



ТРИО

7+ 3-6 15
лет игроков минут

Автор игры: *Кая Мияно* Иллюстратор: *Лора Мишо*

Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

ПРАВИЛА ИГРЫ

❖ **КОМПОНЕНТЫ:** 36 карточек и эти правила.

❖ ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выберите режим игры и успеите собрать нужное сочетание трио из карточек (каждое трио состоит из 3 одинаковых карточек) раньше, чем ваши соперники, или же доберитесь до золотого трио из семёрок!

ПРОСТОЙ РЕЖИМ ♪

- Соберите **3 любых трио**
- Или особое **трио семёрок**



ПИКАНТЫЙ РЕЖИМ ♪♪♪

- Соберите **2 связанных трио**. Связанные номера указаны в нижних углах карточек.

Например, трио двоек и пятерок или трио двоек и девяток принесут вам победу.

- Или особое **трио семёрок**



✦ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перетасуйте и раздайте каждому игроку карточки рубашкой вверх в зависимости от количества игроков, как показано в таблице. Оставшиеся карточки разложите в центре стола рубашкой вверх:

Количество игроков	3	4	5	6
Количество карточек на игрока	9	7	6	5
Количество карточек в центре стола	9	8	6	6

- Каждый игрок берёт свои карточки в руку и сортирует их в порядке возрастания номеров, никому их не показывая.
- Решите, в каком режиме вы хотите играть: **ПРОСТОМ** или **ПИКАНТНОМ**.
- Игрок, который последним ел авокадо, начинает игру. Далее ход передаётся по часовой стрелке.





ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок открывает карточки по одной. Игрок должен немедленно остановиться, как только открывается 2 разных или 3 одинаковых числа.

Каждый раз игрок решает, какую карточку открыть:

А в центре стола.

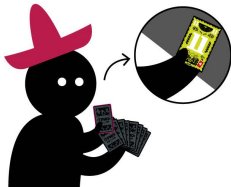
Игрок может открыть любую карточку в центре стола.

ИЛИ



Б в руке любого игрока, включая самого себя.

Игрок открывает карточку с **самым маленьким** или **самым большим** числом: из своей руки или из руки любого соперника, попросив его об этом. Указанная карточка выкладывается на стол лицом вверх.



Ход игрока заканчивается в одном из двух случаев:



- Игрок собирает трио и кладёт все 3 карточки перед собой в виде стопки лицом вверх.
- Игрок открывает число, которое отличается от предыдущего. В этом случае все открытые карточки возвращаются в исходное состояние: лицом вниз в центре стола и/или в руку соответствующего игрока(-ов).

В обоих случаях ход переходит к следующему игроку.

Важно:

- **Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз подряд.** Например, попросить соперника открыть самое большое число, а затем вновь попросить его открыть самое большое число из оставшихся.
- Даже если игрок открывает карточку из своей собственной руки, **это должно быть самое маленькое или самое большое число в его руке** (игрок НИКОГДА не открывает карточки из середины руки).
- Если на момент хода у игрока не осталось карточек в руке, он всё равно продолжает игру, открывая карточки в центре стола и у своих соперников.

Пример

Ход Миши: он просит Колю открыть своё самое маленькое число (это ) , затем он просит Иру открыть её самое маленькое число (это ). Ход Миши тут же заканчивается, карточки возвращаются в руки своих владельцев и ход переходит к следующему игроку.



Колга



Ира

Миша

Ход Иры: она открывает карточку в центре стола (это **2**), затем она открывает своё самое маленькое число (это **2**), и наконец снова открывает своё самое маленькое число (это **2**). Таким образом, она собрала трио двоек. Ход переходит к следующему игроку.

Колга



Ира

Миша

❖ КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок объявляется победителем, как только он собрал:

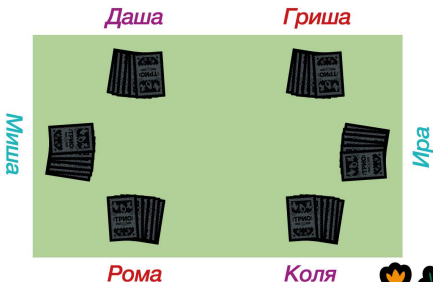
- 3 трио или 2 связанных трио в зависимости от режима игры (**ПРОСТОЙ** или **ПИКАНТНЫЙ**) **ИЛИ**
- трио семёрок

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ (ТОЛЬКО ДЛЯ 4 ИЛИ 6 ИГРОКОВ)

В основные правила вносятся следующие изменения:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Разделитесь на команды по 2 игрока: 2 команды при игре вчетвером или 3 команды при игре вшестером. Участники одной команды садятся друг напротив друга, а не бок о бок.



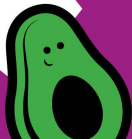
- Перетасуйте и раздайте **все** карточки рубашкой вверх. В центр стола карточки не выкладываются.
- Рассортировав свои карточки, вы можете **обменять** одну из своих карточек на карточку своего партнёра по команде. Все команды могут сделать это одновременно.

Обмен: если партнёры по команде хотят обменяться карточками, они тайно выбирают одну из своих карточек, одновременно обменивают их рубашками вверх и незаметно добавляют новые карточки в нужное место в руке.

Общение: обмен – это единственный способ общения между партнёрами по команде. Все другие способы передачи информации запрещены (подмигивания, пинки под столом, демонстрация места, куда добавляется полученная карточка...).

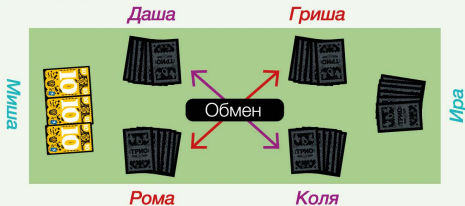
✦ ХОД ИГРЫ

- Каждый раз, когда одна из команд собирает трио, остальные команды могут произвести новый **обмен**.
- Трио, собранные участниками одной команды, идут в счёт этой команды. Мы рекомендуем складывать их перед одним из участников каждой команды.



Пример

Ход Миши: он просит Дашу открыть её самое большое число (это **10**), затем он просит Иру, своего партнёра по команде, открыть её самое большое число (это **10**) и наконец открывает своё самое большое число (третья **10**). Команда голубого цвета собирает это трио, а остальные команды могут произвести обмен.



❖ КОНЕЦ ИГРЫ

Команда объявляется победителем, как только её участники собрали:

- 3 трио или 2 связанных трио в зависимости от режима игры (**ПРОСТОЙ** или **ПИКАНТНЫЙ**) **ИЛИ**
- трио семёрок!

8



Редактор проекта и перевод: Мария Кравченко
Корректор: Егор Дрознес | Вёрстка: Артур Бурлаков
Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается
Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Издано по лицензии
COCKTAILGAMES.
© 2023 Все права защищены.
www.cocktailgames.com