



***ЗНАЕМ  
ИГРАЕМ***

[www.znaemigraem.ru](http://www.znaemigraem.ru)

**Магазин настольных игр,  
игрушек и подарков**

## Штраф

Если игрок, после того как карта «Ру» оказалась на колоде (заквершая последовательность «За», «Бе», «Ру»), не сказал: «Заберу!» и не накрыл ладонью колоду, он должен вытянуть две карты в качестве штрафа и добавить их к своим. Чтобы поймать нарушителя, вы должны дожидаться, пока игроки уберут свои руки от отыгранной колоды, а затем сказать: «Ты не сказал «Заберу!» до того, как другой игрок сыграет своей картой».

## Особый случай

Если вы в ситуации, когда можно сыграть картой «За», но у вас есть ещё карты «Бе» и «Ру», то тогда можно сыграть особым образом. Вы должны сказать: «Заберу!» во время того, как выкладываете их на колоду. Затем вы забираете всю колоду себе, так как именно вы выложили карту «Ру», и игра продолжается. Единственное отличие в том, что за один ход вы избавляетесь сразу от трёх карт, а не от одной. Помните, что, если настал ваш ход, а на колоде уже есть карта «За», вы не можете играть картами «Бе» и «Ру» одновременно. В этом случае вы можете сыграть только одной картой — «Бе».

## Конец партии

Когда один из игроков избавился от своей последней карты и партия сыграна, игроки подсчитывают очки (смотрите ниже). После подсчёта очков игрок слева от раздававшего карты становится раздающим в новой партии, и игра продолжается так, как описано в разделе «Игра».

Если из оставшейся колоды вытянули все карты, игра продолжается до тех пор, пока кому-то из игроков не нужно будет тянуть карту. Партия заканчивается сразу же, и никто больше не ходит, все игроки подсчитывают очки только в своих отбитых колодах.

## Очки

Для подсчёта баллов могут понадобиться бумага и карандаш. Игрок, вышедший из игры, получает по очку за каждую отбитую им колоду плюс один балл за каждую оставшуюся в руках у противников карту. Каждый из оставшихся игроков получает один балл за каждую отбитую колоду, которая напротив него.

## Победитель

Тот, кто подсчитывает очки, следит за общей суммой баллов каждого из игроков от партии к партии. Когда кто-то достигает общей суммы в 50 или более очков, игра окончена, победителем становится тот, у кого самое большое количество очков.



mgln.ru



mosigra.ru



poof-slinky.com

© POOF-Slinky LLC. 2013.

Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2013.

125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.

Телефон +7-926-522-19-31.

Game design by Garrett J. Donner and Michael S. Steer.

Над игрой работали: Д. Кибзало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, Е. Дубосарская, Е. Купелова, А. Розанова.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

# Забирай!

2-6 игроков

От 8 лет

Партия 10 минут

«Забирай!» — это карточная игра, где вам нужно бить карты по определённым правилам.

## В коробке:

— 108 карт, из них:

Номерные карты — 45 шт.:

- номерные карты зелёного цвета — 15 шт. [«1», «2», «3», «4», «5» — по три штуки каждой];
- номерные карты фиолетового цвета — 15 шт. [«1», «2», «3», «4», «5» — по три штуки каждой];
- номерные карты жёлтого цвета — 15 шт. [«1», «2», «3», «4», «5» — по три штуки каждой];

Специальные карты — 63 шт.:

- «обратные» карты — 9 шт.;
- «поисковые» карты — 6 шт.;
- «дикие» карты — 6 шт.;
- карты с надписью «За» — 14 шт.;
- карты с надписью «Бе» — 14 шт.;
- карты с надписью «Ру» — 14 шт.

— Правила игры (вы сейчас как раз держите их в руках).

## Цель игры

Главная задача — набирать очки, по очереди выбрасывая карты «За», «Бе» и «Ру». Также нужно избавиться от всех своих карт, отбив другие карты по типу или цвету.

## Подготовка к игре

Тщательно перетасуйте колоду и раздайте каждому игроку по 7 карт лицевой стороной вниз. Игроки берут свои карты в руки и никому больше не показывают. Остаток колоды откладывается в сторону — это стопка, откуда можно будет тянуть карты.

## Игра

Начинает игру тот, кто сидит слева от раздавшего карты. Этот игрок выбирает карту с любым числом из тех, что у него в руках, и кладёт её рядом с оставшейся колодой. Если у игрока нет карт с числами или он не хочет ходить с такой картой, то он должен выполнить то, что указано на рубашке верхней карты оставшейся колоды (смотрите раздел правил «Когда не можешь или не хочешь делать ход»).

Далее игра идёт по часовой стрелке. Каждый игрок должен сделать ход, если он может, одной картой из тех, что у него в руках, положив её на основную игровую колоду.

Карты, которые в игре, можно отличить по верхней карте в колоде. Если на верхней карте указано число, то игрок может бить её своей картой с таким же числом или картой такого же цвета.

**Пример:** Если на верхней карте жёлтой колоды стоит «3», то игрок может побить её своей картой с числом «3» или картой жёлтого цвета.

Есть другие специальные карты, которыми можно бить карты с числами (смотрите раздел «Специальные карты»).

Если верхняя карта — это карта с надписью «За», то следующий игрок должен ходить картой с надписью «Бе». Когда ход сделан, следующий должен бить картой «Ру». Игрок в определённых случаях может отказаться ходить указанным способом (смотрите раздел «Когда не можешь или не хочешь делать ход»). Когда сделан ход картой «Ру», игрок должен сказать: «Заберу» и сразу накрыть колоду ладонью. Затем игрок берёт всю эту колоду и кладёт её аккуратно перед собой лицевой стороной вверх. За эти карты он получит очки, когда избавится от всех карт у себя в руках.

После того как была сыграна карта «Ру», следующий игрок начинает новую колоду картой с любым числом, которое есть у него на руках (или смотрите раздел «Когда не можешь или не хочешь делать ход»).

#### Когда не можешь или не хочешь делать ход

Если настала ваша очередь ходить, а вы не можете или не хотите делать ход, вы должны выполнить то, что указано на рубашке оставшейся колоды (той, откуда вы берёте карты). Если на ней число («1», «2», «3», «4» или «5»), вы вытягиваете соответствующее количество карт из оставшейся колоды — и на этом ваш ход будет завершён.

**Пример:** Вам нужно сделать ход картой с числом, чтобы начать новую колоду, но у вас на руках нет таких карт. Если на рубашке верхней карты — «3», вы должны вытянуть 3 карты из оставшейся колоды и завершить свой ход.

Если на рубашке верхней карты оставшейся колоды написано «Х», вы перекидываете эту карту лицевой стороной вверх на колоду, которая в игре [эта карта становится новой верхней картой данной колоды], — на этом ваш ход завершается. Помните, что карта «Х» прекращает последовательность «За», «Бе», «Ру» и меняет её на что-то новое.

**Пример:** Если была сыграна карта «За», то следующая карта обычно «Бе», но если у следующего игрока нет на руках карты «Бе» (или он не хочет ей ходить) и карта «Х» лежит сверху оставшейся колоды, то он перекладывает её на колоду, которая в игре, таким образом прерывая последовательность «За», «Бе», «Ру».

Если символ на рубашке верхней карты оставшейся колоды — цветная точка, то вам нужно тянуть карты из оставшейся колоды до тех пор, пока вы не вытянете карту того же цвета, что и точка. Затем нужно положить эту вытянутую карту на колоду и завершить ход. (Помните, что использование этой карты прерывает последовательность «За», «Бе», «Ру» и меняет её на что-то другое.)

#### Специальные карты

Карты «За», «Бе» и «Ру» можно использовать в игре только при определённых условиях.

**Карта «За»** — самая простая для использования в игре (она начинает последовательность «За», «Бе», «Ру»). Эта карта может бить карту с любым числом, а также «обратную» карту.

**Карта «Бе»** бьёт только карту «За».

**Карта «Ру»** бьёт только карту «Бе».

#### «Обратная» карта

«Обратной» картой можно бить любую карту соответствующего цвета или другую «обратную» карту. Если игрок сыграл такой картой, то ход игры меняется в противоположную сторону.

**Пример:** Если ход игры движется влево и кто-то из игроков играет «обратной» картой, то следующим, кто делает ход, будет игрок справа и ход игры продолжится вправо до тех пор, пока кто-то снова не сыграет «обратной» картой, и так далее.

Если играют двое, то тот, кто сыграл «обратной» картой, ходит снова.

#### «Дикая» карта

«Дикая» карта может быть использована двумя способами.

1. Когда игрок кладёт «дику» карту на карту с любым числом или на «обратную» карту, он также называет цвет — жёлтый, зелёный или фиолетовый. Это цвет карты, которой должен сделать ход следующий игрок.
2. «Дикая» карта может заменять карту в последовательности «За», «Бе», «Ру». Она может быть использована как «Бе» или «Ру», после того как карта «За» появилась сверху колоды, или как любая из этих трёх карт, если вы делаете ход всеми этими тремя картами сразу.

«Дикая» карта не может быть использована после «поисковой» карты.

#### «Поисковая» карта

Этой картой можно бить карты с любыми числами, любую «обратную» карту, — независимо от цвета. Если игрок сделал ход «поисковой» картой, следующий игрок должен тянуть новые карты из оставшейся колоды (независимо от того, что указано на их рубашках) до тех пор, пока не вытянет карту с числом и не сделает ею ход. Затем игра продолжается со следующим игроком так же, как обычно. («Дикая» карта не считается как карта с числом.)

