

Правила игры

Игра для двух человек, каждый играет своей колодой. В колоде должно быть минимум 30 карт, причём допускаются одинаковые карты, но только из разных карточных наборов. К примеру, в колоде может быть две десятки пик, но одна из набора карт казино «Топс», другая обычная 10 пик, купленная у торговца. Цель игры — собрать два или три набора карт («каравана») раньше соперника. Караван считается «проданным» (набор собранным) если сумма числовых карт его составляющих лежит в диапазоне от 21 до 26 очков. Помимо числовых карт в игре участвуют и «картинки», с помощью которых можно делать различные действия. Так, например, валет позволяет уничтожить карту соперника (или свою) — помогает если противник сыграл короля на вашей карте и караван стал перегружен, король удваивает сумму какой-либо карты (обычно кладётся на свою карту, но можно и «помочь» сопернику сделать «перебор»), джокер способен убрать из игры все карты какой-то масти или все карты какого-либо достоинства. Дама играет на любую карту и позволяет положить за ней карту «против правил», то есть несоответствующей масти или достоинства, но также можно класть их и в другие колоды, поскольку построение наборов должно подчиняться неким строгим правилам.

Описание игры из голодиска «Как играть в „Караван“»

Transcript.png

ПОСТРОЕНИЕ КОЛОДЫ

Караванная колода состоит из 30 карт минимум, взятых из одного или нескольких традиционных наборов игровых карт. Колода может содержать любое количество карт любого типа, игрок составляет её, исходя из выработанной им стратегии. Однако следует учесть, что в колоде не могут содержаться дубликаты карт из того же набора. Например, можно иметь в колоде одного короля пик из набора «А» и одного короля пик из набора «Б», но нельзя иметь двух королей пик из набора «А».

ПРАВИЛА

В Караван играют два игрока, по определённым правилам они выкладывают каждый по три набора карт (т.н. «соперничающие караваны»), состоящих преимущественно из числовых карт. Цель — составить караван весом (суммарной стоимостью числовых карт) больше, чем у оппонента, при этом караван не должен быть ни слишком лёгким (меньше 21 очка), ни перегруженным (больше 26).

Игра начинается с того, что каждый игрок берёт по 8 карт из своей колоды и помещает в каждый караван числовую карту или туза. Снос во время начального раунда запрещён.

По окончании начального этапа, когда оба игрока образовали каждый по три каравана, они могут в свой ход выполнять ОДНО из следующих действий:

1. Сыграть одну карту и вытащить новую из своей колоды, положив её себе.
2. Снести одну карту со своей руки и вытащить новую из своей колоды.
3. Распустить один из своих трёх караванов, снеся все карты из образовывавшего караван набора.

Караваны характеризуются направлением (возрастание или убывание) и мастью. Масть определяется первой картой, положенной в караван, направление — второй. Все последующие карты должны продолжать то же направление или совпадать по масти с предыдущей картой. Карты одного числового достоинства нельзя класть подряд вне зависимости от масти. Картинки можно добавлять к числовым картам в любой из караванов, разные картинки по-разному влияют на караван.

СТОИМОСТЬ КАРТ

Джокер: Кладётся на туза или 2-10. Эффект зависит от того, на какую карту положен джокер — туза или числовую (см. ниже). На одну и ту же карту можно положить несколько джокеров.

Туз: Стоимость 1. Джокер, положенный на туза, убирает со стола все другие не-картинки той же масти, что и туз. Так, джокер, положенный на туза пик, убирает все пики (кроме картинок и этой конкретной карты) со стола.

2-10: Стоимость совпадает с достоинством карты. Джокер, положенный на такую карту, убирает со стола все карты того же достоинства. Так, джокер, положенный на 4 червей, убирает все четвёрки (отличные от этой конкретной карты) со стола.

Валет: Кладётся на туза или 2-10. Убирает данную карту, а также все положенные на неё картинки.

Дама: Кладётся на туза или 2-10. Изменяет направление руки и изменяет масть руки. На одну и ту же карту можно положить несколько дам.

Король: Кладётся на туза или 2-10. Удваивает стоимость карты. Так, король, положенный на 9, добавляет к этой руке 9. На одну карту можно положить несколько королей, что даст мультипликативный эффект. Так, $4 + \text{король} = 8$, $4 + \text{два короля} = 16$.

ВЫИГРЫШ

Считается, что караван игрока получил контракт, если его вес больше 20, но меньше 27. Другой игрок не теряет шанса победить, увеличив вес своего каравана, но оставшись в границах 21-26. Когда каждый из трёх соперничающих караванов продан, игра прекращается. В случае, когда совпадают веса соперничающих караванов, игра продолжается, пока все три каравана не будут проданы. Игрок, добившийся двух или более контрактов, выигрывает всё.