

### Збери команду - виграй гру!

Щороку в місті Делакруз відбувається феєрична подія – всесвітній ультрамарафон. Усі спортсмени-Веселі Шкарпетоси ретельно, аж до дір, готуються до забігу.

Пропонуємо вам стати тренером однієї з команд і привести її до перемоги! Для цього потрібно якнайшвидше зібрати Шкарпетосів з цифрами, які в сумі дадуть задане число.

Комусь достатньо бути лише уважним, іншому – поцупити картку у суперника, ще комусь – вдало продумати ходи.

Обіцяємо, що всім буде весело!

### Комплектація

- 1.«Веселі Шкарпетоси» - картки з числами від 1 до 10 - 40 штук
2. «Кросівка-переманювачка» - 4 штуки
3. «Старт-21» - 1 штука
4. Правила - 1 штука

**Кількість гравців:** 2-6

**Тривалість гри:** 5-15 хвилин

**Вік:** 8+

**Мета гри:** зібрати цільову суму.

**Цільова сума:** стартова сума становить 21 бал. У процесі гри вона може змінюватися.

**Хід гри:** кожен з гравців, по черзі, викладає перед собою по одній картці так, щоб сума цифр на цих картках дорівнювала цільовій сумі.

**Переможець той,** хто першим зібрав цільову суму.

### Підготовка до гри

1. По центру викладаємо картку «Старт-21», яка визначає початкову цільову суму.
2. Ретельно перетасувавши колоду, роздаємо кожному гравцю по 3 картки. Картки суперникам не показуються.
3. Решту карток кладемо сорочкою догори. З цієї колоди будемо добирати картки впродовж гри.

### Увага!

У разі, якщо у гравця на руках опиниться три картки «Кросівки-переманювачки», то гравець зобов'язаний одну з них покласти назад до колоди і потягнути іншу картку.

### Загальний вигляд поля для 2-х осіб на початку гри



### Хід гри

Гру починає наймолодший гравець: виставляє перед собою будь-яку з своїх карток з цифрами. Це є його початкова цифра. У наступному ході гравець докладає ще одну картку до початкової. Цифри додаються доти, доки гравець назбирає цільову суму.

До наступного гравця хід переходить за годинниковою стрілкою.

**На руках у гравців завжди повинно бути по три картки. Відповідно, виклавши одну, потрібно добрати з колоди іншу.**

Винятком є ситуація, коли колода закінчилася, а мета гри ще не досягнута. Тоді гравці продовжують гру картками, що залишилися на руках.

### Гравець у свій хід може:

- відкрити та викласти одну зі своїх карток перед собою, поступово збираючи таким чином цільову суму;

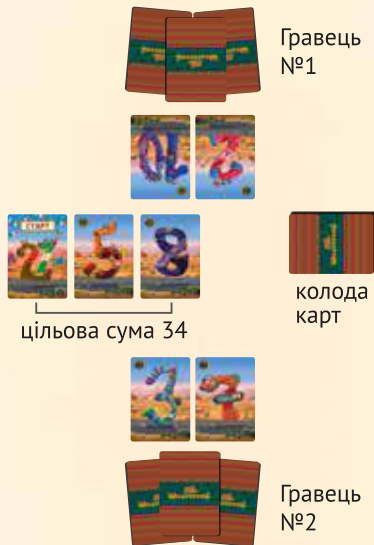
або

- відкрити та викласти одну зі своїх карток поруч із карткою «Старт-21» і таким чином збільшити цільову суму для всіх гравців. Це зараховується йому як хід;

або

- за наявності картки «Кросівки-переманювачки», забрати собі на руки будь-яку одну з відкритих карток іншого гравця. При цьому картку «Кросівки-переманювачки» відкладають у відбій. Виставляти картку перед собою в цьому ході не можна.

### Загальний вигляд поля в процесі гри для 2-х осіб



### Увага!

- Збільшення цільової суми або забирання карток суперників за допомогою «Кросівки-переманювачки» допомагає завадити перемозі інших гравців.

- Щоб перемогти, потрібно слідкувати не тільки за своїми картками, а й за відкритими картками всіх гравців.

### Закінчення гри

Виграє той гравець, у якого сума цифр на відкритих картках дорівнює цільовій сумі.

Якщо колода закінчилася і гравці виклали всі карти з рук, а цільову суму ніхто не назбирав, то перемагає гравець, який за сумою своїх відкритих карток підійшов найближче до цільової суми.

Гру можна ускладнити або спростити за допомогою зміни правил на початку гри.

1. Картка «Кросівки-переманювачка» забирає на вибір картку суперника, або картку з цільової суми (окрім картки «Старт-21»).

2. Зменшення кількості карток у колоді «Веселі Шкарпетоси» (30 штук по три кожної цифри) - пришвидшує гру.

3. Зменшення кількості карток розданих на руки, - по 2 картки, - ускладнює гру.

4. Зменшення кількості карток «Кросівки-переманювачки» в колоді підвищує передбачуваність гри: тобто, чим менше таких карток, тим менше неочікуваних моментів.

# ЕЛЬ ШКАРПЕТОС

## ПРАВИЛА ГРИ

