

# ВЕРЮ НЕ ВЕРЮ

СЪЕДОБНОЕ НЕСЪЕДОБНОЕ

Игроки по кругу выкладывают на свое игровое поле по одной карте рубашкой вверх (решая, положить карту с сосиской, либо карту с ботинком) до тех пор, пока один из игроков не решит бросить вызов, назвав число карт, которые он готов открыть. Следующие по кругу игроки могут перебить вызов, назвав большее количество карт. Игрок, который готов открыть самое большое число карт, начинает переворачивать карты. Первым делом он переворачивает все карты на своем игровом поле, а затем на игровых полях других игроков **в любом порядке по своему усмотрению** — всего столько карт, сколько он заявил в своем вызове. Если игрок, бросивший вызов, не открыл ни одной карты с ботинком, он побеждает в раунде. **Если открылась хотя бы одна карта с ботинком, то игрок потерпел неудачу и расстается с одной из своих карт, которую не глядя вытягивает и выводит из игры соседний игрок.** Чтобы выиграть в игре, нужно победить в двух раундах. Чтобы поскорее начать играть, ознакомьтесь с примером игры в конце этих правил.

## КОМПЛЕКТАЦИЯ

- 24 карты (18 - с сосисками, 6 - с ботинком).
- 6 игровых полей.
- Правила игры.

## ПОДРОБНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игру могут играть до 6 игроков.  
Задача игроков — дважды «скушать все сосиски», открывая только карты с сосисками и не открыв ни одной карты с ботинком.  
При этом, если вы открыли карту с ботинком – вы теряете одну из своих карт, а если карты у вас закончились – выбываете из игры.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок берет себе 4 карты с одинаковой рубашкой и 1 игровое поле:

- 3 карты с сосисками;
- 1 карта с ботинком;
- 1 игровое поле.

Расположите перед собой игровое поле так, чтобы сторона с цифрой 1 была наверху. Возьмите свои карты в руку так, чтобы скрыть их лицевую сторону от других игроков. Выберите первого игрока.

## ИГРА

### ШАГ 1 – ПОДГОТОВКА РАУНДА

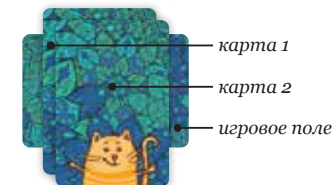


Каждый игрок выбирает одну из своих карт (на свой выбор – либо с ботинком, либо с сосисками) и кладёт ее лицевой стороной вниз на свое игровое поле.

### ШАГ 2 – ДОБАВИТЬ КАРТЫ или БРОСИТЬ ВЫЗОВ

#### • ДОБАВИТЬ КАРТЫ

Первый игрок может положить ещё одну из своих карт поверх ранее выложенной им карты. В таком случае игрок слева от него тоже может разместить ещё одну карту на своём игровом поле — и так далее по часовой стрелке, пока один из игроков не прервёт цепочку, бросив вызов. Игроки выкладывают по одной карте за раз, всегда — лицевой стороной вниз. Размещайте свои карты с небольшим сдвигом, чтобы всем игрокам было видно, сколько карт лежит у вас на игровом поле.



#### • БРОСИТЬ ВЫЗОВ

Вместо того, чтобы выложить ещё одну карту на свое игровое поле, игрок может бросить вызов. Игрок называет число карт, которое он намерен перевернуть. Минимальная ставка — 1 карта. Ставка не должна превышать общее число карт, размещённых на игровых полях игроков. Начальная ставка может быть равна общему числу карт, размещённых на игровых полях игроков.

Затем по часовой стрелке каждый игрок должен: повысить ставку, назвав большее число карт;

или

сказать «пас», сдвинув свое игровое поле в центр стола (этот игрок уже не может повысить ставку).

Повышение ставок продолжается, пока все игроки, кроме одного, не спасуют. Игрок, сделавший самую высокую ставку, становится претендентом.

### Внимание!

Если в свой ход в руке у игрока не осталось карт, он должен бросить вызов.

### ШАГ 3 – ПОПЫТКА

Претендент должен перевернуть число карт, равное его ставке.

- Сначала игрок обязан перевернуть ВСЕ свои карты.
- Затем игрок по одной переворачивает карты на игровых полях своих соперников в любом порядке:
  - Карта с ботинком была перевёрнута: претендент потерпел неудачу!
  - Ни одна карта с ботинком не была перевёрнута: претендент преуспел!

Будьте осторожны:

- Переворачивайте карты по одной, начиная с любой карты на игровом поле.
- Необязательно переворачивать все карты на игровом поле соперника.

Если самая высокая ставка равна общему числу карт, размещённых на игровых полях игроков, переворачивайте все карты по одной.

Если число карт на игровых полях перед претендентом превышает его ставку, он по одной переворачивает необходимое число карт, (начиная со своих и далее на любых игровых полях, на свой выбор), равное его ставке.

### НЕУДАЧНАЯ ПОПЫТКА

Игроки забирают все свои карты обратно в руку. Претендент расстаётся с одной из своих карт:

• Претендент перемешивает все свои карты и кладёт их веером на стол лицевой стороной вниз. Игрок, чью карту с ботинком перевернул претендент, вслепую выбирает, какую из карт претендента убрать из игры. Только претенденту известно, какую карту он потерял — с сосисками или с ботинком.

• Если претендент перевернул свою собственную карту с ботинком — он сам решает, какую из своих карт убрать из игры.

Если претендент лишается своей последней карты, он выбывает из игры и отдаёт свое игровое поле.

В этом случае, первым игроком в следующем раунде становится тот, чью карту с ботинком перевернул претендент. Если претендент перевернул свою собственную карту с ботинком, он сам выбирает первого игрока следующего раунда.

Если претендент перевернул карту с ботинком, он уже не может перевернуть оставшиеся карты и раскрыть стратегию соперников. Его соперник, впрочем, может перевернуть свои карты, чтобы посмотреть на выражение лица поверженного претендента!

### УСПЕШНАЯ ПОПЫТКА

Претендент перевернул заявленное число карт (на всех изображены сосиски), не открыв ни одной карты с ботинком. Он переворачивает свое игровое поле стороной с цифрой 2 вверх. Если его игровое поле уже лежало стороной с цифрой 2, он становится победителем.

#### Особый случай:

Игрок потерял 3 из 4 своих карт. Он кладёт свою оставшуюся карту на игровое поле в ходе подготовки к раунду.

Игрок не может добавить карту, поэтому он обязан бросить вызов. Следующий игрок может спасовать или повысить ставку.

Если на единственной карте, расположенной на игровом поле игрока, изображён ботинок, игрок выбывает из игры.

### НОВЫЙ РАУНД

Если претендент не выбыл из игры, он становится первым игроком следующего раунда (см. Шаг 1).

### КОНЕЦ ИГРЫ

Победителем игры становится:

игрок, совершивший  
2 успешные попытки;

или

последний игрок,  
не выбывший из игры.

### ПРИМЕР ИГРЫ С 4 ИГРОКАМИ

- 1) Каждый игрок разместил одну карту на своём игровом поле лицевой стороной вниз.
- 2) 1-й игрок размещает вторую карту, 2-й и 3-й игрок следуют его примеру.



4-й игрок решает не выкладывать вторую карту и бросает вызов. Он делает ставку и называет число карт, которое он готов перевернуть (3). Следующий игрок (1-й) повышает ставку до 5 карт, а два игрока после него пасуют. Игрок, бросивший вызов и сделавший начальную ставку (3), тоже пасует. Игрок, сделавший самую высокую ставку (5 карт), становится претендентом.



#### 3) Попытка

- Карты 1 и 2: Сначала претендент переворачивает все свои карты — 2 карты с сосисками. Затем он переворачивает карты других игроков по одной за раз (на свой выбор).
- Карта 3: На верхней карте игрового поля игрока 2 изображены сосиски. Всё прекрасно!
- Карта 4: На нижней карте игрового поля игрока 3 изображены сосиски. Отлично!
- Карта 5: Единственная карта на игровом поле игрока 4 — с сосисками. Превосходно! Претендент не перевернул ни одной карты с ботинком — его попытка обернулась успехом.



#### 4) Новый раунд



Игроки забирают все свои карты обратно в руку. Претендент переворачивает свое игровое поле стороной с цифрой 2 вверх. Он становится первым игроком следующего раунда.