, бумага». Камень бьёт ножницы, ножницы бьют бумагу, а бумага бьёт камень. Теперь она доступна и в карточном исполнении! Это быстрая, динамичная и азартная игра с лёгкими правилами позволит весело провести время в компании друзей.

## СОСТАВ ИГРЫ

- 80 карт, которые включают:
- 11 синих карт
- 11 зеленых карт
- 11 красных карт
- 11 желтых карт
- 24 двухцветных карт
- 12 фиолетовых карт

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок должен первым избавиться от всех своих карт, он и станет победителем.

## ПОДГОТОВКА

Раздайте игрокам по 6 карт. Остальные карты рубашкой вверх складываются в центре стола и образуют колоду. Переверните одну карту из колоды и выложите её рядом с колодой. Эта карта задаёт начало и образует игровую стопку.

\* При игре на 2-х уберите из колоды все карты ♻️.

## ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок может выложить одну карту с руки на верх игровой стопки. Одноцветная карта должна совпадать по цвету и/или символу.

Двухцветные карты с подходящим значком могут разыгрываться на карты одного и двух цветов.

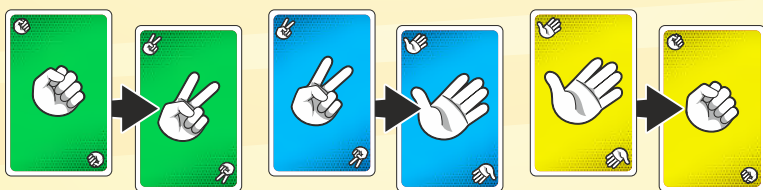
Фиолетовые карты считаются нейтральными и могут быть выложены как на любую карту, так и на неё можно выложить карту любого цвета. Если карты не подходят, игроку придётся взять одну карту из колоды. Он может сразу её разыграть если подходит или пропустить ход.

**Пример одноцветных карт:**

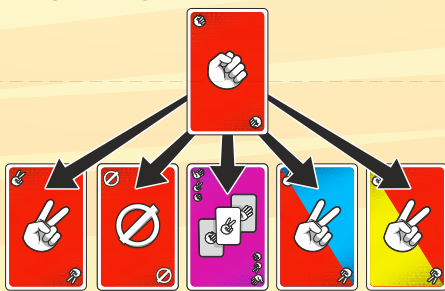
**Синюю карту «3 Карты»** можно положить на **красную карту «3 Карты»**, **синюю с любым значком**, **фиолетовую карту** и двухцветную с **синим цветом**.



Исключением являются карты Камень, Ножницы, Бумага. Такие карты должны подходить как по цвету, так и по противодействию (**камень > ножницы**, **ножницы > бумага**, **бумага > камень**).



**Пример:** **красную карту «Камень»** можно положить на **«Ножницы» с красным цветом**, либо на **красную с любым значком** (кроме Камня и Бумаги) и **фиолетовую карту**.

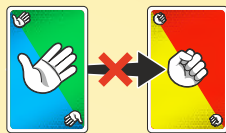
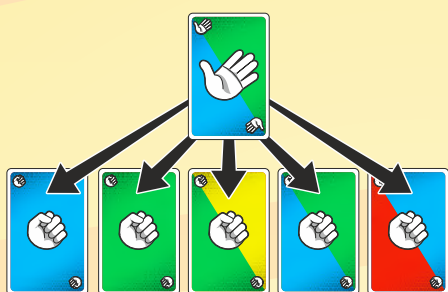


Так же нельзя положить **красную карту «Камень»** на камень и ножницы другого цвета.



### Пример двуцветных карт:

Двуцветные карты с подходящим значком могут разыгрываться на карты одного и двух цветов.



Нельзя разыграть, потому что не подходит ни один из цветов.

Если закончилась колода, возьмите игровую стопку, снимите две верхние карты (они будут новой игровой стопкой) из остальных сделайте новую колоду.

## ПРИМЕР ХОДА ИГРЫ

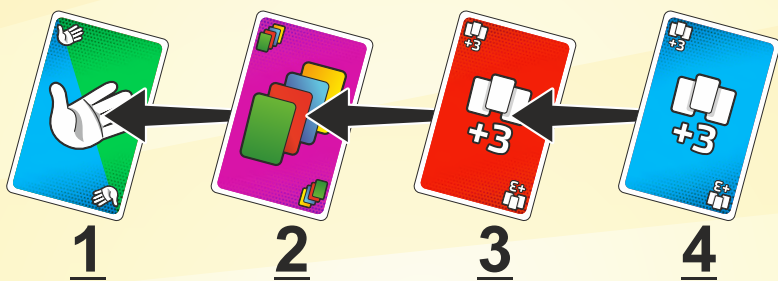
Саша выкладывает двуцветную (**сине-зелёную**) карту «Бумага» на **синий «Камень»**.

Настя выкладывает на двуцветную (**сине-зелёную**) карту «Бумага», **фиолетовую карту «Смена цвета»** и называет новый цвет **Красный!!!**

Серёжа должен сходить красной или фиолетовой картой, но у него таких нет. Он берёт одну карту из колоды и может разыграть её если подходит или взять себе закончив ход. Но он открыл **красную карту «3 карты»** и выкладывает её поверх **фиолетовой карты «Смена цвета»**.

Теперь Саша должен взять 3 карты и пропустить ход, но он выкладывает **синюю карту «3 Карты»**. Тем самым переводя карты на следующего игрока.

Настя должна взять уже 6 карт, так как они суммировались, и пропустить свой ход. Вместо этого, она выкладывает **фиолетовую карту «Отмена»**. Прервав цепочку и отправив **карту «Отмена»** и **синюю карту «3 Карты»** под низ колоды. И игра продолжается далее...



## РАЗБОР СВОЙСТВ КАРТ



«**Пропуск хода**» – следующий игрок пропускает ход. Игрок может разыграть **фиолетовую карту «Отмена»** и если она была последней в его руке, побеждает, а не пропускает ход. Либо тоже выложить карту «**Пропуск хода**» и заставить следующего игрока пропустить ОДИН ход.



«**3 Карты**» – следующий игрок берёт из колоды 3 карты и пропускает свой ход. Игрок может разыграть **фиолетовую карту «Отмена»**. Либо тоже выложить карту «**3 карты**» и заставить следующего игрока взять уже не 3, а 6 карт и пропустить свой ход. Если тот игрок сделает так же, то следующий должен будет взять 9 карт и пропустить свой ход. **Таким образом взятие карт может вернуться вам усиленным в разы.**



«**Смена направления игры**» – Если направление игры шло по часовой стрелке, то он меняется на противоположное и наоборот. **При игре на 2 игроков, уберите все эти карты из колоды.**



«**1 карта**» – Все игроки кроме вас берут по 1 карте из колоды. Следующий игрок может отменить её **фиолетовой картой «Отмена»**, либо усилить её, сыграв ещё карту «**1 карта**». Теперь все кроме него должны будут взять по 2 карты из колоды.



«**2 карты**» – Все игроки кроме вас берут по 2 карты из колоды. Следующий игрок может отменить её **фиолетовой картой «Отмена»**, либо усилить её, сыграв ещё карту «**2 карты**». Теперь все кроме него должны будут взять по 4 карты из колоды.



«**Шанс**» - следующий игрок должен выложить 3 карты любого цвета со значками (**камень, ножницы, бумага**), иначе берёт 3 карты из колоды и пропустить свой ход. Игрок может разыграть **фиолетовую карту «Отмена»**. Либо тоже выложить карту «**Шанс**» и перевести её на следующего игрока. Взятие 3-х карт при этом не увеличивается. **Важно! Эту карту нельзя разыграть, если у следующего игрока нет трёх карт, даже если у вас она последняя!**



«**3 Звезда**» - откройте 3 верхних карты колоды, выберите только ОДНУ и сыграйте её сразу (если возможно) или возьмите её себе в руку. Эта карта может быть полезна для поиска фиолетовых карт.



«**Отмена**» - отмените последнюю сыгранную карту вместе с её эффектом (уберите её вместе с картой «**Отмена**» под низ колоды). При этом ход не возвращается, а переходит к следующему игроку.



«**Смена цвета**» - вы сами выбираете цвет этой карты. Следующий игрок должен будет выложить карту с названным цветом или фиолетовую карту. Можно назвать тот же цвет что был до этого.