

ЗОЛОТАЯ АЛМАЗНАЯ ЛИХОРАДКА

«Золотая Лихорадка» - это оригинальная карточная игра для взрослых и детей старше 12 лет. В ней могут участвовать от 2-х до 6 игроков. Игра вызывает огромный интерес, так как сам процесс игры очень увлекательный.

Игра состоит из раундов. Сколько раундов играть, решают сами игроки перед началом игры.

В комплекте: Игровое поле, игровая кость и игровая фигура, а также **Золотые монеты** -12 шт., **Алмазы** - 6 шт., указание к игре, и, конечно же, карты. В колоде 70 карт, разбитых на 8 групп по 8 карт - «Недвижимость», «Ретро автомобили», «Наличные деньги», «Драгоценные перстни», «Коллекционные марки», «Антикварные картины», «Наручные часы», «Мотоциклы». И последнее, но самое важное - 6 карт «Джокер».

Игровое поле. Игровое поле состоит из следующих ходов:

- Красный с **Золотой монетой** - игрок получает Золотую монету, если она есть в Банке игры.
- Черный с **Золотой монетой** - игроку дается возможность получить Золотую монету. Для этого игрок бросает эту самую монетку. В случае если выпадает знак доллара, игрок забирает эту монетку себе. Если знак пирата – монетка остается в Банке игры.
- **Желтый с Алмазом** - игрок сразу получает Алмаз, если он есть в Банке игры.
- **Черный с Алмазом** - игроку дается возможность получить Алмаз. Для этого он бросает игровой кубик, и, если ему выпадает 5 или 6, ему повезло, и он забирает Алмаз себе. В противном случае Алмаз остается в банке игры.
- **Синий с Джокером** - игрок получает право на дополнительный ход.
- **Синий** - игрок ничего не получает, но и не теряет, просто холостой ход.

Функции **Золотых монет** и **Алмазов** - это защита своих **Активов** и возможность присвоение чужих. Подробнее об этом смотрите чуть ниже.

Карта Джокер. Если игрок вытянул карту **Джокер**, то он может использовать ее как вторую карту, к любой имеющейся у него карте для составления **Пары**. В этом случае стоимость данной карты **Джокер**, при подсчете **Активов**, равна стоимости той карты, с которой она была в **Паре**.

Не путайте Карту Джокер с Ходом Джокер на игровом поле. Они никак не связаны!

Цель игры: Сделать состояние, собрав ценные предметы по **Парам**. Кажется легко, но желающих много, так что придется оберегать свои **Активы** и даже, при возможности, претендовать на **Активы** других игроков. **Актив** игрока - это отложенные игроком **Пары** одного вида, т.е. если у игрока на руках две карты «Недвижимость», то это **Пара**, и игрок их откладывает как **Актив** (перед собой, лицом вверх). Если в процессе игры у него образуется еще одна **Пара** из карт «Недвижимость», игрок ставит их как продолжение столбца под имеющуюся пару. Так рядышком можно ставить 8 столбцов из разных **Пар**.

Подготовка к игре. Колода карт тасуется и кладется на стол рубашкой вверх рядом с игровым полем. Здесь же находятся **Золотые монеты** и **Алмазы**, образующие Банк игры. Игровая фигура ставится на ход **Старт** на игровом поле. Ею будут ходить все игроки. Каждый игрок получает по 4 карты, если игроков от 4-х до 6-ти (по 5 карт, если в игре принимают участие 2 или 3 игрока). Остальные карты выкладываются на середину стола как колода для раздачи. Нижняя карта колоды открывается ставится рядом лицом вверх формируя колоду сброса.

Начало игры. Игроки бросают кубик, и тот, кому выпадет больше, начинает игру. Далее игра идет по часовой стрелке. В свой ход игрок бросает кубик и перемещает игровую фигуру на столько ходов по направлению стрелки, сколько выпало на кубике. Если ему повезет, и игровая фигура попадет на ход «Золотая монета» или «Алмаз» соответствующих цветов, он получает **Золотую монету** или **Алмаз** из Банка игры. Если у игрока из 4-х карт есть **Пара** (две карты с одинаковыми картинками), то он их выкладывает перед собой, кладя их столбцом (одну под другую не закрывая).

После этого он подбирает из колоды две карты, а очередь переходит к следующему игроку. Если же у игрока не образуется **Пара** из карт на руке, то он может попробовать составить **Пару** с верхней картой из колоды сброса. Если получается, он составляет **Пару** и подбирает из колоды уже 1 карту. Если **Пару** составить не получилось, игрок должен сбросить одну, и только одну, из своих карт и вытянуть из колоды другую карту. В этом, и последующих случаях сброса, сброшенная карта кладется так же рубашкой вниз на предыдущую карту. Теперь эта карта может быть взята следующим игроком. Первая карта в сбросе уже не актуальна. При наличии карты **Джокер** на руках, игрок имеет право, использовать ее и как карту для составления **Пары** с верхней карты от сброса, или с одной из своих карт.

Хочется еще раз отметить, что после своего хода и после того как он подбирает из колоды карты, у игрока должно быть на руках минимум четыре карты. Все написанное в данном абзаце относится к ситуации, когда в игре участвуют 4 игрока. Когда участвуют два или три игрока, речь идет о 5 картах.

Формирование Актива. Собранные игроком **Пары**, образуют **Активы**. Каждая следующая **Пара** после первой, кладется либо рядом - другим столбцом, если это другой вид, либо в продолжении этого столбца (под Парой), если это **Пара** принадлежит тому же виду. Всего в игре 8 видов карт для составления пары. Карта **Джокер** считается картой той **Пары**, в столбце которого она лежит.

Защита своих Активов и посягательство на Активы соперников. Для защиты своих **Активов** от посягательств соперников используются **Золотая монета** и **Алмаз**.

Защита. При наличии у игрока **Алмаза** или **Золотой монеты**, он может положить его на верхнюю карту одной из своих **Пар** (желательно, самой дорогой), и никто из соперников в этом случае не может посягать на эту **Пару**. Поставленные **Золотые монеты** или **Алмаз** предмет защищают от присвоения весь столбец **Пар** данного вида!

Присвоение. Если же игрок считает, что имеющиеся у него **Алмазы** или **Золотые монеты** лучше использовать для посягательств, а не для защиты, то он во время своего хода может забрать приглянувшуюся ему одну из **Пар** у любого соперников если она не защищена. В этом случае, игрок забирает себе **Пару** и, если это **Алмаз**, то возвращает его в банк игры, а если **Золотая монета**, то она просто выходит из игры.

При присвоении действуют следующие правила:

- Одна **Золотая монета** позволяет присвоить одну незащищенную **Пару** из **Актива** любого соперника. Важно, что при этом использованная монета выходит из игры и в Банк не возвращается!
- Две **Золотые монеты** позволяют присвоить одну **Пару** из **Актива** любого соперника, как незащищенную, так и защищенную одной **Золотой монетой** соперника! При этом защищавшая **Золотая монета** возвращается в Банк игры, а две атакующие **Золотые монеты** - выходят из игры.
- **Алмаз** позволяет присвоить одну **Пару** из **Актива** любого соперника, как незащищенную, так и защищенную одной или двумя **Золотыми монетами**!

В отличии от атакующих **Золотых монет**, **Алмазы** после присвоения не выходят из игры, а возвращаются в Банк игры.

Важно: Игрок имеет право создать только одну **Пару** во время своего хода. То есть, если он идет в атаку с целью присвоения, он не может создавать пару во время этого хода, он только может при желании сбросить одну свою карту и взять новую. Что касается защиты, то ставить под защиту своими **Золотыми монетами** или **Алмазом** игрок имеет права в любом случае, прямо перед тем как ход перейдет к следующему игроку. Ему так же разрешается менять защиту **Пар**, т.е. переводить защиту с одной **Пары** на другую.

Раунд завершается, когда все карты из основной колоды заканчиваются, и ни у одного из игроков нет больше возможности составления **Пар**. Оставшиеся на руках у игроков карты идут в сброс, и начинается подсчет **Активов**. Каждый игрок подсчитывает свои **Активы** по номинальной стоимости, т.е. по ценам, указанным на картах. Цена **Джокера**, будет определяться в зависимости от того, с какой картой она составила **Пару**. Игроки записывают стоимость своих **Активов** и переходят к следующему раунду, предварительно вернув в Банк игры все имеющиеся в наличии **Золотые монеты** и **Алмазы** и возвращают в Банк игры выбывшие **Золотые монеты**. Игровая фигура переводится на ход **Старт** на игровом поле. Очередной раунд протекает точно так, как и предыдущий.

После того, как игроки сыграют все договоренные раунды, они суммируют свои **Активы**, оставшиеся после каждого раунда. Игрок с самой большой суммой **Активов** - **победитель**.