1. 4 игрока
2. 32карты
3. Схема игры «Кинг» выглядит следующим образом:

КИНГ

|  |  |
| --- | --- |
| Этап отрицательных очков:  Игра «Не брать взяток». 8 туров  Игра «Не брать черви». 8 туров  Игра «Не брать мальчиков». 8 туров  Игра «Не брать девочек». 8 туров  Игра «Не брать 2х последних». 8 туров  Игра «Не брать Кинга». 8 туров  Игра «Отрицательный ералаш». 8 туров | Этап положительных очков:  «Брать взятку» козырь Игрока 1, 8 туров  «Брать взятку» козырь Игрока 2, 8 туров  «Брать взятку» козырь Игрока 3, 8 туров  «Брать взятку» козырь Игрока 4, 8 туров  «Положительный ералаш», 8 туров |

Игра делится на два этапа:

* Отрицательных очков
* Положительных очков

Сначала проводят этап отрицательных очков, затем – положительных. Каждый этап, в свою очередь, делится на несколько игр с различными правилами. Внутри каждой игры – несколько туров (повторений по одинаковым правилам)

**В конце игры суммируются очки двух этапов, выигрывает человек, набравший максимальное кол-во очков.**

Для удобства представления очков есть таблица:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ИГРА | игроки | | | |
| Игрок 1 | Игрок 2 | Игрок 3 | Игрок 4 |
| Отрицательный этап | | | | |
| Не брать взяток |  |  |  |  |
| Не брать черви |  |  |  |  |
| Не брать «мальчиков» |  |  |  |  |
| Не брать «девочек» |  |  |  |  |
| Не брать 2х последних |  |  |  |  |
| Не брать Кинга |  |  |  |  |
| Отрицательный ералаш |  |  |  |  |
| Положительный этап | | | | |
| Брать взятки 1 |  |  |  |  |
| Брать взятки 2 |  |  |  |  |
| Брать взятки 3 |  |  |  |  |
| Брать взятки 4 |  |  |  |  |
| Положительный ералаш |  |  |  |  |
| **Итог (сумма всех баллов)** |  |  |  |  |

**Описание игр отрицательного этапа:**

1. Каждый игрок получает по 8 карт (раздача сразу по две по часовой стрелке, т.е. две верхние карты колоды – первому игроку, две следующие второму и т.д.).

Человек, который первый получает карты сдвигается после каждой игры: сначала это Игрок 1, потом Игрок 2 и т.д.

1. **ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА:**

* **Ходят всегда с одной карты**
* **На масть игрок обязан ответить мастью (на пики – пики, на крести – крести). Если такой карты нет – можно ходить любой картой**

1. Первый игрок ходит одной картой, затем, по часовой стрелке, игроки кладут на его карту свою. Тот, кто положил карту наибольшего ранга той масти, которую предложил первый игрок – забирает карты себе и откладывает в сторону (они просто лежат, не используются), это «взятка». Если у игрока на руках нет карты той масти, которую положил первый игрок – он ходит любой и «взятка» не уходит к нему (даже если карта по рангу выше). Игрок, получивший «взятку», ходит первым в следующем туре.

Описание игр:

1. Не брать взяток

За каждую взятую «взятку» игрок получает -2 очка.

Всего 8 туров в игре.

Пример:

Игрок 1 кладет семерку пики

Игрок 2 (у него в колоде есть пики, дама и 8) кладет 8 пики

Игрок 3 (у него в колоде есть пики, 10 и туз) кладет 10 пики

Игрок 4 (у него в колоде нет карт пики) кладет бубновый туз

Итог: взятку получает Игрок 3, положивший старшую пиковую карту. В таблицу игры заносится -2 очка Игроку 3. В следующем туре право первого хода получает Игрок 3.

1. Не брать черви

За каждую взятую карту черви внутри «взятки» игрок получает -2 очка.

Всего 8 туров в игре.

Игрок не может идти (это касается первого хода тура) с червей, пока на руках есть хотя бы одна карта другой масти.

Пример:

Игрок 1 кладет 10 крести

Игрок 2 (У него на руках нет карт крести) кладет даму червей

Игрок 3 (у него есть крести – 8 и валет) кладет 8 крести

Игрок 4 (у него есть крести – дама и туз) кладет туз крести (т.к. «взятка» точно его и выгодно избавится от старшей карты)

Итог: взятку получает Игрок 4, и за то, что в этой взятке есть одна червовая карта, получает -2 балла (если бы было 2 – получил бы -4 и т.д.). Первым в следующем туре ходит Игрок 4.

1. Не брать «мальчиков»

За каждого взятого валета игрок получает -4 очка.

Всего 8 туров в игре.

Пример:

Игрок 1 кладет 10 крести

Игрок 2 (У него на руках нет карт крести) кладет даму червей

Игрок 3 (у него есть крести – валет) кладет валет крести

Игрок 4 (у него есть крести – дама и туз) кладет туз крести (т.к. «взятка» точно его и выгодно избавится от старшей карты)

Итог: взятку получает Игрок 4, и за то, что в этой взятке есть валет, получает -2 балла (если бы было 2 – получил бы -4 и т.д.). Первым в следующем туре ходит Игрок 4.

1. Не брать «девочек»

Аналогична игре «Не брать мальчиков», только по отношению карт дам.

1. Не брать 2х последних.

Отрицательные очки присуждаются только за две последние взятки. За каждую взятую «взятку» из двух последних игрок получает -8 очков.

1. Не брать Кинга.

Кинг – король черви.

Игрок, взявший Кинга получает -16 очков.

1. «Отрицательный ералаш»

В игре работают все правила, которые были в играх выше.

Пример:

После игры получилось:

Игрок 1: просто «взятка» (не последняя, червей, девочек, мальчиков, Кинга и т.д.)

* Просто взятка -2 очка

Игрок 2: одна из последних взяток, четыре карты черви и Кинг. Подсчитаем:

* Просто взятка -2 очка
* Одна из последних взяток -8
* Карта черви -2\*4= -8
* Карта Кинг -16

Итого: -34 очка

Игрок3: 5 взяток, одна из них – последняя, 4 червовые карты, 3 мальчика, 3 девочки

* 5 просто взяток 5\*(-2) = -10
* 1 последняя взятка -8
* 4 карты черви -2\*4 = -8
* 3 мальчика -4\*3 = -12
* 3 девочки -4\*3 = -12

Итого: -50 очков

Игрок 4: 1 взятка, 1 мальчик, 1 девочка

* 1 взятка -2
* 1 мальчик -4
* 1 девочка -4

Итого -10 очков

Предлагаю убрать этот этап игры, так как он сложный и сводит на нет все предыдущие игры, можно сильно уйти в минус.

**Описание игр положительного этапа**

1. Каждый игрок получает по 3 карты (по одной по очереди, т.е. первую карту колоды получает Игрок 1, вторую – Игрок 2, третью – Игрок 3 и т.д.)
2. На этом этапе (после раздачи 3х карт) определяется козырь. Его в первой игре назначает Игрок 1, во второй – Игрок 2 и т.д. Игрок может назначить козырь двумя способами – посмотреть свои карты и выбрать или сказать «по последней», т.е. последняя карта, которая придет к игроку – козырь.
3. Далее раздаются остальные карты, в итоге каждый игрок получает по 8 карт.

**Предлагаю заменить на выбор козыря игроками по очереди с руки из 8ми карт**

1. Задача – набирать «взятки».
2. Ходить можно с любой масти, в том числе с козырей. Игрок обязан бить той же мастью. Если у игрока нет масти, которую предложил первый игрок, то он обязан бить козырем (если есть). Если нет ни козыря, ни нужной масти, игрок скидывает любую карту и не может претендовать на «взятку».

«Взятку получает тот игрок, который бросил самую старшую карту выбранной масти, если нет козырных карт, либо самый старший козырь.

Описание игр:

Первые четыре игры по одним правилам (Брать взятки), но козырь выбирают разные игроки

1. Брать взятки

За каждую забранную «взятку» игрок получает +3 очка

Всего 8 туров в игре.

1. Положительный ералаш

По тем же правилам, что и отрицательный ералаш, только в плюс:

* За обычную взятку +2 очка
* За червовую карту во взятке +2 очка
* Брать мальчиков +4 очка за каждого
* Брать девочек +4 за каждую
* Брать две последние взятки +8 за каждую
* Брать Кинга +16 очков

Тоже можно убрать, если уберем отрицательный ералаш