**Фішки та джокери**

**Вступ**

**Pegs and Jokers-** це північноамериканська гоночна гра для чотирьох, шести чи восьми гравців, яка використовує гральні карти для переміщення фішок навколо дошки. Його також іноді називають **джокерами та кілочками** .

Фішки та джокери чітко випливають з індійської расової гри [Pachisi](https://en.wikipedia.org/wiki/Pachisi) , гоночної гри, яка використовує кубики для руху, ймовірно, через її похідну від Америки [Вибачте!](https://en.wikipedia.org/wiki/Sorry!_(game)), в якому пішаки рухаються відповідно до карт, витягнутих зі спеціальної колоди.

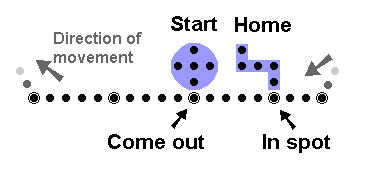
Pegs and Jokers-це партнерська гра, в яку грають зі стандартними гральними картами на дошках. Кожен гравець має п’ять фішок, і переможці - це перша команда, яка перемістить усі свої фішки зі своєї зони «START» до «Home»

**Гравці та спорядження**

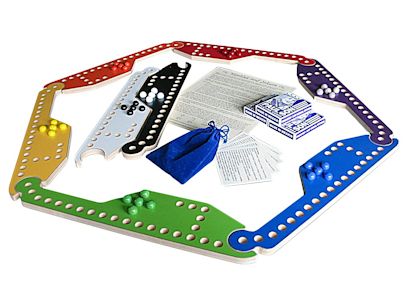
Гравці поділяються на дві команди - дві проти двох, три проти трьох або чотири проти чотирьох. Вони сидять по черзі - кожен гравець сидить між двома суперниками. Також 6 гравців можуть грати як 3 команди по 2 або 8 гравців як 4 команди по 2, і в цьому випадку партнери сидять навпроти один одного.

Використовуються стандартні колоди карт з двома джокерами в кожній колоді. Три колоди (162 карти, включаючи 6 джокерів) можуть бути достатніми для шести гравців: вісім гравців повинні використовувати чотири колоди (216 карт, включаючи 8 джокерів).

Кожен гравець має шiсть фішок. Кожна дошка має прямий відрізок доріжки довжиною 18 одиниць: на кожному кінці є кутовий отвір, розділений між двома сусідніми сторонами, і 17 отворів між ними. Восьма лунка після кута - це положення **"вийди"** для фiшок, а поруч - зона **"START"** з п'ятьма отворами, де фiшки цього кольору зберігаються на початку гри. 3-я лунка після повороту- **"на місці"**для цього кольору, і розгалуження "на місці" або **"HOME"** -це приватна доріжка з 5 отворів, яка є **"домашньою"** або **"безпечною"** зоною або **"HOME"**, де фiшки закінчують свою подорож. Також на дошцi разташована лунка **"COLOR"** на яку ставиться шоста фiшка, щоб відобразити яким кольором ви граете. Ця фiшка нiколни не рухається и не впливае на хiд гри.







**Основна гра**

**Угода та гра в карти**

Кожному гравцеві роздається п’ять карт, а решта карт складаються лицьовою стороною вниз. Як зазвичай гравці тримають свої карти так, щоб вони бачили їхні обличчя, але ніхто інший не може. Зіграні карти складають на столі лицевою стороною вгору. Гравці по черзі за годинниковою стрілкою. У свою чергу ви робите наступне:

1. Витягніть одну карту зверху колоди обличчям вниз, щоб у вас було шість карт.
2. Зіграйте одну карту на ваш вибір з вашої руки лицьовою стороною вгору.
3. Рухайтеся відповідно до потужності зіграної карти.

Якщо у вас є яка -небудь карта (крім джокера), яка дозволяє рухати фiшку, ви повинні зіграти таку карту, навіть якщо цей хід є невигідним. Однак, якщо у вас немає карт (крім джокерів), які дозволяють вам рухатися, ви можете відкинути одну карту за вашим вибором, не рухаючи її, і витягнути картку, щоб замінити її. На цьому ваша черга закінчується. Відкидання без руху зазвичай відбувається лише на початку гри, коли у гравця немає тузів або картинок, щоб висунути будь -яку фішку із зони початку.

Гравця ніколи не змушують грати в джокера: якщо у вас немає іншого ходу, ви можете залишити його і викинути іншу карту.

**Пересування фішок - загальні правила**

Усі фішки починаються у своїх власних стартових зонах. Звідти вони рухаються до сусіднього отвору «8», а потім навколо дошки за годинниковою стрілкою. Досягнувши власного "3", фішка може взяти гілку на безпечну "HOME" колію. Жодна фішка ніколи не може переміститися в будь-яку початкову або домашню зону, крім своєї власної.

У основній грі, за винятком особливих обставин, описаних нижче, ви можете переміщати лише власні фішки.

Ви ніколи не можете приземлитися на ямку, зайняту однією із ваших власних фішок, або пройти через неї, але ви можете перейти або приземлитися на фішку іншого гравця. Перехід через фішку іншого кольору не впливає на нього, але посадка точно в отвір, зайнятий фішкою іншого кольору, має такі результати:

* Коли фішка приземляється на фішку суперника, фішка противника негайно переміщується **назад** у свою стартову зону **«START»**.
* Коли фішка приземляється на фішку партнера, фішка партнера негайно переміщується на його "3", за умови, що у партнера там ще немає фішки. Недопустимо приземлятися на фішку вашого партнера, якщо цей партнер вже має фішку на своєму місці «3».

**Переміщення фішок - ефекти окремих карт**

Для того, щоб перемістити фішку зі своєї стартової зони, ви повинні зіграти валетом, дамою, королем, тузом (щоб перемістити його в отвір для виходу) або джокером (щоб перемістити його до отвору, зайнятого фішкою інший колір будь -де на головній доріжці).

Під час гри на **2, 3, 4, 5, 6, 9** або **10** ви переміщуєте одну із власних фішок, яка не знаходиться у вашій зоні старту, вперед на таку кількість лунок уздовж доріжки.

Граючи **туза** , ви можете *або* перемістити одину зі своїх фішок з вашої стартової зони до вашої "виходячої" лунки “8”, **або** перемістити одну з ваших фішок на одну діру вперед.

Граючи в **валета** , **даму** або **короля,** ви можете **або** перемістити одну зі своїх фішок від вашої стартової зони до вашої ямки "вийти" ("8"), **або** перемістити одну зі своїх фішок вперед на 10 лунок.

Граючи **8** , ви повинні перемістити одну із своїх фішок **назад на** 8 лунок.

Граючи **7** , ви можете **або** перемістити одну зі своїх фішок вперед на 7 лунок, або **розділити** 7 між двома своїми фішками, перемістивши їх на 1 і 6, 2 і 5 або 3 і 4 лунки вперед. Зрозуміло, що розділений хід можна здійснити, лише якщо у вас є принаймні двi фішки.

Коли ви граєте в **джокера** , ви переміщаєте будь -яку з ваших фішок (наприклад, одну у стартовій зоні) у отвір на головній доріжці, який зайнятий фішкою іншого гравця, що належить або партнерові, або супернику. Це призводить до того, що ця фішка надсилається відповідно до її місцевості чи зони старту, як описано вище. Джокера не можна використовувати для переміщення до порожнього отвору, тому, якщо на головній доріжці немає фішок будь -якого кольору, джокера не можна грати.

Ви завжди повинні використовувати повну вартість зіграної карти. Наприклад, під час гри 6 ви повинні перемістити фішку на 6 лунок вперед, не менше. Якщо ви граєте в 6, коли у вашому місці є прив’язка, а всі інші фішки - у стартовій зоні, ви повинні перемістити свою фішку по головній доріжці, оскільки на домашній доріжці немає місця для ходу 6 .

**Фінал**

Для того, щоб команда виграла гру, всі її фішки повинні знаходитися у своїх відповідних домашніх районах. Фішки рухаються по домашніх доріжках звичайним способом. Оскільки вони не можуть сісти на один одного або переходити один над одним, перша фішка, який прибуде, зрештою повинна бути переміщена аж до кінця домашньої доріжки, щоб залишити місце для інших, друга - до наступного місця за ним тощо.

"Резервне копіювання" до домашньої доріжки не допускається. Іншими словами, фішки не можуть перетворитися на свою домашню доріжку під час руху назад. Крім того, фішки, які вже знаходяться у своїх домашніх районах, не мають права рухатися назад.

Однак є законним використання руху назад на головній доріжці як засобу для переходу від початку додому. Наприклад: можна використати малюнок для переміщення від початкової зони до "виходу"; використовуйте 8, щоб повернутися на 8 пробілів назад у кут (НЕ в домашню доріжку); використовуйте 4, 5, 6 або 7, щоб рухатися вперед до домашньої доріжки.

Коли і лише тоді, коли всі п’ять ваших фішок знаходяться у домашньому (безпечному) положенні, займаючи п’ять отворів вашої домашньої доріжки, ви використовуєте свою чергу для переміщення фішок свого лівого партнера, якщо цей гравець ще може грати фішки. Якщо фішки лівого партнера також усі вдома, ви переміщуєте фішки наступного партнера за столом, у якого ще є гральні фішки.

Перша команда, якій вдасться залучити всі свої фішки у відповідні місця проживання, виграє гру.

**Примітки про стратегію**

1. 8 місць назад від початку приведе вас у кут, що є ризикованим місцем для зайняття, тому що ви знаходитесь на 10 дірок від виходу сусіда. Тож після виходу зі Старту добре розпочати з переміщення на 1, 2 чи 3 пробіли вперед. Тоді 8 пробілів назад повернуть вас до або за межі вашого місця, що дасть вам можливість повернутися додому з меншим ризиком бути вбитим тим часом вашою правою рукою.
2. Якщо ви перемістите 4 або більше пробілів вперед від вихідного отвору, переміщення 8 назад більше не буде корисним, оскільки це не досягає вашого місця розташування. Тепер ваша фішка стає **бігуном** - це фішка, яку потрібно відправити в подорож по дошці, щоб переслідувати опонентів або переходити в зону партнера.
3. Ви можете спробувати налаштувати **домашній біг** , розташувавши фішку "бігун" у отворі для виходу товариша по команді так, щоб фішка, що виходить із START, приземлився на вашу фішку і надіслав її на місце. Ще кращою є **подвійна гра** : фішка залишається у власному отворі для виходу, так що прибігаючий бігун товариша по команді посилає фішку виходу безпосередньо на своє місце. Тоді наступниа фішка, що вийде зі стартової зони, посилає бігуна на своє місце. Іноді навіть можна встановити довшу "ланцюгову реакцію", в якій ряд різних кольорових фішок зміщують один одного одним ходом. Також 7 або 9 можна розділити, щоб використати одну частину, щоб надіслати фішку партнера на своє місце, а іншу частину, щоб перемістити цю фішку додому.
4. Важливо стежити за дошкою! Коли гравець бачить бігуна, що наближається до стартової зони, йому слід розташувати фішку у сусідньому отворі для виходу, щоб дозволити домашній біг.
5. Картки 10 і лицьові переміщують фішку на 10 отворів, і в цих чотирьох колодах 64 з цих «десятків», що робить відстань 10 найлегшою для переміщення. Тому, коли переміщаєте бігуна в зону партнера або нападаєте на опонентів, добре ховатись на 10 місць, коротких від вихідного отвору партнера, або на місці опонента. Зауважте також, що фішка, що сидить на 10 просторів від виходу товариша по команді, також виявляється на 8 місць перед виходом суперника, де він (майже) безпечний від нападу (оскільки вісь 8 рухається назад). Ще одне хороше місце для очікування-це 3 місця вперед від виходу фішки. Це на відстані 10 від опонента на місці, а також у межах досяжності власного місця на місці, рухаючись назад 8. Крім того, коли у команди залишився лише одна фішка у грі і наближається до ДОМУ, вони повинні намагатися маневрувати так, щоб останній кілька ходів - це 10 -ті.

**Примітка про настільну розмову**

Як і в більшості карткових ігор, гравцям заборонено відкривати карти в руках партнерам або суперникам. Іноді буває дуже спокусливо запропонувати пораду чи запропонувати кроки своїм партнерам, або звернутися за порадою, коли це ваш крок, особливо, якщо ви граєте за правилами Арізони, які дозволяють гравцям переміщати будь -які фішки своєї команди. Цей вид настільних розмов майже неминуче видає інформацію про карти, якими володіють гравці, і не допускається в іграх між досвідченими гравцями.

Навчаючи грі початківців, це правило може бути послаблене, щоб дозволити команді обговорити можливі кроки. У цьому випадку, обговорюючи ходи, гравці повинні зробити все можливе, щоб уникнути обміну інформацією про карти, які у них є.