

# ИПУКЕР

## Правила игры:

1. Участвуют 4 человека.
2. Трём игрокам выдаются все карты одной масти, каждому своя. Четвёртый игрок — Ведущий. Ему передаются карты одной масти + два джокера.
3. Игроки выкладывают в банк произвольное количество токенов.  
В базовой версии каждый игрок должен выложить не менее 9 токенов.  
Более сложный вариант – каждый игрок может положить произвольное число токенов, но не менее 1.  
Возможно анонсировать ведущему свое обязательство в закрытую, с помощью карт, где туз обозначает 1 токен, остальные карты – в соответствии с их номиналом.  
Если игроки выложили в сумме менее 27 токенов – ведущий забирает весь банк себе. Раунд игры заканчивается.  
Если игроки выложили 27 токенов и более, то ведущий должен добавить в банк еще 9 токенов, и более, если пожелает.
4. Ведущий из карт своей масти на стол выкладывает карты рубашкой вверх — «поля». Их количество зависит от количества токенов в банке:
  - 36-37 токенов – 12 полей
  - 38-43 токена – 13 полей
  - 44-53 токена – 14 полей
  - 54 токена и больше – 15 полей
5. Игроки передают ведущему любое количество из своих карт. Ведущий собирает их и раскладывает их поверх полей лицом вверх. Задача ведущего – не раскрывать другим игрокам число карт, передаваемого ему игроком. Но, любой игрок может сам сообщить, сколько карт он передал ведущему, не обязательно достоверно.
6. Считается выигрыш каждого игрока по формуле:  
*количество выложенных карт этого игрока \* количество свободных полей*  
Игрокам выдаётся их выигрыш. То, что осталось в банке, отдаётся ведущему.  
Если выложенных карт оказалось больше, чем полей, то
  - в базовой версии: игроки передают полученное отрицательное число токенов в банк
  - в «детской» версии: игроки получают нулевой выигрыш
  - в карточной версии: ведущий тасует выложенные карты и снова выкладывает их. За каждую карту, не поместившуюся на поле, соответствующий ей игрок отдаёт одну фишку в банк
7. В следующем раунде роль ведущего передается другому игроку.

Всего в игре 4 раунда. Возможно случайное определение порядка выбора роли ведущего, с постепенным выбыванием кандидатур тех игроков, кто уже были в этой роли.

8. Для удобства подсчета результатов игры игроки могут использовать лист учета, подобный «пуле» из преферанса. Каждому раунду игры соответствует один «круг» «пули», в котором каждый из игроков, включая ведущего, фиксирует три числа:

1. сколько токенов он передал в банк;
2. сколько карт он передал ведущему, а ведущий – сколько карт составило поле, если игра остановилась на шаге 3, то все пишут 0;
3. сколько токенов он забрал из банка по результатам игры

