



# 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, бемолий, бекарий — чтобы вырезать при необходимости.

Таблицы музыкальные ноты имя - Сол скрипичный ключ

si do re mi fa sol la si do re mi fa sol la si

Таблицы музыкальные ноты имя - Фа скрипичный ключ

re mi fa sol la si do re mi fa sol la si do re

Таблицы музыкальные ноты имя - До скрипичный ключ

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.**

**or**



## 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.



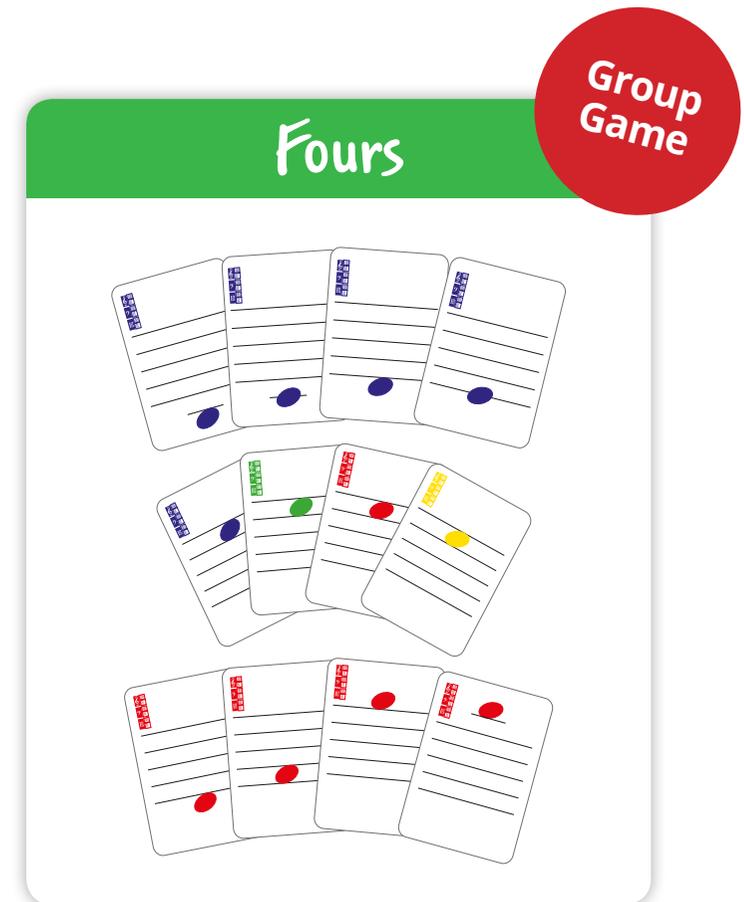


## Четверки (Fours)

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)

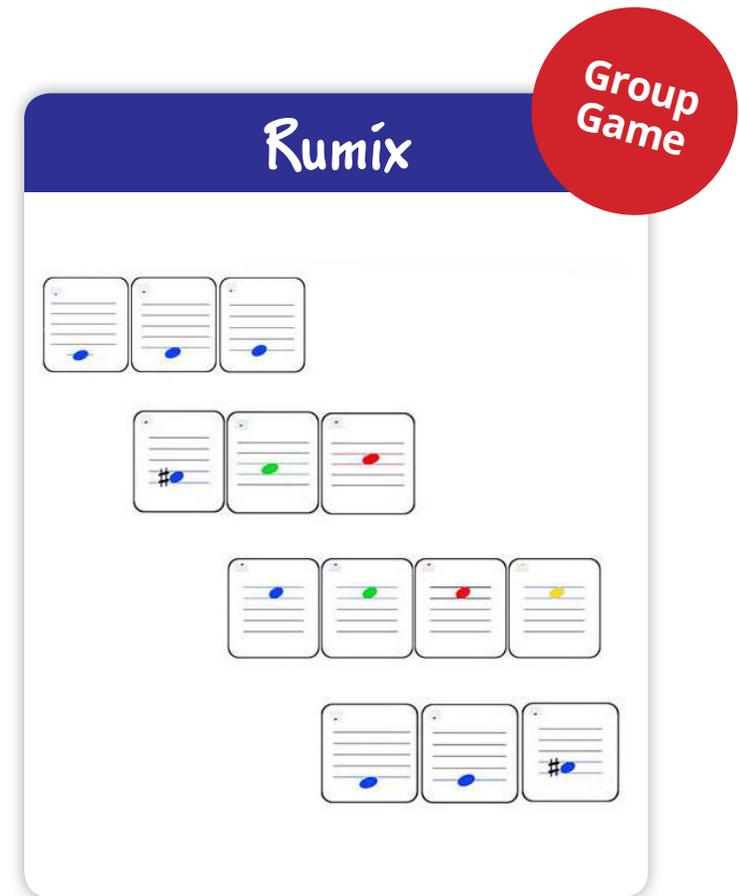
Цель игры состоит в том, чтобы создать как можно больше комбинаций карт, будь то карты одинакового значения, увеличивающаяся последовательность или сочетания карт (до 5 значений). В игре используется вся колода карт, включая джокеров.

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 Гаммий.

В данном случае, Музыкальной Гама Фа мажор.

Все пакет используется. Шутники исключаются.

Карты, изложены в таблицы -, как показано.

З 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 гаммий.

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

