

Правила карточной настольной игры «Команда»

Комплектация игры

Игровая колода карт состоит из 4-х (обычная) или 8-ми (расширенная) мастей – цветов. В каждой масти 8 персонажей. Набор всех персонажей одного цвета и есть команда.



Масть карты - это цвет квадрата в верхнем левом углу, цвет значков под этим квадратом и цвет надписи.



Под цветным квадратом есть геометрические фигурки того же цвета. Для каждой масти они разные. В центре цветного квадрата цифра – это стоимость персонажа. Как она используется в игре, об этом позднее.

В комплект игры входят условные деньги - **МРОТики** для расчетов по правилам игры.



Количество игроков от 4 до 9. Количество мастей в игровой колоде зависит от числа игроков так:

Число игроков	4	5	6	7	8	9
Количество команд в игровой колоде карт	3	4	5	6	7	8

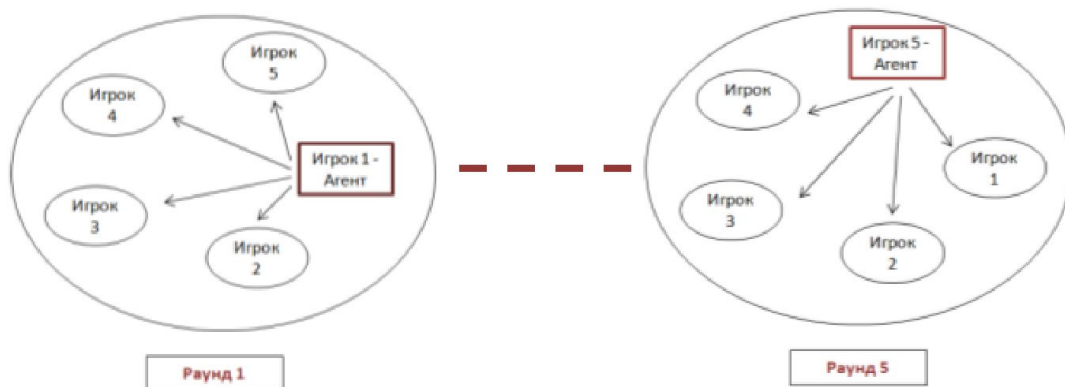
Цель игры

Цель игрока – собрать команду одного цвета с цветом карты «Директор» или, наоборот, если подвернется случай, собрать команду другого цвета и выгнать Директора. В игре это называется устроить саботаж.

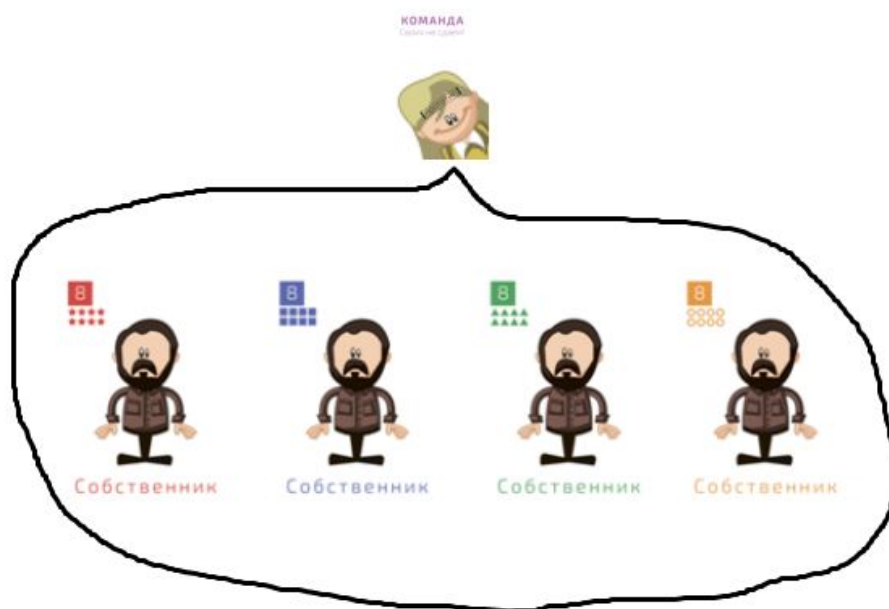
В конце каждого раунда игрок посчитывает заработанные очки. Выигрывает тот, кто набрал больше очков. Подробно под подсчет очков позже в правилах игры.

Подготовка к игре

1. Перед началом игры надо иметь чистый лист бумаги и начертить на нем таблицу для подсчёта очков. Пример таблицы прилагается в разделе **Подсчет очков**.
2. Сначала один из игроков назначается представителем кадрового агентства, которого мы для краткости будем называть **Агентом**. Роль Агента переходящая, и каждый игрок будет Агентом по очереди, но с кого-то надо начинать.
3. Один круг игры потому и называется кругом, что роль Агента должна пройти по всем игрокам, то есть, на каждой раздаче новый Агент, поэтому число раздач (раундов) в каждом круге равно числу игроков.
4. Как проходит один раунд. У игроков разные роли: один игрок – Агент кадрового агентства, остальные игроки, взаимодействуя с Агентом, собирают свою команду.



5. Игра заканчивается, и подводятся окончательные итоги после того, как каждый игрок побыл Агентом. По договоренности игроков между игрой можно продолжить. Но это будет уже новая игра.
6. Раздачу начинает тот игрок, который сейчас в роли Агента.
Далее – игра.
7. Агент раздает каждому игроку, включая себя по 20 МРОТиков.
8. Агент отделяет Собственников и откладывает их в сторону одной стопкой рубашкой вверх – они понадобятся для «саботажа».



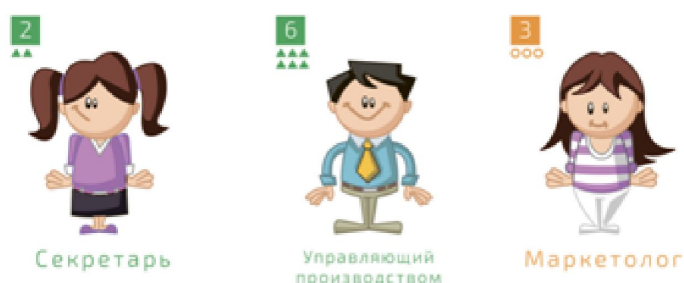
9. Затем Агент отделяет от колоды 4 карты «Директоров», тщательно их перемешивает и раздает игрокам в закрытую. Игроки не показывают друг другу свои карты на любом этапе игры. Цвет «Директора» означает цвет команды, которую должен собрать игрок.



10. Затем Агент так же в закрытую раздает «Уборщиц». Цвет «Уборщицы» может совпасть или не совпасть с цветом «Директора».



11. Карты «Собственник», «Директор» и «Уборщица» не игровые, они только обозначающие и информирующие. Поэтому, ознакомившись с ними, их можно просто положить перед собой рубашкой кверху или взять в руку вместе с другими картами, которые к игроку придут в процессе игры.
12. Начало раунда. Агент тасует оставшиеся карты и раздает всем игрокам, кроме себя, по 3 карты. Карты никто не должен видеть, кроме самого игрока. Чтобы удобнее было планировать свою стратегию игры, игрокам рекомендуется сгруппировать карты в руке по цвету команд.



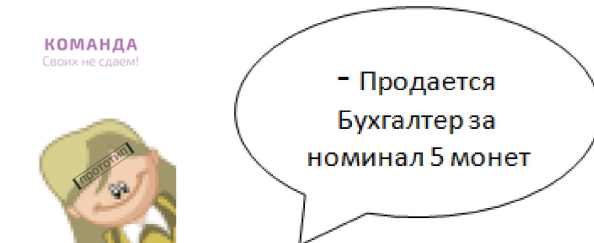
13. Оставшиеся у Агента карты – его кадровый резерв. Какие карты у него остались, Агент не видит, он будет постепенно продавать их на аукционе, беря верхнюю карту и перетасовывая оставшуюся колоду перед каждым аукционом.

Аукцион.

14. Здесь важна стоимость карты, обозначенная на самой карте в цветном квадратике вверху слева.

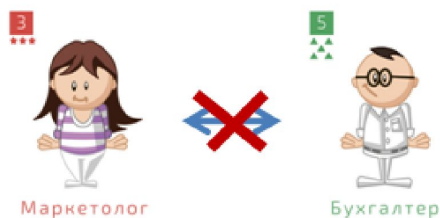
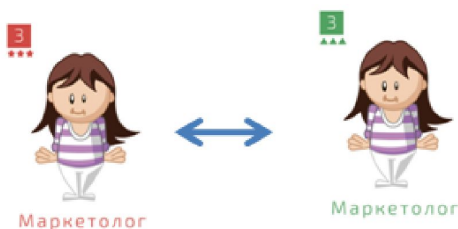


15. Агент берёт из своей колоды верхнюю карту и, посмотрев на нее, объявляет должность персонажа и его стоимость, указанную на карте. Цвет персонажа, то есть, принадлежность к команде, не объявляется.

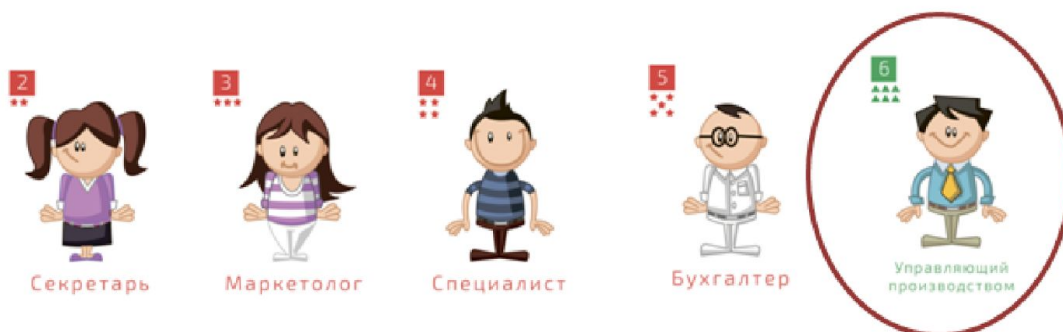


Начинается торг игроков.

16. Торги. Первым говорит игрок, сидящий слева от Агента. Он может сказать «номинал», то есть, он готов взять персонаж за его номинальную стоимость или отказаться от участия в торге, если предлагаемая карта ему не нужна, и сказать «пас». Следующий игрок действует в зависимости от слов предыдущего игрока: берет карту по номиналу, отказывается от торга или повышает ее стоимость на 1 монету. Идет обычный аукционный торг с шагом в одну монету. В аукционе побеждает тот, чья заявленная цена окажется выше.
17. Агент отдает победителю аукциона карту, передвигая ее по столу в сторону игрока, не показывая карту никому.
18. Игрок забирает карту и добавляет ее к тем, которые у него уже есть. Агенту игрок должен заплатить столько, на какой сумме они сторговались. Игрок отдает Агенту либо только монеты, либо отдает карту такого же названия (должности) другого цвета (обмен), добавляя монеты, чтобы в итоге получилась необходимая сумма. Персонаж другой номинальной стоимости в процессе расплаты участвовать не может.

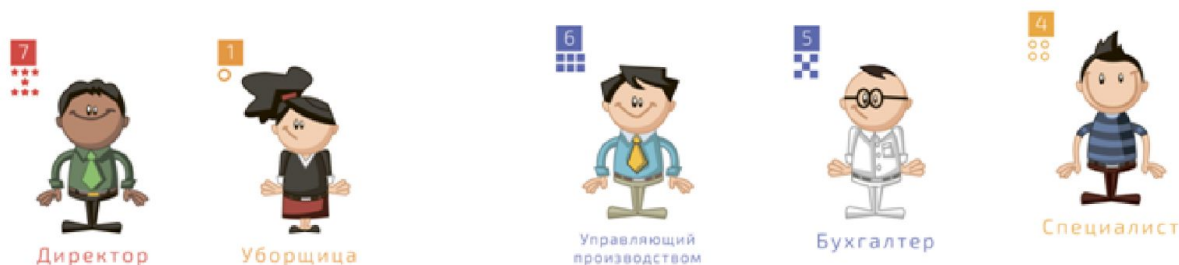


19. Полученную в качестве оплаты карту Агент видит только сам и, не показывая никому, присоединяет к своим картам и их перетасовывает. Теперь он опять берет из своей колоды верхнюю карту и объявляет продажу следующего персонажа.
20. Если выставленный на торги персонаж оказался никому не нужен, все игроки отказались его брать, то разыгрываемая карта откладывается Агентом в сторону и больше в этом раунде не участвует. Она выбыла из игры. При этом Агент несет убытки, выдавая каждому игроку по 2 монеты как компенсацию за неудачный лот.
21. Когда один Раунд заканчивается, начинается подсчет очков. Раунд может закончиться по таким причинам:
 - a. если у Агента не осталось персонажей,
 - b. если один из игроков собрал полную команду и объявил «Команда»,
 - c. если один из игроков объявил «Саботаж».
22. **Объявление «Команда».** Делается игроком в том случае, если по итогам участия в аукционах он собрал всю команду из 5-ти карт (персонажей) в соответствии с цветом Директора. Здесь важную роль может сыграть Уборщица. Если ее цвет совпадает с цветом Директора (они из одной команды), то у нее есть право «перекрасить» одного персонажа (только одного) в свой цвет. То есть, если у игрока собрались 5 карт разных должностей, составляющих полностью команду, но из них только 4 персонажа совпадают с цветом Директора,



то наличие Уборщицы цвета команды позволяет считать всю команду одного цвета. Это дает право игроку заявить «Команда» и остановит раунд.

23. **Объявление «Саботаж».** Такое объявление может сделать игрок, у которого на руках любое количество карт одного цвета и выполняются два условия: суммарная номинальная стоимость этих карт не меньше 11 очков и цвет этих карт не совпадает с цветом Директора. Например, собралась такая группа:



Или так:



В этой ситуации важно, чтобы Уборщица не совпала по цвету с Директором. При их совпадении саботаж невозможен.

24. Если объявлен Саботаж, что дальше? Объявление «Саботажа» фактически требует смены Директора. Это может сделать только Собственник, если он на стороне команды, объявившей саботаж, то есть, если он того же цвета, что и саботажники.
25. Первый вариант – получить такого собственника – заплатить Агенту 8 монет и получить Собственника желаемого цвета, который займет место карты «Директор», то есть станет Директором желаемого цвета для этой команды.
26. Если у игрока, объявившего «Саботаж» нет 8 монет, то он может положиться на удачу, сказав об этом Агенту («На удачу»). Тогда Агент раскладывает в ряд рубашками вверх всех Собственников, предварительно их тщательно перемешав. Игрок выбирает одну карту из ряда. Если он вытягивает Собственника нужного ему цвета, то это удача. Раунд останавливается и начинается подсчет очков. Если игрок выбрал не того Собственника, то его команда не собрана, и у этого игрока 0 очков. Раунд закончен, и очки остальных игроков подсчитываются по состоянию их команд.

Подсчет очков.

1. По итогам каждого раунда (раздачи) ведется подсчет очков. В актив игрока записывается сумма номинальной стоимости тех карт, которые составляют единую команду (цвет). В сумму включается и стоимость Директора, и стоимость Уборщицы, если ее цвет совпадает с цветом Команды. Карты, которые не соответствуют цвету Директора, в расчет не принимаются. Но если Уборщица совпадает по цвету с цветом Директора, то она, как мы уже говорили, может «перекрасить» одного персонажа в свой цвет. Это тоже учитывается при подсчете очков.

Допустим у игрока по окончании раунда такой набор карт:



Одинаковый цвет у 4-х персонажей: Директор, Уборщица, Специалист, Бухгалтер. Их ценность в сумме 17 очков. Но поскольку Уборщица совпадает по цвету с Директором, то она может либо Маркетолога, либо Управляющего производством перевербовать в свою команду. Конечно, выгоднее принять в команду Управляющего производством. Теперь у игрока итоговое число очков 23.

2. Результат подсчета записывается в столбец «Очки».
3. В столбец «Деньги» записывается остаток денег у каждого игрока в конце раунда.
4. Итог раунда – сумма чисел в столбцах «Очки» и «Деньги».
5. При исполнении функций Агента игрок не получает очки, а получает запись только в столбец «Деньги», где записывается количество денег в агентстве по окончании раунда.
6. Новый раунд начинается с новым Агентом, и у каждого игрока опять по 20 монет.

Таблица для записи очков и подсчета результата

Имя игрока	Очки	Деньги	Итог раунда