

# ВІРЮ НЕ ВІРЮ

ІСТІВНЕ НЕІСТІВНЕ

Гравці по колу викладають на своє ігрове поле по одній карті сорочкою догори (вирішуючи самостійно, чи покласти туди картку з сосискою, чи з чоботом) до тих пір, поки один з гравців не вирішить кинути виклик, назвавши число карт, які він готовий відкрити. Наступні по колу гравці можуть перебити виклик, назваючи більшу кількість карт. Гравець, який готовий відкрити найбільшу кількість, починає перевертати картки. Спочатку він перевертає всі картки на своєму ігровому полі, а потім на ігрових полях інших гравців у **будь-якому порядку на власний розсуд**. Всього він повинен відкрити стільки карток, скільки заявив. Якщо гравець, що кинув виклик, не відкрив жодної картки з чоботом, він перемагає у раунді. Якщо було відкрито хоча б одну картку з чоботом, то гравець зазнав невдачі – він повинен віддати одну з своїх карток, яку наосліп витягує та виводить з гри сусідній гравець. Щоб виграти, треба перемагти в двох раундах. Перед початком ознайомтеся з прикладом гри в кінці цих правил.

## КОМПЛЕКТАЦІЯ

- 24 картки (18 – з сосисками, 6 – з чоботом)
- 6 ігрових полів
- Правила гри

## ДЕТАЛЬНІ ПРАВИЛА ГРИ

### МЕТА ГРИ

Завдання гравців – двічі «з'їсти всі сосиски», не відкривши жодної картки з чоботом. Якщо ви відкрили картку з чоботом, ви втрачаєте одну з своїх карток, а якщо картки у вас закінчилися – вибуваєте з гри.

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Кожен гравець бере собі по 4 картки з однаковою сорочкою (3 з сосисками та 1 з чоботом) та 1 ігрове поле з відповідним до карток малюнком.

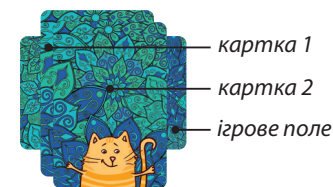
Покладіть перед собою ігрове поле цифрою 1 догори. Візьміть свої картки в руки таким чином, щоб приховати їхню лицьову сторону від інших гравців. Виберіть першого гравця.

### ХІД ГРИ

#### КРОК 1 – ПІДГОТОВКА ДО РАУНДУ



Кожен гравець вибирає одну зі своїх карток (або з чоботом, або з сосискою) та кладе її лицьовою стороною донизу на своє ігрове поле.



#### КРОК 2 – КАРТКА ЧИ ВИКЛИК

##### • КАРТКА

Перший гравець може покласти ще одну зі своїх карток поверх раніше викладеної картки. У такому випадку гравець зліва від нього теж може розмістити ще одну картку на своєму ігровому полі – і так далі за годинниковою стрілкою, поки один з гравців не кине виклик. Гравці викладають по одній картці за раз, завжди лицьовою стороною донизу. Картки розміщуються з невеликим зсувом, щоб всім гравцям було видно, скільки карток лежить на ігровому полі.

##### • ВИКЛИК

Замість того, щоб викласти ще одну картку на своє ігрове поле, гравець може кинути виклик. Гравець називає число карток, яке він збирається перевернути. Мінімальна ставка – 1 картка. Ставка не повинна перевищувати загальну кількість карток, розміщених на ігрових полях всіх гравців. Початкова ставка може дорівнювати загальній кількості карток, розміщених на ігрових полях всіх гравців.

Далі за годинниковою стрілкою кожен гравець повинен:

підвищити ставку, назвавши більшу кількість карток; ЧИ сказати «пас» і відсунути своє ігрове поле до центру столу (цей гравець вже не може підвищити ставку).

Підвищення ставок продовжується, поки всі гравці, крім одного, не спасують. Гравець, що зробив найвищу ставку, стає претендентом.

### Увага!

Якщо в свій хід у руці гравця не залишилося жодної картки, він повинен кинути виклик.

#### КРОК 3 – СПРОБА

Претендент повинен перевернути кількість карток, рівну його ставці.

- Спочатку претендент повинен перевернути ВСІ свої картки.
- Потім претендент по одній перевертає картки на ігрових полях своїх суперників у будь-якому порядку:
  - Картка з чоботом перевернута – претендент програв.
  - Жодна з карток з чоботом не перевернута – претендент виграв.

### ЗВЕРНІТЬ УВАГУ!

- Картки перевертаються по одній, починаючи з верхньої на ігровому полі.
- Не обов'язково перевертати всі картки на ігровому полі суперника.

Якщо найвища ставка дорівнює загальній кількості карток на ігрових полях всіх гравців, то всі картки перевертаються по одній.

Якщо кількість карток на ігрових полях перед претендентом перевищує його ставку, він по одній перевертає кількість карток, рівну його ставці. Претендент починає з карток на своєму полі, а потім перевертає картки на ігрових полях інших гравців у будь-якому порядку на власний розсуд.

### НЕВДАЛА СПРОБА

Гравці забирають всі свої картки до рук.

Претендент позбавляється однієї з своїх карток наступним чином:

- Претендент переміщує всі свої картки та кладе їх на стіл сорочкою догори. Гравець, чия картку з чоботом перевернув претендент, наосліп вибирає, яку з карток претендента вивести з гри. Тільки претенденту відомо, яку картку він втратив – з сосисками чи з чоботом.

- Якщо ж претендент перевернув власну картку з чоботом, він сам вирішує, яку з своїх карток вивести з гри.

Якщо претендент втрачає свою останню картку, він вибуває з гри. В цьому випадку першим гравцем в наступному раунді стає той, чия картку з чоботом перевернув претендент. Якщо претендент перевернув власну картку з чоботом, він сам обирає гравця, який почне наступний раунд.

Якщо претендент перевернув картку з чоботом, він не може перевертати картки, що лишилися.

### ВДАЛА СПРОБА

Претендент перевернув кількість карток, що заявив, не відкривши жодної з чоботом. Він перевертає своє ігрове поле цифрою 2 догори. Якщо його ігрове поле вже лежало цифрою 2 догори, він стає переможцем.

### ОСОБЛИВИЙ ВИПАДОК

Гравець втратив 3 з 4 своїх карток. Він кладе свою останню картку на ігрове поле в ході підготовки до раунду.

Цей гравець не може додатки жодної картки, тому повинен кинути виклик. Наступний гравець може спасувати чи підвищити ставку.

Якщо на єдиній картці гравця зображено чобіт, він вибуває з гри.

### НОВИЙ РАУНД

Якщо претендент не вибув з гри, він стає першим гравцем наступного раунду (див. крок 1).

### КІНЕЦЬ ГРИ

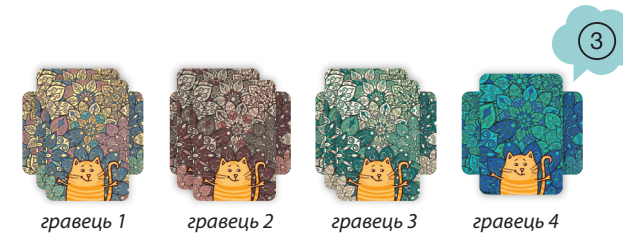
Переможцем гри стає:

гравець, що зробив дві успішні спроби; ЧИ останній гравець, що не вибув з гри.

### ПРИКЛАД ГРИ З 4 ГРАВЦЯМИ

1) Кожен гравець розмістив одну картку на своєму ігровому полі сорочкою догори.

2) 1-й гравець розміщує другу картку, 2-й та 3-й гравці повторюють те саме.

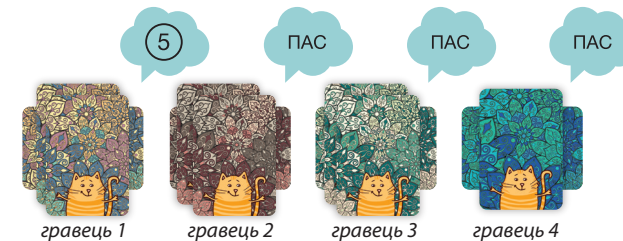


4-й гравець вирішує не викладати другу картку та кидає виклик. Він робить ставку та повідомляє кількість карток, яку він готовий перевернути (3 картки).

Наступний гравець (1-й) підвищує ставку до 5 карток, а два гравці після нього пасують.

Гравець, що кинув виклик та зробив початкову ставку (3 картки), також пасує.

Гравець, який зробив найвищу ставку (5 карток), стає претендентом.



### 3) Спроба

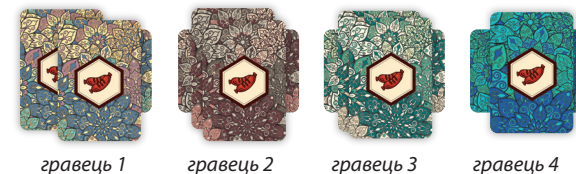
- Картки 1 і 2: Спочатку претендент перевертає всі свої картки – 2 картки з сосисками. Потім він перевертає картки інших гравців по одній за раз у порядку за власним розсудом.

- Картка 3: На верхній картці ігрового поля гравця 2 зображено сосиски. Чудово!

- Картка 4: На нижній картці ігрового поля гравця 3 зображено сосиски. Відмінно!

- Картка 5: Єдина картка на ігровому полі гравця 4 – з сосисками. Пречудово!

Претендент не перевернув жодної картки з чоботом – його спроба виявилася вдалою.



### 4) Новий раунд



Гравці забирають всі свої картки назад у руки. Претендент перевертає своє ігрове поле цифрою 2 догори. Він стає першим гравцем наступного раунду.