

• КОНЕЦ ИГРЫ •

Как только игрок получает 3-й жетон ПО, он побеждает в игре. В случае ничьей все претенденты делят победу.

• ВАРИАНТ •

Без сгораний (с TGM-2022)

Если в конце раунда сумма превышает 21, разделите её пополам (с округлением вниз). Затем игрок с наибольшей суммой побеждает в раунде.

ПОБЕДА



Сумма: 21



Сумма: 13
(после деления пополам)



Сумма: 15
(после деления пополам)

Игра вдвоём

В игре вдвоём участвует виртуальный соперник (ИИ). Следуйте обычным правилам игры, но со следующими изменениями:

- 1. Подготовка к игре.** Перемешайте 4 фишки ИИ и случайным образом сложите их в стопку лицевой стороной вниз, игнорируя их цвета. Соперники не должны знать значения фишек ИИ.
- 2. Ход игры.** ИИ всегда разыгрывает верхнюю фишку из своей стопки лицевой стороной вверх. Он забирает фишку с наименьшим значением из доступных для выбора. Забрав фишку в руку, он кладёт её под низ своей стопки лицевой стороной вниз.
- 3. Конец игры.** Если ИИ первым получает 3 жетона ПО, побеждает тот из остальных игроков, у кого больше жетонов ПО. В случае ничьей побеждает ИИ.

«12 фишек» были впервые представлены на Tokyo Game Market в 2022 г. Это была игра для 3 участников всего с 12 фишками. (Оригинальные правила предполагали лишь вариант игры «Без сгораний».)

Мы внесли некоторые изменения, чтобы можно было играть большим составом, но оставили название в знак уважения к оригинальной игре. Ключевая механика игры — использование ограниченного количества фишек со значениями от 1 до 12 — была сохранена.

Mandoo Games



© 2025. Mandoo Games. Все права защищены.
www.mandoogames.com

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз». Редакция благодарит Татьяну Олейник, Татьяну Леонтьеву, Всеволода Чернова, Дениса Карпенко, Антона Абашкина, Артёма Жданеева, Валерию Кишенько и Владимира Сахно за помощь в подготовке игры к изданию.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Root
Художник: Chong

Продюсер: Марко Юнг
Редактор: Тайлор Ким

Графический дизайн: Chong
Дополнительное редактирование и перевод:

Антуан Прони (Transludis)

12 CHIP TRICK

12 ФИШЕК



8+

2~4

20'





• 6 жетонов победных очков
(их можно использовать как костеры)

• 6 красных фишек
(4–9)

• 6 синих фишек
(1–3, 10–12)

• 4 дополнительные фишки (3, 4, 9, 10)
(эти фишки для игры вчетвером находятся под картонным органайзером)

Игра длится несколько раундов. В конце каждого раунда игрок с наибольшей суммой значений на фишках получает 1 победное очко (ПО). Но если сумма превышает 21, она сгорает! Будьте внимательны, собирая фишки! Побеждает игрок, первым набравший 3 ПО.

СОСТАВ ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Отложите жетоны ПО в сторону. При игре вдвоём или втроём возьмите 12 фишек (по 1 фишке каждого значения). При игре вчетвером возьмите все фишки.
2. Раздайте всем игрокам по 2 красные и 2 синие фишки. Не показывайте значения своих фишек соперникам, но цвета ваших фишек должны быть видны всем игрокам.
3. Выберите первого игрока случайным образом.

Внимание! Особенности игры вдвоём приведены в конце правил.

ХОД ИГРЫ

1. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок разыгрывает из руки 1 фишку лицевой стороной вверх.
Внимание! Вы можете разыграть любую фишку, игнорируя значение и цвет предыдущей разыгранной фишки.
2. После того как все разыграли по фишке, игрок, разыгравший фишку с наибольшим значением (раньше в случае ничьей), складывает все разыгранные фишки в центр стола. Начиная с этого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок забирает 1 фишку из центра стола.



При этом вы должны соблюдать следующие два правила:

1. Забирая фишку, **вы всегда должны брать красную, если есть.**

2. Игрок, разыгравший фишку с наибольшим значением, кладёт взятую им фишку **перед собой лицевой стороной вверх. Эту фишку больше нельзя разыграть.**

Остальные игроки берут взятые ими фишки в руку. Эти фишки можно будет снова разыграть. Помните: вы не должны показывать значения фишек в руке.

В процессе игры у каждого игрока всегда должно быть 4 фишки (включая фишки в руке и фишки перед игроком).

3. Игрок, разыгравший фишку с наибольшим значением, становится новым первым игроком. Начиная с него и далее по часовой стрелке, все игроки повторяют этапы 1–2.



КОНЕЦ РАУНДА

1. Если у нового первого игрока нет фишек в руке, раунд завершается. Остальные игроки кладут все фишки из руки перед собой лицевой стороной вверх. Сложите значения 4 фишек перед вами. Если сумма превышает 21, она сгорает. Среди тех, чья сумма не сгорела, в этом раунде побеждает игрок с наибольшей суммой — он берёт жетон ПО. Если сумма сгорела у всех игроков, побеждает игрок с наибольшей суммой. В случае ничьей все претенденты берут по жетону ПО. Если жетоны ПО закончились, замените их чем-нибудь ещё.
2. Заново перемешайте все синие и красные фишки и начните новый раунд. Первым ходит тот, кто был последним первым игроком в предыдущем раунде.



ПОБЕДА

Сумма: **21**

Сумма: **26** — сгорает

Сумма: **31** — сгорает