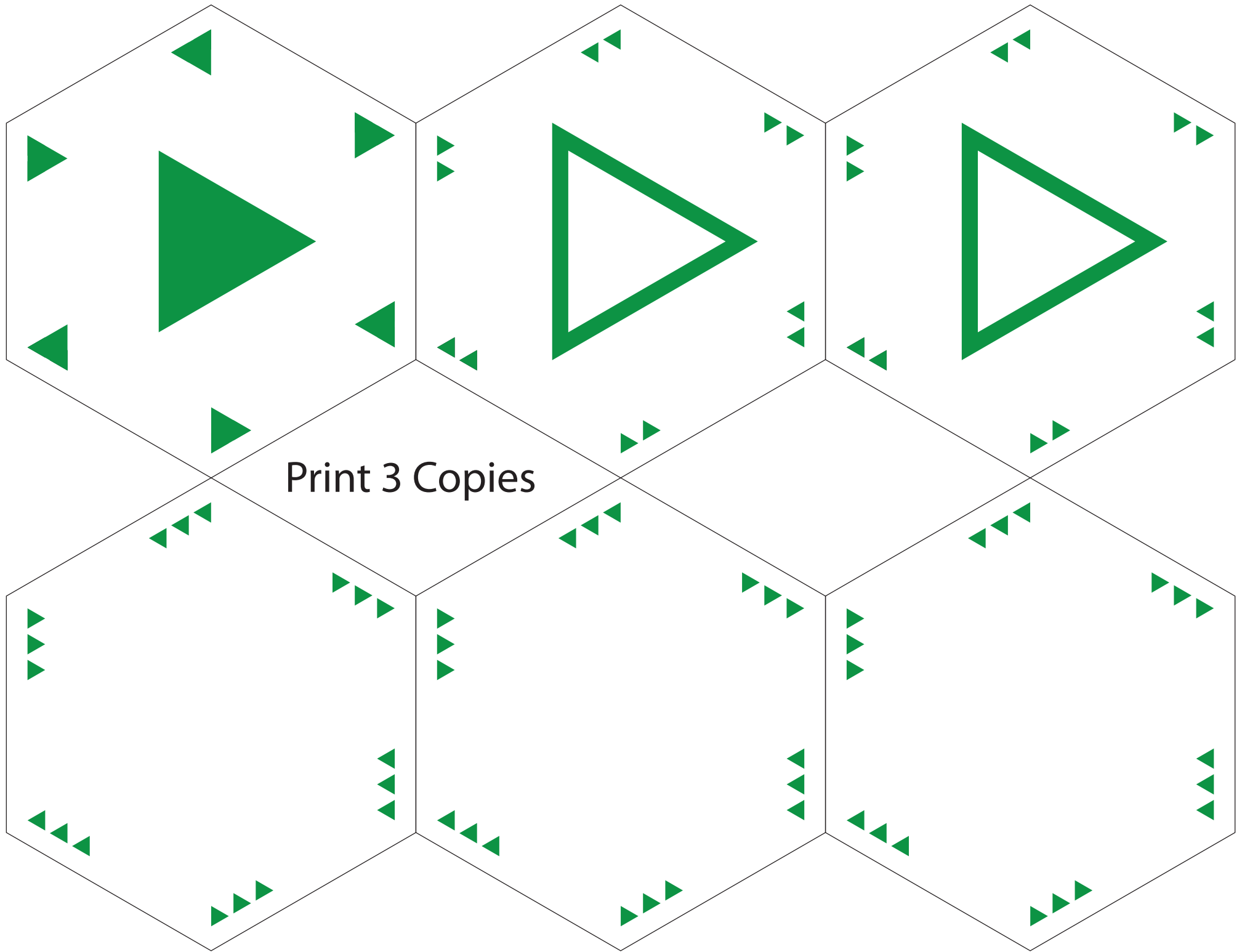
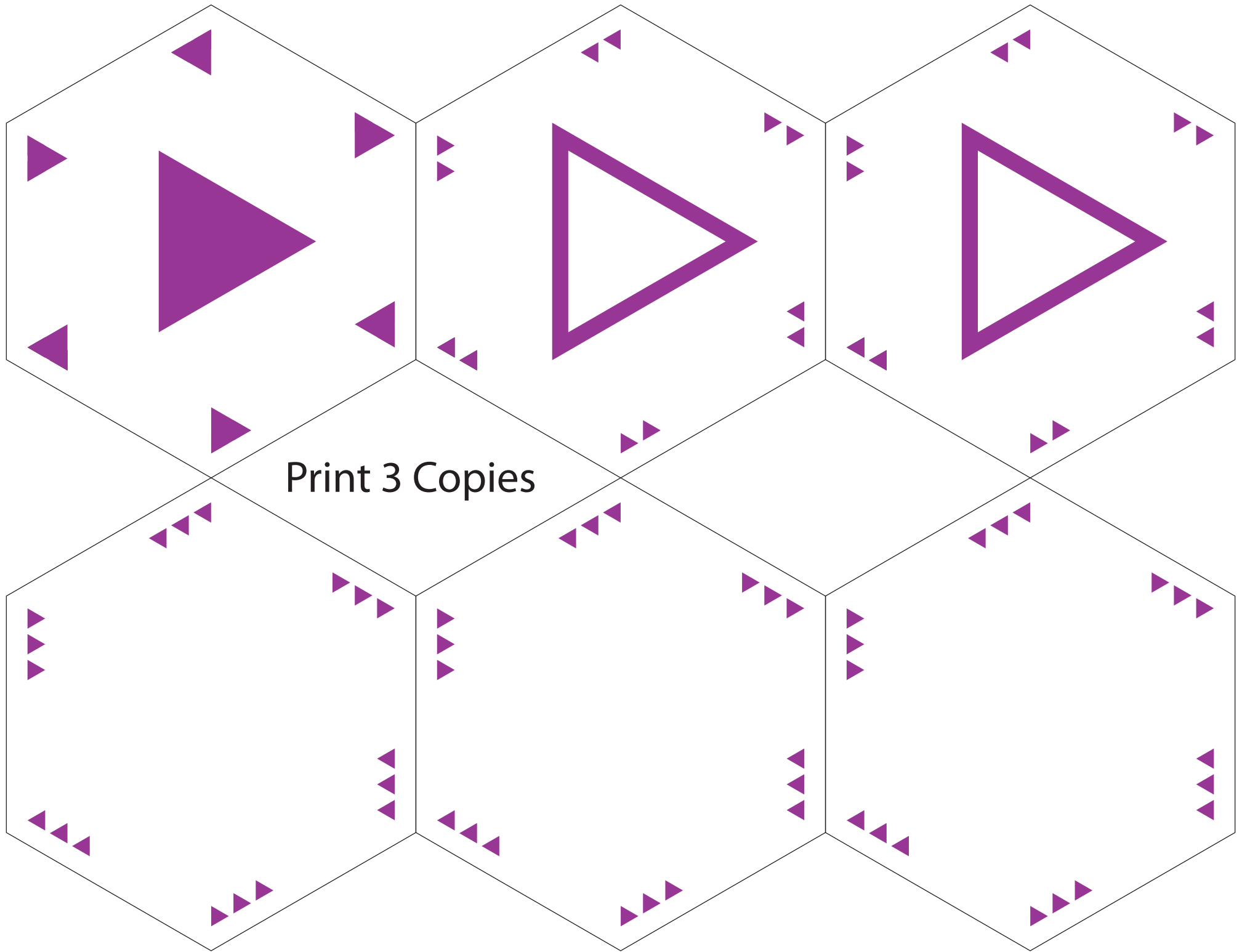


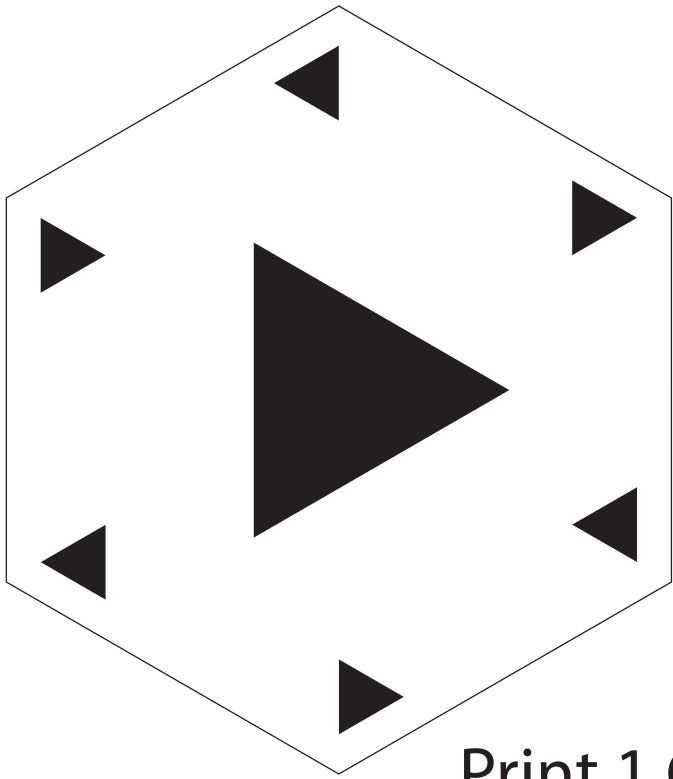
Print 3 Copies



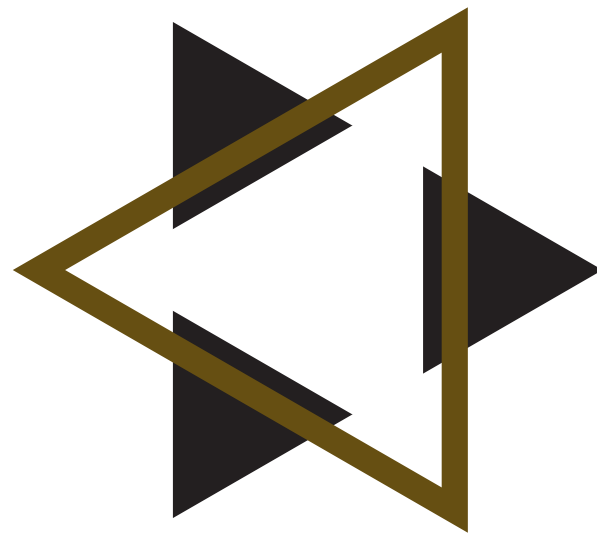
Print 3 Copies



Print 3 Copies

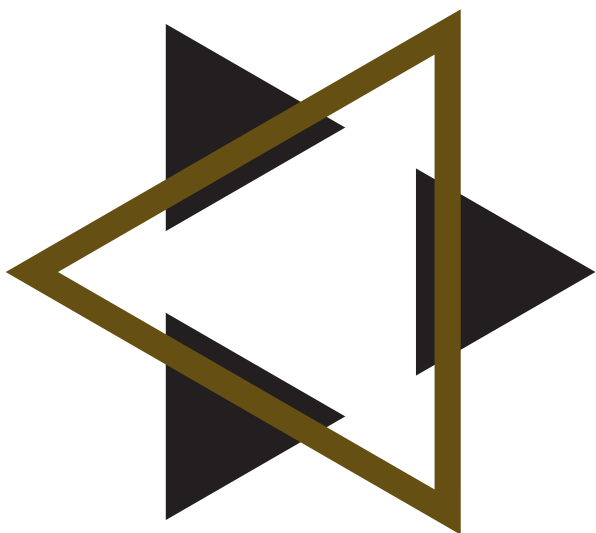
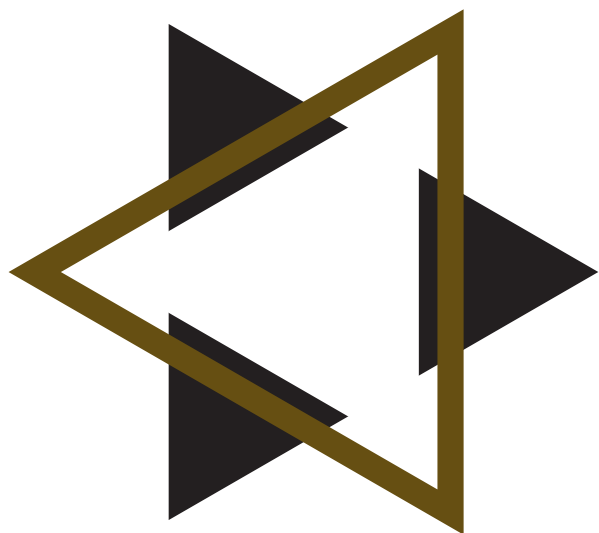


Print 1 Copy



Print 10 Copies

on the reverse



of the other 10

previous pages

ТРИАДЫ

В ТРИАДЫ ИГРАЮТ ОТ 2 ДО 5 ИГРОКОВ.

КОЛОДА

КОЛОДА СОСТОИТ ИЗ 55 ШЕСТИУГОЛЬНЫХ КАРТ, КОТОРЫЕ РАЗДЕЛЕНЫ НА 3 МАСТИ: ФИОЛЕТОВУЮ, ЗЕЛЕНУЮ И ОРАНЖЕВУЮ. ФИОЛЕТОВАЯ ЯВЛЯЕТСЯ СТАРШЕЙ МАСТЬЮ, ОРАНЖЕВАЯ – МЛАДШЕЙ. В КОЛОДЕ ТАК ЖЕ ПРИСУТСТВУЕТ ЗАМКОВЫЙ КАМЕНЬ (ВЕРШИНА).

КАЖДАЯ МАСТЬ СОДЕРЖИТ:

- 9 КАРТ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ
- 6 КАРТ ВТОРОГО УРОВНЯ
- 3 КАРТЫ ПЕРВОГО УРОВНЯ

ОПИСАНИЕ КАРТ

НА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЕ КАРТЫ **ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ** НЕ НАРИСОВАНО НИЧЕГО - ПРОСТО БЕЛЫЙ ФОН. ПО ВСЕМ ШЕСТИ УГЛАМ КАРТЫ ОБОЗНАЧЕН ЕЕ УРОВЕНЬ — **ТРИ** МАЛЕНЬКИХ ТРЕУГОЛЬНИКА.

НА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЕ КАРТЫ **ВТОРОГО УРОВНЯ** НАХОДИТСЯ КОНТУР РАВНОСТОРОННЕГО ТРЕУГОЛЬНИКА ЦВЕТА МАСТИ КАРТЫ, НАРИСОВАННЫЙ НА БЕЛОМ ФОНЕ. ПО ВСЕМ ШЕСТИ УГЛАМ КАРТЫ ОБОЗНАЧЕН ЕЕ УРОВЕНЬ — **ДВА** МАЛЕНЬКИХ ТРЕУГОЛЬНИКА.

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА КАРТЫ **ПЕРВОГО УРОВНЯ** СОДЕРЖИТ ПОЛНОСТЬЮ ЗАКРАШЕННЫЙ РАВНОСТОРОННИЙ ТРЕУГОЛЬНИК ЦВЕТА МАСТИ КАРТЫ, НАРИСОВАННЫЙ НА БЕЛОМ ФОНЕ. ПО ВСЕМ ШЕСТИ УГЛАМ КАРТЫ ОБОЗНАЧЕН ЕЕ УРОВЕНЬ — **ОДИН** ТРЕУГОЛЬНИК, РАЗМЕРОМ В ДВА РАЗА БОЛЬШЕ, ЧЕМ УГЛОВЫЕ ТРЕУГОЛЬНИКИ КАРТ ТРЕТЬЕГО И ВТОРОГО УРОВНЕЙ.

ЗАМКОВЫЙ КАМЕНЬ (ВЕРШИНА) ВЫГЛЯДИТ КАК КАРТА ПЕРВОГО УРОВНЯ ЧЕРНОЙ МАСТИ.

КАК ИГРАТЬ

КАК И В БОЛЬШИНСТВЕ КАРТОЧНЫХ ИГР, ПЕРЕД РАЗДАЧЕЙ КАРТЫ МЕШАЮТСЯ. ПОСЛЕ ЭТОГО ИГРОК, СИДЯЩИЙ СПРАВА ОТ ДИЛЕРА, МОЖЕТ СНЯТЬ КАРТЫ, ЕСЛИ ХОЧЕТ. ДИЛЕР РАЗДАЕТ КАРТЫ ВЗАКРЫТУЮ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ ОТ СЕБЯ. ИГРОКИ МОГУТ ВЗЯТЬ КАРТЫ В РУКИ ТОЛЬКО ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВСЕМ РОЗДАНО НЕОБХОДИМОЕ КОЛИЧЕСТВО. ИГРУ НАЧИНАЕТ ЧЕЛОВЕК, СИДЯЩИЙ СЛЕВА ОТ ДИЛЕРА, ТАКИМ ОБРАЗОМ, ХОД К РАЗДАЮЩЕМУ ДОХОДИТ ПОСЛЕДНИМ.

КАЖДЫЙ ИГРОК ПОЛУЧАЕТ 6 КАРТ. ЕСЛИ ОН СЧИТАЕТ, ЧТО СПОСОБЕН СОСТАВИТЬ ЛУЧШУЮ КОМБИНАЦИЮ, ОН МОЖЕТ ПОМЕНЯТЬ ДО 4 КАРТ. ЗАТЕМ ИГРОКИ ВЫСТРАИВАЮТ СВОИ ТРИАДЫ, ОТКРЫВАЮТ ИХ В ТОЙ ОЧЕРЕДИ, В КАКОЙ ХОДИЛИ, И СРАВНИВАЮТ С ЧУЖИМИ, ЧТОБЫ ОПРЕДЕЛИТЬ ПОБЕДИТЕЛЯ. ЕСЛИ ИГРОК РЕШИЛ ПАСОВАТЬ, ОН НЕ ОБЯЗАН ПОКАЗЫВАТЬ СВОИ КАРТЫ ДРУГИМ ИГРОКАМ.

КАК ДЕЛАТЬ СТАВКИ

КРУГ СТАВОК ПРОИСХОДИТ В ПОРЯДКЕ ХОДА ДО И ПОСЛЕ ОБМЕНА КАРТ ПО ПРАВИЛАМ, АНАЛОГИЧНЫМ ПОКЕРНЫМ.

РАНГИ КОМБИНАЦИЙ

КОМБИНАЦИЯ СОСТАВЛЯЕТСЯ КАК МИНИМУМ ИЗ ТРЕХ КАРТ. ВОТ КОМБИНАЦИИ, В ПОРЯДКЕ ВОЗРАСТАНИЯ СИЛЫ:

1. ТРИАДА ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ СОСТОИТ ИЗ ДВУХ КАРТ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ И ОДНОЙ КАРТЫ ВТОРОГО (2 + 1)

2. Триада второго уровня состоит из 3 карт третьего уровня и двух карт второго уровня (3 + 2)
3. Триада первого уровня состоит из 3 карт третьего уровня, 2 карт второго уровня и одной карты первого уровня (3 + 2 + 1)

Любая вышеупомянутая триада может считаться «идеальной», когда все используемые карты имеют одинаковый цвет. Идеальная триада сильнее неидеальной того же уровня. Идеальная фиолетовая сильнее идеальной зеленой, а та, в свою очередь, сильнее идеальной оранжевой.

Если руки все равно одинаковой силы, то игроки сравнивают старшие карты из невошедших в комбинацию (сначала уровень, потом цвет). Если они одинаковы, то сравниваются следующие. Если руки полностью одинаковы, то победители либо делят выигрыш поровну, либо весь выигрыш разыгрывается в дополнительной игре.

ЗАМКОВЫЙ КАМЕНЬ

Замковый камень может заменить любую карту по выбору игрока.

Идеальная триада, в которой вместо карты первого уровня используется Замковый Камень, является самой высокой комбинацией.