



## ПРАВИЛА ИГРЫ

«Лапы, ножницы, бумага» – это карточная игра, в которой пластилиновые монстры играют в «Камень, ножницы, бумага», но по своим правилам.

В этой игре вам предстоит сыграть за монстров, которые своими лапами показывают комбинации из камня, ножниц и бумаги. В свой ход вам нужно разыграть карты одного из знаков, чтобы побить комбинацию соперника. Для этого можно увеличивать количество карт или использовать карту бьющего знака, чтобы начать новую комбинацию.

Монстр, который первым избавится от всех карт на руках или у которого останется меньше всего карт, получает жетон победы.

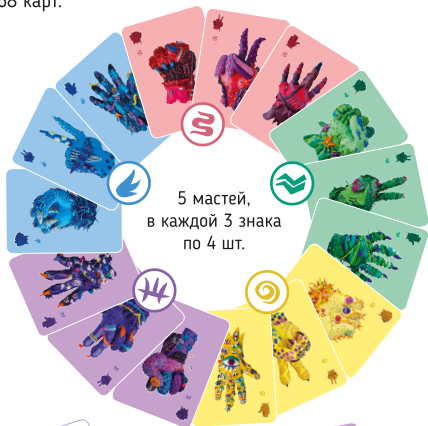
А выигрывает тот, кто получит два жетона!

Видеоправила тут!



# КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

1 68 карт.



5 мастей,  
в каждой 3 знака  
по 4 шт.



3 знака-джокера



5 цветов-джокеров

2 5 жетонов победы.



3 Правила игры.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте все карты и раздайте их в зависимости от количества игроков. Оставшуюся колоду положите в центре стола лицом вниз.
- 2 Положите все 5 жетонов победы рядом с колодой.
- 3 Сыграйте в «Камень, ножницы, бумага». Победитель становится первым игроком.

2 ИГРОКА	→	13 КАРТ
3 ИГРОКА	→	12 КАРТ
4 ИГРОКА	→	11 КАРТ

## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по кругу, разыгрывая одно из трёх доступных им действий. Когда закончится колода или у кого-то из игроков закончатся карты на руках, наступит конец раунда. Победитель в раунде получит жетон победы, а когда у одного из игроков будет два таких жетона, игра закончится.

## ИГРОВОЙ РАУНД

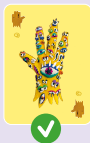
Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игрок **должен** выполнить одно из трёх действий:

- 1 Побить лежащую в центре стола комбинацию.
- 2 Пропустить ход и взять две карты с верха колоды.
- 3 Объявить особое окончание раунда (только если на руке осталась одна комбинация).

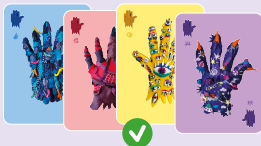
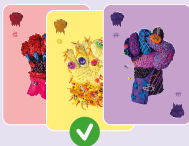
**КОМБИНАЦИЯ** – это одна или несколько карт с **одним знаком**.

Они могут быть двух видов:

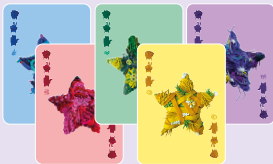
1 Все карты в комбинации одного цвета.



2 Все карты разных цветов (**цвета повторяться не могут**).



В игре также есть карты-джокеры:



В комбинации такие карты могут быть **любым знаком** этого цвета.



В комбинации карты с этими знаками могут быть **любого цвета**.



## Пример неверных комбинаций:

Повторяется  
фиолетовый цвет.



Не все карты  
одного знака.



## 1 ПОБИТЬ КОМБИНАЦИЮ

Первая комбинация в раунде может состоять **только** из одной карты. Если это один из цветов-джокеров, то игрок, разыгравший эту карту, сам назначает знак в комбинации.



Чтобы побить комбинацию, игрок **должен** соблюдать **правило наименьшей силы**: игрок не может разыграть больше карт, чем минимально необходимо. Например, нельзя побить одну карту тремя и более картами того же знака, а при розыгрыше карты бьющего знака разыгрывается строго одна карта.

Игрок может побить комбинацию одним из трёх способов:

**1 Если предыдущая комбинация состоит из карт разных цветов.**

Выложить комбинацию, содержащую **строго на одну карту больше того же знака разных цветов** или **столько же карт того же знака одного любого цвета.**

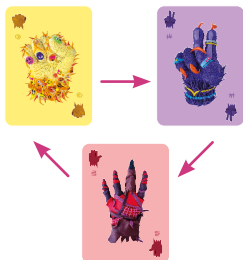
**2 Если предыдущая комбинация состоит из карт одного цвета.**

Выложить комбинацию, содержащую **строго на одну карту больше того же знака.** Эти карты могут быть все одного любого цвета или разных цветов.

**3 В обоих случаях.**

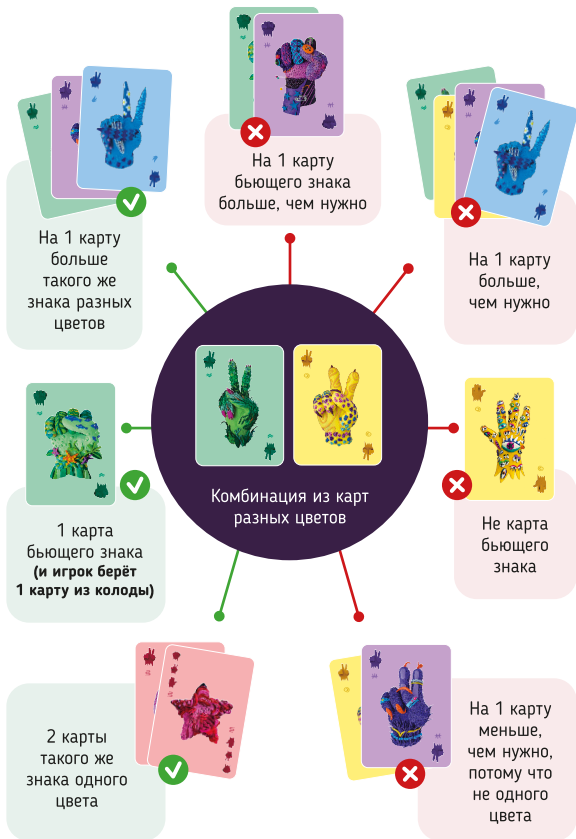
Выложить строго одну карту **бьющего знака** любого цвета. **В этом случае этот игрок берёт одну карту из колоды.**

**БЮЩИЙ ЗНАК** определяется в соответствии с игрой «Камень, ножницы, бумага». Это значит, что камень бьёт ножницы, ножницы – бумагу, а бумага – камень.



Игрок сбрасывает побитую комбинацию, кладёт свою на её место и передаёт ход дальше по часовой стрелке.

# КАК МОЖНО И НЕЛЬЗЯ ПОБИТЬ КОМБИНАЦИЮ



## 2 ПРОПУСТИТЬ ХОД

Если игрок **не может** или **не хочет** побить комбинацию, он пропускает ход и берёт **две карты** с верха колоды.




Если в результате этого колода закончилась – раунд заканчивается немедленно (см. «Конец раунда» на с. 10). Если колода не закончилась, право побить комбинацию переходит следующему игроку по часовой стрелке.

Если комбинация дошла до игрока, разыгравшего её, он имеет право либо побить, либо сбросить её и разыграть новую комбинацию, состоящую **только** из одной карты.

## 3 ОБЪЯВИТЬ ОСОБОЕ ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Если у игрока на руке остаются только карты, которые собираются в одну любую последнюю комбинацию, он может объявить **особое окончание раунда**.

Этот игрок показывает всем свои карты на руке, а остальные игроки скидывают с руки все **наборы** «Камень, ножницы, бумага».

**НАБОР** – это всегда 3 карты, на которых изображены камень , ножницы  и бумага .

Цвета в наборе не имеют значения, но важно, чтобы присутствовала карта каждого из трёх знаков. Джокеры можно использовать по обычным правилам.

После этого все игроки считают оставшиеся у них на руках карты. А игрок, объявивший особое завершение раунда, считает карты в его комбинации. Игрок с наименьшим количеством карт получает жетон победы. Если у игрока, объявившего особый конец раунда, ничья с другим игроком за наименьшее количество карт, то он всё равно получает жетон победы.



**Игрок 1** объявляет особое окончание раунда. У него на руке осталась последняя комбинация из 3 карт.

**Игрок 2** сбрасывает 1 набор «Камень, ножницы, бумага» **1**. У него на руке остаётся 4 карты.



**Игрок 3** сбрасывает 2 набора «Камень, ножницы, бумага» **1** и **2**. У него на руке остаётся 1 карта.

У игрока 3 меньше карт (1), чем у игрока 1 (3). Поэтому игрок 3 получает жетон победы в этом раунде.

## КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается в одном из **двух** случаев:

1

У одного из игроков не осталось карт на руке.



Раунд заканчивается немедленно, этот игрок получает жетон победы.

Это происходит, когда игрок смог разыграть последнюю комбинацию по обычным правилам и у него на руке не осталось карт.

2

В колоде закончились карты.



Раунд заканчивается немедленно. Все игроки сбрасывают с руки наборы «Камень, ножницы, бумага», а затем считают оставшиеся на руке карты. Человек с наименьшим количеством карт становится победителем и получает жетон победы.

Для набора «Камень, ножницы, бумага» имеют значение только знаки, а все карты могут быть разных цветов. Джокеры можно использовать по обычным правилам. Если после сброса этих наборов у игрока на руке остались джокеры, они все считаются за 2 карты. Если у нескольких игроков ничья за наименьшее количество карт, то жетон победы получает тот из них, кто дальше всего сидит в порядке хода от первого игрока.

**Первым игроком в новом раунде становится сидящий справа от победителя.**

## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда один из игроков получает второй жетон победы, игра заканчивается и он объявляется победителем.

## ПРИМЕР НЕСКОЛЬКИХ ХОДОВ ИГРОКОВ:

1



Алла – первый игрок в раунде, поэтому она может выложить комбинацию только из 1 карты.

2

Маша разыгрывает с руки 2 карты такого же знака, но одна из них джокер. Маша может выбрать цвет этого джокера, и она выбирает сделать его голубым, чтобы следующему игроку было сложнее побить комбинацию.



3



Таня разыгрывает 3 карты такого же знака, где синий джокер – бумага.

4

Юля решает сменить знак и разыгрывает одну карту бьющего знака и берёт одну карту из колоды.



5



Алла не хочет или не может побить эту комбинацию, поэтому она просто берёт 2 карты из колоды и право побить эту комбинацию переходит Маше.

## НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор: Евгений Петров  
Художник: Алла Потёмкина  
Лид-девелопер: Рустам Мавляев  
Проджект-менеджер: Дарья Устинова  
Дизайнер: Юлия Шубова  
Глава отдела разработки: Басанг Бордаев  
Арт-директор: Маша Коварт  
Производство: Андрей Незнамов

Корректурa: корректорское бюро  
«Ёлки-палки»

Игру тестировали: Анастасия Петрова,  
Алексей Данчин, Антон Парфёнов,  
Артём Корх, Денис Варшавский,  
Станислав Тенеряднев

Особая благодарность Taylor Reiner  
(Taylor's Trick-Taking Table)

Небольшая памятка, чтобы закрепить основные моменты:

**Комбинация** – одна или несколько карт одного знака.  
Они могут быть двух видов:

1 Все карты  
в комбинации  
одного цвета.



2 Все карты  
разных цветов  
(цвета повторяются  
не могут).



**Бьющий знак** определяется  
в соответствии с игрой  
«Камень, ножницы, бумага».



Как можно побить комбинацию:



или






или



или



**Набор** – это всегда 3 карты, на которых изображены камень , ножницы  и бумага . Они нужны для одного из условий окончания игры и в случае особого окончания раунда.