

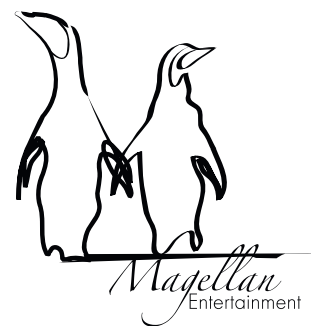


***MOSIGRA***

Крупнейшая в Европе сеть  
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,  
Украине, Казахстане.

**mosigra.ru**



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

**mglan.ru**

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

# МОНТАНА

От 6 лет  
Партия 10-20 минут  
2-6 игроков  
Объясняется за 3 минуты

## Коротко об игре

«Монтана» — это игра, где постоянно меняются правила! Скидывайте карты по определённым правилам и старайтесь разобраться в том, что происходит. Никто не знает, когда закончит действовать текущее правило, и в игре вдруг появится новое. Первоначальная цель — скинуть все карты с руки, но в ходе партии могут измениться даже условия победы!

Быстрая реакция, внимание и сообразительность — вот что важно в «Монтане».

## Цель игры

Победит тот, кто:

- Либо первым скинет все свои карты.
- Или же первым выполнит условие победы (если оно изменится по ходу партии).

## Состав:

- 72 карты с цифрами (без фона и с фоном);
- 24 зелёные карты с номерами от 1 до 6.
- 24 красные с номерами от 1 до 6.
- 24 синие с номерами от 1 до 6.

- 28 карт правил:
- 6 правил «☺».
- 2 правила «V».
- 8 правил «!».
- 12 правил с цифрами.

имелон хдэва  
хажлр в етижрфед сещиэс ячя вячяторрива, которрива

## Подготовка к игре

1. Тщательно перемешайте все карты — это будет основная колода.
2. Раздайте по 7 карт в закрытую каждому игроку.
3. Оставшуюся часть колоды положите лицом вниз в центр стола так, чтобы всем было удобно до неё дотягиваться.
4. Переверните верхнюю карту колоды и положите её рядом с колодой. Если карта жёлтого цвета (карта-правило), положите её вниз колоды и возьмите следующую.
5. Выберите того, кто будет ходить первым любым достаточно безумным способом.

## Какие бывают карты

Бывают карты с цифрами и карты-правила. Карты с цифрами выкладываются в стопку — их нужно скидывать с руки постоянно и как можно активнее. А карты-правила меняют правила игры сразу, как только появляются на столе.

## Карты цифр

В Монтане каждая карта с цифрой бывает двух видов — «полная» и «пустая». Их можно отличить по закрашенному центру карты: Обе карты в примере зелёные. Разница между полными и пустыми картами появляется только при действии определённых карт-правил.



полная пустая

## Ход игры

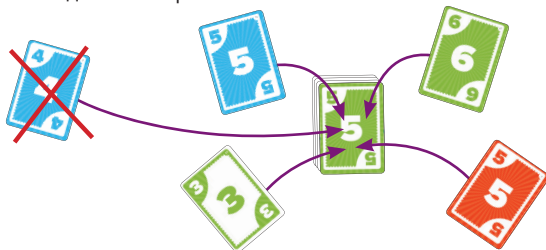
Ход передаётся по часовой стрелке.

### Основные правила хода

Пока правила не изменились, во время своего хода вы можете:

1. Выложить одну карту-число на верх игровой стопки:
  - Либо того же цвета, что и предыдущая (не важно, «пустая» или «полная»);
  - Либо с тем же числом, что и предыдущая.
2. Выложить одну карту-правило в одну из стопок для карт-правил.

Естественно, карты-правила могут менять принцип выкладывания карт.



## Какие карты где находятся

Карты-цифры складываются в одну стопку, а карты-правила — в другие, вот так:



Стопка карт-правил  
Формируется в ходе игры из карт-правил. На столе может быть шесть таких стопок — с правилами разных категорий.



Колода  
Лежит в закрытую. Это те карты, которые остались после первой сдачи.



Игровая стопка  
Формируются в ходе игры из карт чисел, сыгранных игроками. Может быть только одна.

## Изменяющиеся правила

Выложенные на стол карты-правила так или иначе заменяют собой вышеописанные основные правила выкладывания карт. Подробнее — в разделе «Карты-правила».

Карта-правило начинает действовать сразу же после того, как её выложили.

Карты-правила важнее, чем обычные правила.

## Как разыгрывать карты

- Каждая выложенная карта с цифрой должна соответствовать всем действующим условиям правил.

- При отсутствии подходящей карты игрок берёт одну карту из колоды. Если карта подходит, игрок может выложить её на верх соответствующей стопки (игровой или для правил). Если нет, оставляет карту себе, и ход переходит к следующему игроку.
- Если у игрока есть подходящая карта, но он не хочет ходить, он может не выкладывать её. В этом случае игрок берёт карту из колоды, как описано выше, и может положить её (если она подходит) или же взять её себе (и закончить ход). Игрок не может, взяв карту из колоды, разыграть карту с руки: он либо кладёт только что взятую, либо его ход заканчивается.
- Если выложенная игроком карта не соответствует действующим правилам игры, игрок забирает её обратно и берёт штраф — ещё 2 карты из колоды.
- Если игрок выложил подходящую карту, но забыл совершить требуемое действие, он также берёт штраф — 2 карты из колоды. При этом игрок не забирает обратно выложенную карту.
- Если никто не заметил нарушения правил до того, как следующий игрок сделал свой ход, нарушителя не штрафуют.
- Если у вас в руке осталась всего одна карта, вы обязаны громко сказать: «Монтана!». **Внимание:** даже если правила победы сейчас отличаются от основных (действуют дополнительные правила), вы всё равно должны сказать: «Монтана!», когда у вас осталась 1 карта.

В Монтане есть числа от 1 до 6. Они «закольцованы». То есть, после шестёрки, идёт единица и так далее по кругу. Важно помнить об этом (подробнее смотрите правило «можно скинуть карты подряд»).

В игре может возникнуть ситуация, когда игрок выкладывает свою последнюю карту, но не побеждает. В таком случае он сразу же берёт 7 карт из колоды, и ход переходит к следующему игроку.

## Карты-правила

Есть три стопки для правил «V», «☺» и «!», и три стопки для правил-цифр.

При этом, в игре может находиться только одно правило победы «V», только одно правило хода «!» и только одно доп-правило «☺». Правил-цифр может быть выложено от одного до трёх.

## Карты-правила хода

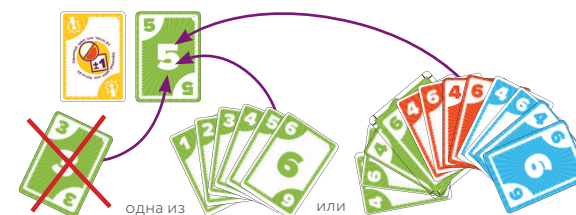
Определяют какой цвет или число должны быть изображены на следующей выложенной в игровую стопку карте.

- **Обратный цвет или то же число.** Следующая выложенная карта должна соответствовать хотя бы одному из этих условий. Это значит, что число следующей карты должно быть тем же, или же цвет должен быть обратным.  
**Пример:** Если выложена зелёная «полная» пятёрка, следующей должна идти или пятёрка (любого цвета), или любое число зелёного «пустого» цвета.



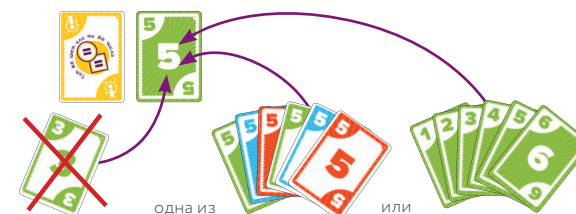
- **Обратный цвет или число  $\neq 1$ .** Это значит, что число следующей карты должно быть больше или меньше на единицу, или же цвет должен быть обратным.

**Пример:** Если выложена зелёная «полная» пятёрка, следующей должна идти четвёрка или шестёрка любых цветов, или любое число зелёного «пустого» цвета.



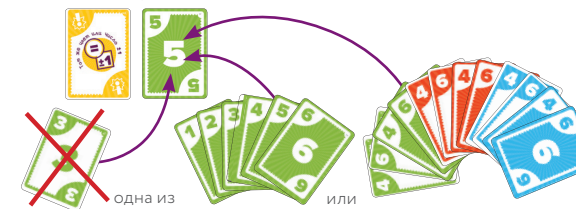
- **Тот же цвет или то же число.** Это значит, что число следующей карты должно быть тем же, или же цвет должен быть тем же.

**Пример:** Если выложена зелёная «полная» пятёрка, следующей должна идти или пятёрка, или любое число того же, зелёного «полного», цвета.



- **Тот же цвет или число  $\neq 1$ .** Это значит, что число следующей карты должно быть больше или меньше на единицу, или же цвет должен быть тем же.

**Пример:** Если выложена зелёная «полная» пятёрка, следующей должна идти четвёрка или шестёрка любых цветов, или любое число того же, зелёного «полного», цвета.

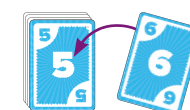


Теперь вы можете начать играть, иногда заглядывая в правила за точным значением карт.

## Дополнительные карты-правила

Эти карты-правила предоставляют игрокам дополнительную возможность избавиться от карт, или же обязывают игроков совершить во время хода дополнительное действие.

- **«Синие карты проговаривать словами».** После того, как эта карта выложена на стол, любой игрок, который выкладывает в игровую стопку синюю карту, должен произнести её номер и цвет вслух.  
**Например,** походив синей пятёркой, игрок, кладя карту, должен произнести: «синяя пятёрка». При этом, не нужно уточнять, «Пустой» или «Полный» у карты подцвет. Достаточно просто сказать синяя.



Произнести номер и цвет карты вслух.

- **«Положив красную карту, стукни ладонью по столу».** После того, как эта карта выложена на стол, любой игрок, который выкладывает в игровую стопку красную карту, должен стукнуть своей ладонью по столу.



Стукнуть ладонью по столу.

- **«Можно скинуть одинаковые карты».** После того, как эта карта выложена на стол, любой игрок может в свой ход выложить сразу несколько карт в игровую стопку. Первая из этих карт должна удовлетворять всем другим выложенным правилам, остальные — не должны. Эти карты должны совпадать друг с другом числом и цветом (подцветом они могут различаться).

**Пример:** Верхняя карта в стопке — зелёная пятёрка. Никаких дополнительных карт-правил, кроме **«Можно скинуть одинаковые карты»** не выложено. Значит, игрок может положить или любую зелёную карту, или пятёрку любого цвета. Игрок кладёт сразу две синие пятёрки, одна «пустого» подцвета, другая — «полного». Они удовлетворяют нынешним условиям хода и являются одного и того же числа и цвета. Подцвет в данном случае неважен.

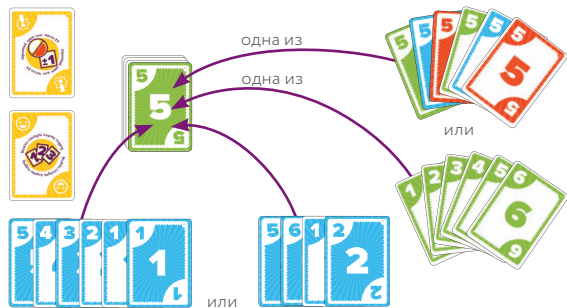


Можно выложить сразу несколько карт в игровую стопку.

- **«Можно скинуть карты подряд».** После того, как эта карта выложена на стол, любой игрок может в свой ход выложить в игровую стопку сразу несколько карт одного цвета (подцвет неважен), идущих «порядком» — то есть, от меньшей к большей или от большей к меньшей, с шагом в 1. Первая из этих карт должна удовлетворять всем другим выложенным правилам, остальные — не должны. В Монтане есть числа от 1 до 6. Они «закольцованы». То есть, после шестёрки, идёт единица и так далее по кругу.

**Пример:** Верхняя карта в стопке — зелёная «полная» пятёрка. Из карт-правил выложены: **«Можно скинуть карты подряд»**, **«Обратный цвет или то же число»**. Значит, игрок может положить или любую зелёную «пустую» карту, или пятёрку любого цвета. Игрок кладёт 5, 4, 3, 2 синего цвета и разного подцвета.

Первая из этих карт удовлетворяет всем нынешним правилам хода, а остальные идут как бы в довесок. Подцвет в данном случае абсолютно неважен.



Последующие карты не обязательно должны начинаться и оканчиваться единицей. Последующих карт может быть сколько угодно, согласно правилу закольцованности, лишь бы они шли подряд. То есть, можно положить 5, 6, 1, 2.

## Карты-правила победы ✓

- **3 нечётные карты.** Как только выложена эта карта-правило, основное правило победы перестаёт действовать. Теперь игрокам нужно собрать три нечётные карты (их цвет неважен), чтобы выиграть. Чтобы победить, на руке должны быть только эти три карты, и больше ничего. При этом, победить можно и не в свой ход — как только у игрока в руке оказывается три нечётные карты (и ничего больше) — он победил.



- **3 чётные карты.** Как только выложена эта карта-правило, основное правило победы перестаёт действовать. Теперь игрокам нужно собрать три чётные карты (их цвет неважен), чтобы выиграть. Чтобы победить, на руке должны быть только эти три карты, и больше ничего. При этом, победить можно и не в свой ход — как только у игрока в руке оказывается три чётные карты (и ничего больше) — он победил.



## Карты-правила «цифры»

Эти карты не действуют сразу после их выкладывания на стол. Они срабатывают только тогда, когда игрок выложил в игровую стопку соответствующую цифру, и срабатывают каждый раз, когда кто-то кладёт соответствующую карту в стопку.

Если сверху игровой стопки лежит, например, цифра пять, и следующий игрок выкладывает правило с цифрой 5 (**«перехват руки»**) — то в этот ход правило не срабатывает — сначала кладётся правило, потом в игровую стопку кладётся цифра — тогда правило срабатывает.

- **«Смена направления».** Когда игрок кладёт в игровую стопку цифру Один (при действующем правиле 1), следом за ним ходит предыдущий игрок, и далее игра продолжается против часовой стрелки — то есть, в другую сторону. Так продолжается до конца игры, или пока кто-нибудь ещё раз не положит цифру 1 (при действующем правиле 1)



- **«Накрыть колоду».** Когда игрок кладёт в игровую стопку цифру Два (при действующем правиле 2), все игроки наперегонки накрывают игровую стопку рукой. Кто последний положил руку — берёт штраф 2 карты.



- **«Пропуск хода».** Когда игрок кладёт в игровую стопку цифру Три (при действующем правиле 3), следующий за ним игрок пропускает ход.



- **«Ходи ещё раз».** Когда игрок кладёт в игровую стопку цифру Четыре (при действующем правиле 4), он обязан сходить ещё раз.



- **«Перехват руки».** Когда игрок кладёт в игровую стопку цифру Пять (при действующем правиле 5), он должен сразу же поменяться рукой с любым выбранным им игроком.



- **«+2 карты».** Когда игрок кладёт в игровую стопку цифру Шесть (при действующем правиле 6), следующий за ним игрок берёт из колоды 2 карты и пропускает ход.



## Конец игры

Пока правила не менялись, игра продолжается до тех пор, пока кто-то один из игроков не скинет все карты. Он и становится победителем, если иные условия победы не указаны на активных картах-правилах.

### Пример раскладки карт



## Турнирные правила

Если вы решили устроить турнир по Монтане или просто играете несколько партий подряд, вы можете использовать подсчёт очков в конце партии.

При подсчёте считаются все оставшиеся карты на руках всех игроков. Очки на цифрах равны цифрам, все карты-правила «цифры» считаются за 20 очков, остальные карты-правила за 50 очков. Все эти очки получает победитель. Играть можно до 300 или 500 очков.

## Перемешивание колоды

Очень важно при подготовке тщательно перемешать колоду. Настоящие сварщики рекомендуют перемешать колоду обычными сдвигами в руках, потом разложить её на 4 стопки, собрать, снова перемешать сдвигами как обычно, а затем разложить на 7 стопок, собрать и сдвинуть. Вообще, так надо делать со всеми колодами для достаточно хорошего перемешивания, но тут это особенно важно.



mosigra.ru



mglan.ru

**Над игрой работали:** Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, Н. Комиссарова, М. Половцев, А. Стекольников, М. Минина, Л. Савельева, И. Соболев, Т. Цветкова, Е. Высоцкий, Д. Фазлижанова, Е. Залозная, А. Сладков, М. Туголуков, А. Паратнов.

© ООО «Магеллан», 2016.

117342, Россия, Москва, улица Бултерова, дом 17Б, помещение X1, комната 139. Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.