



Правила игры в Rumix

Составляющие

Общее количество карт - 62

15 карт 4 мастей и 4 цветов

2 Джокера

2 прозрачных карты - случайные музыкальные знаки, диезий, бемолей, бекарий — чтобы вырезать при необходимости.

Таблицы музыкальные ноты имя - Сол скрипичный ключ

B	C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B
si	do	re	mi	fa	sol	la	si	do	re	mi	fa	sol	la	si

Таблицы музыкальные ноты имя - Фа скрипичный ключ

D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C	D
re	mi	fa	sol	la	si	do	re	mi	fa	sol	la	si	do	re

Таблицы музыкальные ноты имя - До скрипичный ключ


C	D	E	F	G	A	B	C	D	E	F	G	A	B	C
do	re	mi	fa	sol	la	si	do	re	mi	fa	sol	la	si	do



Пары (Pairs)

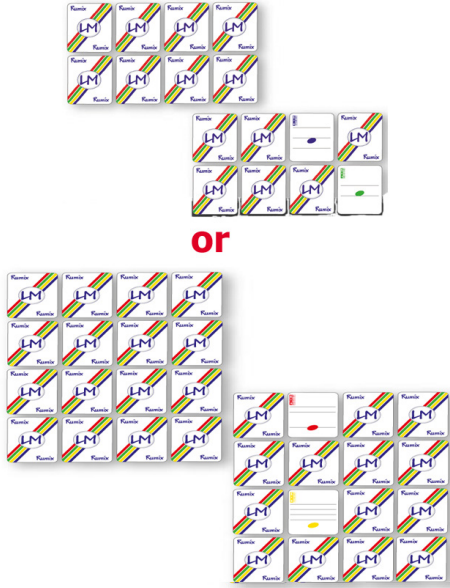
Цель игры состоит в том, чтобы открыть как можно больше одинаковых карт (их масть не учитывается). Игра ведется без джокеров.

На столе картинкой вниз раскладывается равное количество карт. При игре с маленькими детьми, рекомендуется начинать с небольшого числа карт, постепенно увеличивая их количество до полной колоды. Каждый игрок по очереди вытаскивает карту, стараясь собрать карты одинакового значения (их масть в учет не берется). Вытянув необходимую карту, игрок должен её сохранить у себя. Пары карт, которые не совпадают, должны быть возвращены обратно на игровой стол. Победителем становится игрок с наибольшим количеством карт.



Pairs

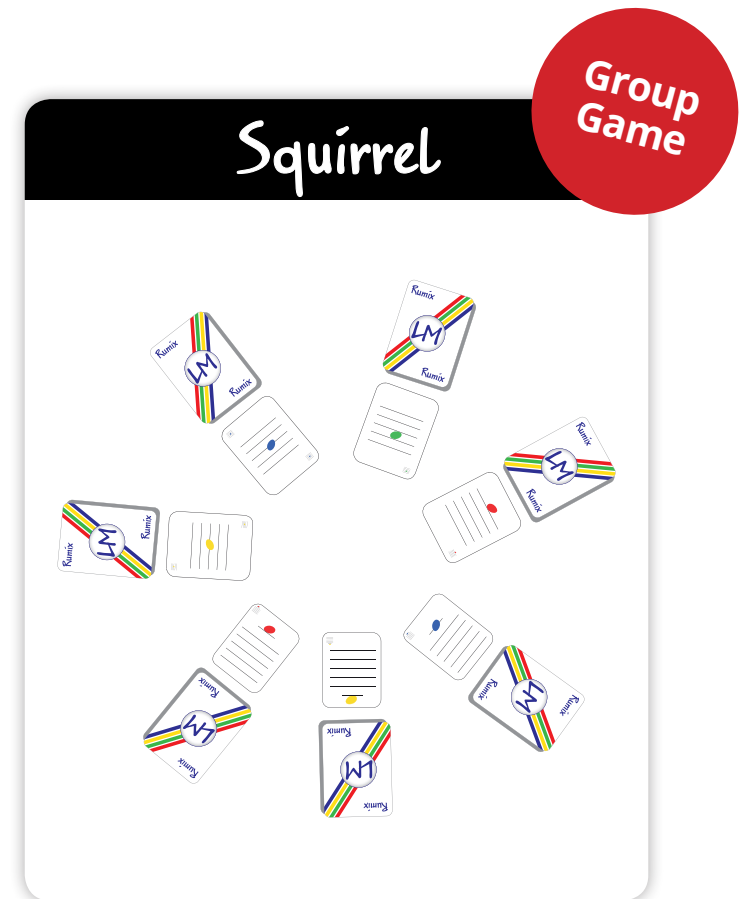
A simple memory game matching pairs of same note cards of different color.





Белка (Squirrel)

Все карты раздаются между игроками. Каждый игрок кладет свою стопку карт перед собой картинкой вниз. Затем игроки по очереди показывают верхнюю карту из своей стопки. Тот, у кого окажется самая старшая карта, выигрывает все остальные карты вне зависимости от их цвета. В случае, если между двумя игроками выходит ничья, то каждый из них вытаскивает из своей колоды две карты картинкой вниз и третью — картинкой вверх. Побеждает тот, у кого оказывается самая старшая карта. Игрок оставшийся без карт покидает игру. Победителем становится игрок с наибольшим количеством карт.



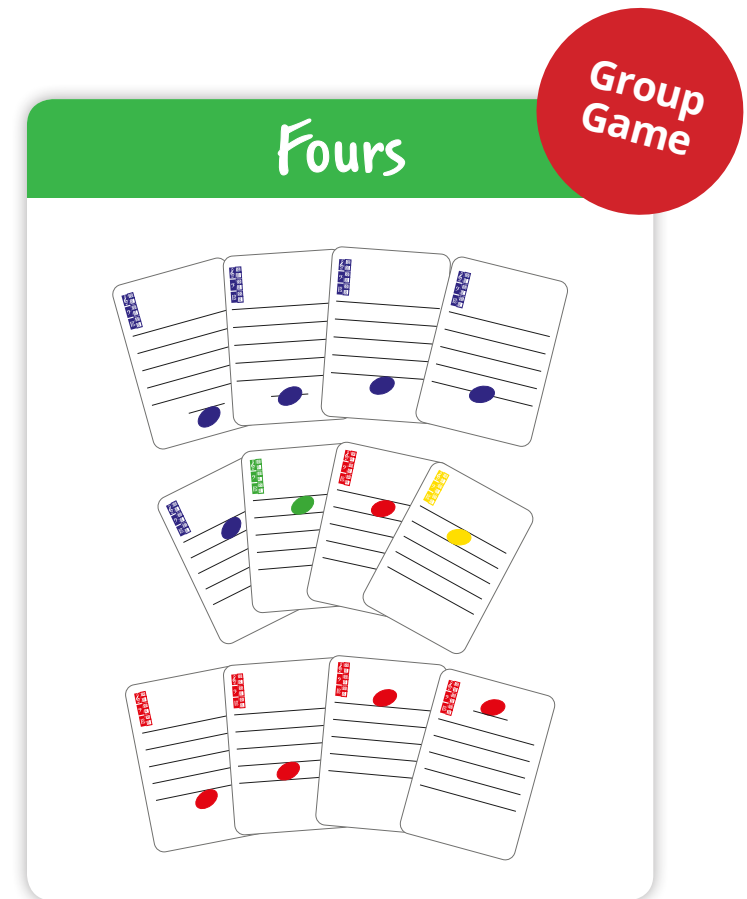


Четверки (Fours)

Цель игры состоит в том, чтобы собрать 4 набора карт одинакового значения, но разных цветов. В игре используется вся колода карт, за исключением Джокеров. Карты раздаются каждому из игроков. Каждый игрок должен по очереди просить другого игрока дать ему 4 карты (указывая название символа и цвет) и старается собрать 4 набора карт разного цвета с одинаковым названием. Если игрок не может дать карту, то просящий игрок берет карту из колоды.

Другой вариант игры состоит в том, чтобы собрать последовательность (от меньшей до большей) карт одного цвета.

Если в игре принимает участие больше 5 игроков, то перемешивают 2 колоды карт.





Румикс (Rumix)

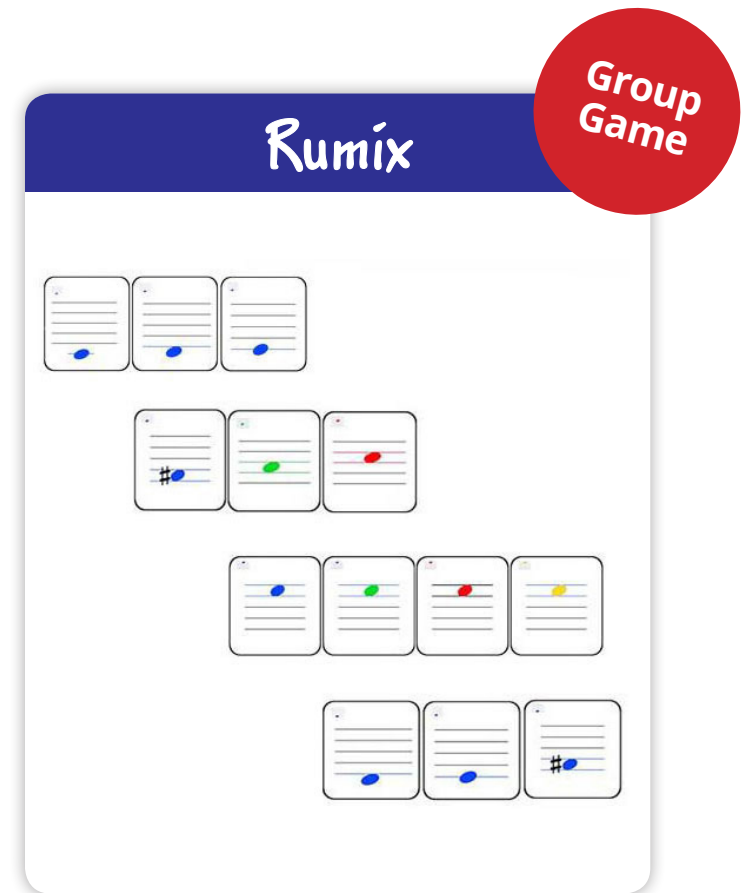
Цель игры состоит в том, чтобы создать как можно больше комбинаций карт, будь то карты одинакового значения, увеличивающаяся последовательность или сочетания карт (до 5 значений). В игре используется вся колода карт, включая джокеров.

1 колода для 4 игроков.

2 колоды — если играет более 4 игроков.

Каждому игроку раздается 11 карты. Остальные идут в запас.

Каждый игрок пытается собрать нужную комбинацию карт с теми, которые ему уже раздали. Первый игрок, в свою очередь, берет карту из запаса и смотрит, совпадает ли она с теми, которые ему раздали ранее. Если она ему не подходит, то он отказывается от неё и карта остается лежать на столе лицом вверх. Считается, что она ушла в отбой. Следующий игрок может брать карту из запаса или из отбоя, опять же, пытаясь собрать необходимую комбинацию или отправить карту в отбой. Как только игрок собирает комбинацию из как минимум 3 карт (серии или последовательности), он должен выложить их на стол. Игрок, выложивший комбинации на столе, теперь может добавлять их к другим комбинациям или менять уже существующие комбинации, не оставляя при этом неиспользованных в комбинации карт, уменьшая тем самым количество карт в каждой раздаче. Случайные карты используются в увеличивающихся последовательностях и не могут быть забраны при перетасовке в текущем раунде. Победителем считается игрок, которые выложил на стол все карты в определенных комбинациях.





Груша (Pear)

Игра в стиле пасьянс, в ходе которой пары карт перемещаются в фонд, в случае, если они суммируются до заданного интервала, к примеру, Тэрца.

Используется весь пакет. Шутники исключаются.

28 карт устроены в форме груши, как показано. Это Фондов. Остальные карты, лицевой стороной вниз в складе (Сток).

Фондовая форма карты повернута, лицом вверх, один за другим.

Интервалы объединяются по 2 карты - либо от Фонда или Стока или оба.

В случае примера пар До/Мий (см. выше) или До/Ла (см. ниже) будет правильный пара.

С помощью случайные музыкальные знаки, (диезий, бемолий, бекарий) на слайды (поставляется с пакетом) хроматической интервалы могут быть сформированы.

В более продвинутой версии игры можно даже создавать аккорды (например, Ре/Фа/Ла).

Правила этой игры схожи с правилами пасьянса «Пирамида».





Попугай (Parrot)

Игра-пасьянс, в ходе которой выстраивается Музыкальные Гамий.

В данном случае, Музыкальной Гама Фа мажор.

Все пакет используется. Шутники исключаются.

Карты, изложены в таблицы -, как показано.

3 же имя карты укладываются в столбце как основы.

(Фа в показанном примере).

Четвертая карта Фа помещается в верхней части 1-й столбец слева. Объект - сформировать

музыкальной гама на фундаментах - гама Фа мажор в приведенном примере. Карты, перемещаются из столбцов в таблицы для аналогичных цвет карты, чтобы быть сгруппированы и затем переехала фонде. Карты передвигаются в таблице от столбца к столбцу с целью сгруппировать карты похожего цвета, которые затем будут сброшены. Случайные музыкальные знаки, (диезий, бемолий, бекарий) на слайды используются при необходимости в форме мажорний или минорний гамий.

Правила игры схожи с пасьянсом под названием Фри Сел (Свободная клетка)

