

DE LA RUE'S
SHILLING

CARD GAMES



Noah's Ark.

—
Animal Grab.

—
Alice in
Wonderland.

—
Cheery Families.

—
Golliwogg.

—
Snap.

Sole Agents:

THE INTERNATIONAL CARD CO.

96 & 98, Leadenhall Street,
LONDON, E.C.

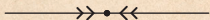
В игре участвует 48 карт: 16 наборов по 3 карты. Механика игры: собирай наборы или семейства. Карты одного набора помечены одним номером. В каждом наборе есть *Ведущая карта*, на которой есть названия двух других. Задавайте вопросы другим игрокам на русском или на английском. Фразы на картах позволяют узнать по ходу игры более 100 английских слов. Выигрывает игрок, который собрал больше всех наборов.

Полный набор из трех карт. *Ведущая карта* - «Алиса, плавающая в озере собственных слез», карта Мыши и карта Краба.



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВАРИАЦИЯ ВИКТОРИАНСКАЯ



Перемешайте колоду и раздавайте по одной карте рубашкой вверх до тех пор, пока карты не закончатся либо их останется меньше, чем игроков. Оставшиеся поместите в центре стола (прикуп). Игроки ищут среди своих карт полные наборы. Если есть, то складывают их в стопку рядом с собой. Один из игроков, которому не удалось собрать ни один набор с руки или собрать меньше других, начинает игру. В свой ход можно делать следующие действия:

1) выбрать из своих карт одну Ведущую карту и выложить на стол.

- Если *Ведущая карта* или неполный набор уже были выложены ранее, то новую выкладывать нельзя.

- Если на руках нет *Ведущей*, игрок берет одну карту из прикупа, а если

3 там пусто, то «вслепую» вытягивает с рук у предыдущего игрока (справа от него), после чего ход передается следующему игроку по часовой стрелке.

2) попросить у любого игрока нужную карту для набора, *Ведущая карта* которого лежит на столе.

- Если требуемая карта у соперника есть, то он отдает её. Если игрок собирает набор, то он может вновь выложить Ведущую карту, и повторить пункт 2.

- Если требуемой карты у соперника нет, то оппонент «вслепую» вытягивает одну из карт с руки ходившего перед ним игрока, после чего ход передается следующему игроку.

ПРИМЕЧАНИЯ

А) Вместо ведущей карты игрок может выложить две карты из одного набора. Если они у него есть, и также пытаться собрать весь набор. Другой игрок в свой ход не может выкладывать уже эту *Ведущую карту*.

4 В) Если у игроков на руках не осталось ни одной карты, кроме открытой *Ведущей карты* на столе, то эта Ведущая карта достается игроку, который безуспешно пытался найти карты из того же набора у оппонентов.

С) Если на руках не остается карт, то можно забрать все карты из прикупа.



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВАРИАЦИЯ КЛАССИЧЕСКАЯ “СЧАСТЛИВАЯ СЕМЕЙКА”



Перемешайте колоду карт и раздайте игрокам по 6 штук рубашками вверх. Оставшиеся поместите в центре стола (прикуп). Игроки ищут среди своих карт полные наборы. Если есть, то складывают их в стопку рядом с собой. Если на руках не остается карт, то можно взять 3 карты из колоды. Один из игроков, которому не удалось собрать

5 ни один набор с руки или собрать меньше других, начинает игру. В свой ход он может попросить у любого соперника карты нужной ему семьи. Соперник может отказаться или согласиться и дать требуемую карточку или карточки в обмен на любую другую. Если у игрока нет запрашиваемой карты или обмен не состоялся, то просящий может вытянуть карту из колоды. Победителем станет игрок собравший большее количество семей.

ПРИМЕЧАНИЯ

А) Вместо *Ведущей карты* игрок может выложить две карты из одного набора. если они у него есть, и также пытаться собрать весь набор. Другой игрок в свой ход не может выкладывать уже эту *Ведущую карту*.