

# ЛАВМИНО

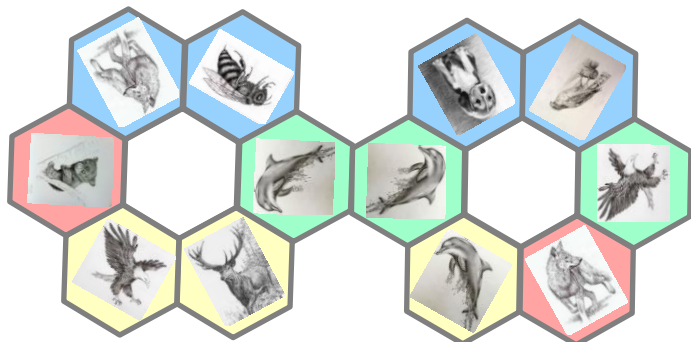
Состав игры:

- 36 карт в виде цветочков из шестиугольников
- данная инструкция.

Правила игры. В игре могут принять участие от 2 до 7 игроков.

## Вариант 1.1. Настольный № 1.

Игрокам раздаётся по 5 карт. Из оставшейся колоды выкладывается на стол 1 карта. Определяется любым способом кто ходит первым. И далее ходы передаются по часовой стрелке. 1 игрок смотрит свои карты. Необходимо чтобы у него была карта с изображением, совпадающим с картой, выложенной на столе. Также должен совпадать и фон. И выкладывает свою карту методом накладки совпадающего лепестка. Пример на рисунке (совпали дельфины на бледно-зелёном фоне).

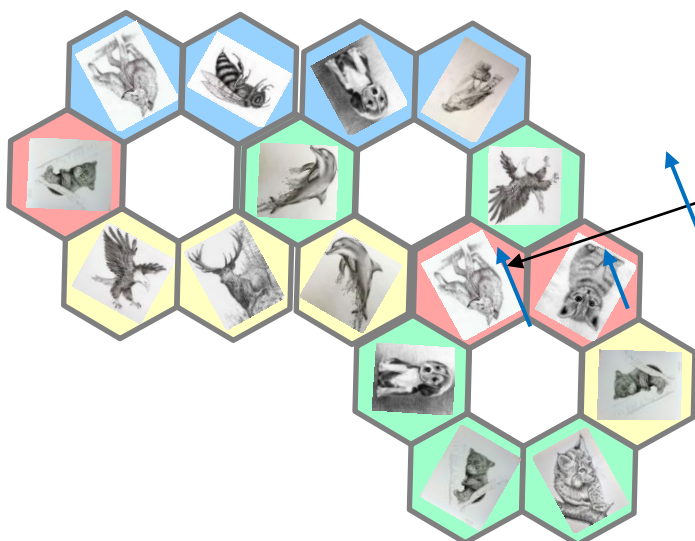


Получаем такой вид



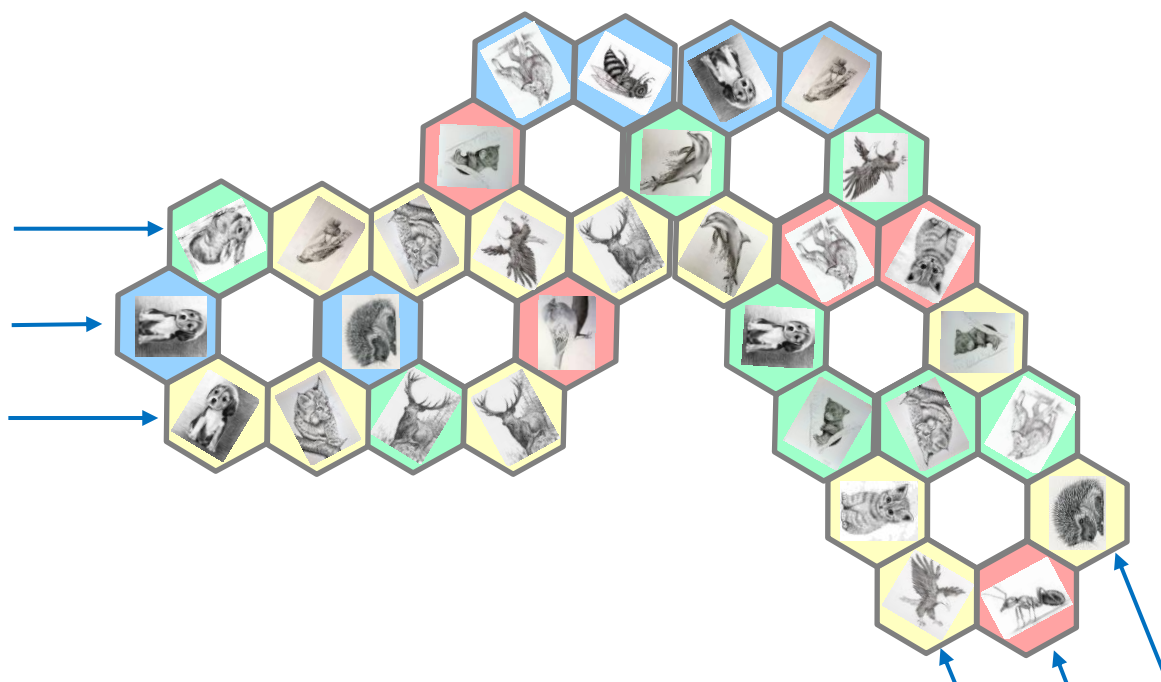
С этого момента надо искать совпадения по внешним лепесткам последних приставленных карт (по крайним картам или по торцам змейки). Стрелками указаны варианты. Должен совпасть рисунок и фон. Тогда выкладываем карточку. Смотрим на следующем примере, что

получилось, когда 2 игрок поставил карточку по совпадению лепестка с волком на розовом фоне. Внимание, теперь с правого краю изменились лепестки, к которым надо искать совпадение. Они указаны синими стрелками. Теперь делает ход следующий игрок. Если совпадений нет, то ход переходит к следующему игроку. Когда нет хода ни у одного из игроков, то 1-й игрок берёт только 1 карту из колоды и если есть совпадение, ставит её. Если совпадения нет, ход переходит к следующему игроку. Следующий игрок делает тоже самое при отсутствии хода. Для любого игрока теперь, если нет хода, из



колоды берётся только 1 карта и далее ходит следующий игрок. То есть смотрим совпадения только по внешним лепесткам по крайним картам полученной «змейки». Если у игрока нет карт на руках, он берёт 1 карту из колоды и ходит ей, если ход есть.

Смотрим полученный в процессе игры вариант раскладки  
Стрелками указаны варианты продолжения.



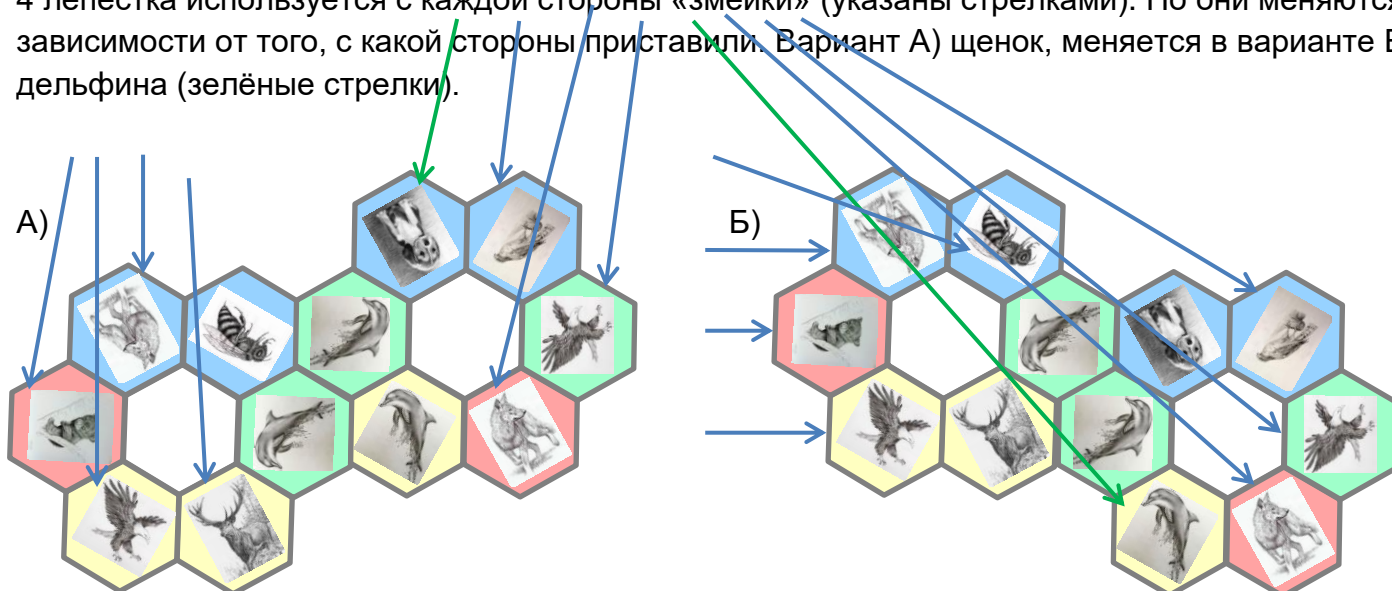
**Цель игры – первым выложить все свои карты, когда закончатся карты в колоде.**

Из колоды карты берутся только в том случае, если нет хода или нет карт на руках. Если игрок выложил свою последнюю карту на стол, он выиграл и далее не участвует в игре. Дальше играют остальные, пока не останется 1 игрок с картами или не будет возможности хода при отсутствии колоды. Возможен вариант, что колода закончится, а карты останутся у нескольких игроков на руках. Полученная «Змейка» может сама себя пересекать.

### Вариант 1.2. Настольный № 2.

Игрокам раздаётся по 5 карт. Из оставшейся колоды выкладывается на стол 1 карта. Определяется любым способом кто ходит первым. И далее ходы передаются по часовой стрелке. 1 игрок смотрит свои карты. Необходимо чтобы у него была карта с изображением, совпадающим с картой, выложенной на столе. Также должен совпадать и фон. И выкладывает свою карту методом соединения к боковой грани совпадающего лепестка. Примеры на рисунке (совпали дельфины на бледно-зелёном фоне).

При данной подстановке используются свободные лепестки. В отличие от варианта 1, здесь по 4 лепестка используется с каждой стороны «змейки» (указаны стрелками). Но они меняются в зависимости от того, с какой стороны приставили. Вариант А) щенок, меняется в варианте Б) на дельфина (зелёные стрелки).



С этого момента надо искать совпадения по внешним лепесткам последних приставленных карт (по крайним картам или по торцам змейки). Теперь делает ход следующий игрок. Если совпадений нет, то ход переходит к следующему игроку. Когда нет хода ни у одного из игроков, то 1-й игрок берёт только 1 карту из колоды и если есть совпадение, ставит её. Если совпадения нет, ход переходит к следующему игроку. Следующий игрок делает тоже самое при отсутствии хода. Для любого игрока теперь, если нет хода, из колоды берётся только 1 карта и далее ходит следующий игрок. То есть смотрим совпадения только по внешним лепесткам по крайним картам полученной «змейки». Если у игрока нет карт на руках, он берёт 1 карту из колоды и ходит ей, если ход есть.

**Цель игры – первым выложить все свои карты, когда закончатся карты в колоде.**

Из колоды карты берутся только в том случае, если нет хода или нет карт на руках. Если игрок выложил свою последнюю карту на стол, он выиграл и далее не участвует в игре. Дальше играют остальные, пока не останется 1 игрок с картами или не будет возможности хода при отсутствии колоды. Возможен вариант, что колода закончится, а карты останутся у нескольких игроков на руках. Полученная «Змейка» может сама себя пересекать.

Для вариантов 1 и 2 бывает нужна большая поверхность стола (можно на полу играть).

### **Вариант 2. Компактный.**

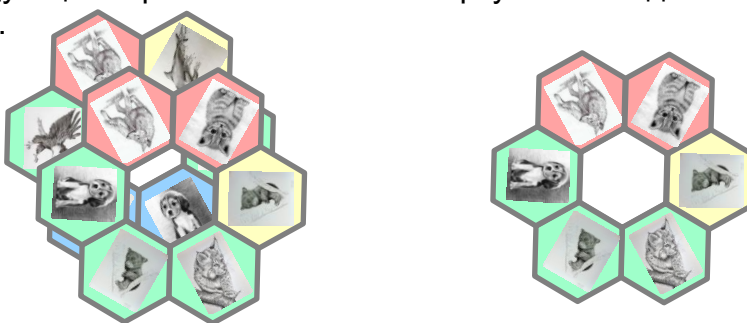
Игрокам раздаётся по 5 карт. Из оставшейся колоды выкладывается на стол 1 карта.

Определяется любым способом кто ходит первым. И далее ходы передаются по часовой стрелке. 1 игрок смотрит свои карты. Необходимо чтобы у него была карта с изображением, совпадающим с картой, выложенной на столе. Также должен совпадать и фон. И выкладывает свою карту методом накладки совпадающего лепестка. Пример на рисунке (совпали дельфины на светло-зелёном фоне). И мы выкладываем карты в одну стопку.



Теперь следующий игрок ищет совпадение по верхней карте

Продолжаем на примерах. Следующий игрок выложил свою карту по совпадению рисунка «волк» на светло-розовом фоне.



Теперь делает ход следующий игрок. Если совпадений нет, то ход переходит к следующему игроку. Когда нет хода ни у одного из игроков, то 1-й игрок берёт 1(одну) карту из колоды и если есть совпадение, ставит её. Если совпадения нет, ход переходит к следующему игроку. Следующий игрок делает тоже самое при отсутствии хода. Если у игрока нет карт на руках, он берёт 1 карту из колоды и ходит ей, если ход есть.

**Цель игры – первым выложить все свои карты, когда закончатся карты в колоде.**

Из колоды карты берутся только в том случае, если нет хода или нет карт на руках. Если игрок выложил свою последнюю карту на стол, он выиграл и далее не участвует в игре. Дальше играют остальные, пока не останется 1 игрок с картами или не будет возможности хода при отсутствии колоды. Возможен вариант, что колода закончится, а карты останутся у нескольких игроков на руках.

### **Вариант 3. Неведомый победитель.**

Игрокам карты не раздаются. Перемешивается колода. Кладётся картинками вниз. На кон выкладывается одна карта. Каждый игрок по очереди берёт верхнюю карту с колоды. Первый игрок берёт 1 карту сверху. Ищет совпадение с картой на кону. Если нашёл полное совпадение рисунка и фона, то кладёт свою карту сверху. Если совпадений, то оставляет карту у себя. Ход делает следующий игрок. Он берёт сверху 1 карту и ищет совпадение с верхней картой на кону. Если есть совпадение, кладёт карту сверху на кон. Если нет совпадения, оставляет у себя. Даже если у игрока нет карт, а колода есть, он всё равно берёт карту из колоды. И ищет совпадение. Победитель игры определяется, когда игрок взял последнюю карту с колоды и сделал её ход, если ход есть, и это единственная карта у игрока. Если последней картой колоды хода нет, то игроки ходят картами, которые у них на руках. Победителем окажется тот игрок, у которого будет меньше всего карт на руках или их вообще не будет в момент, когда не будет колоды. Именно поэтому до конца игры неизвестно, кто победит. И название соответствующее.

### **Вариант 4. Тайна победы.**

Игрокам раздаётся по 1 карте рисунком вниз. Эти карты откладываются и не переворачиваются. И игроки не смотрят их до тех пор, пока колода не закончится. Перемешивается колода. Кладётся картинками вниз. На кон выкладывается одна карта. Каждый игрок по очереди берёт верхнюю карту с колоды. Первый игрок берёт 1 карту сверху. Ищет совпадение с картой на кону. Если нашёл полное совпадение рисунка и фона, то кладёт свою карту сверху. Если совпадений, то оставляет карту у себя. Ход делает следующий игрок. Он берёт сверху 1 карту и ищет совпадение с верхней картой на кону. Если есть совпадение, кладёт карту сверху на кон. Если нет совпадения, оставляет у себя. Даже если у игрока нет карт, а колода есть, он всё равно берёт карту из колоды. И ищет совпадение. Из колоды берётся последняя карта. Игрок, взявший последнюю карту, пытается сделать ей ход, если хода нет, то выполняет ход следующий игрок открытыми картами. Если хода открытыми картами нет, игрок пропускает ход. Если же у игрока нет открытых карт на руках, то он вскрывает свою закрытую карту и пытается сделать ход уже ей. То же самое делают другие игроки.

**ПОКА ИГРОК НЕ ВЫЛОЖИТ НА КОН ВСЕ СВОИ ОТКРЫТЫЕ КАРТЫ, СВОЮ ЗАКРЫТУЮ КАРТУ ОН НЕ ОТКРЫВАЕТ.** *Но если ни у одного из игроков нет хода открытыми картами, то игроки начинают вскрывать свои закрытые карты.*

Победителем окажется тот игрок, у которого первым закончатся карты на руках. Или будет меньше всего карт на руках при отсутствии хода у любого из игроков.

**Автор и разработчик: Литвиненко Андрей Викторович. 01 июня 2020 г.**

**Авторские права защищают разработку карт для игры, идею, разработку и правила игры с использованием карт из шестиугольников.**