

## *Варианты Addi Cat's*

### *Запомни.*

От 1 до 4 игроков.

**Используемые карты:** карты сложения и карты суммы. Среди них нужно отобрать 18 пар чисел от 2 до 19 – одна карта суммы и одна карта сложения. Например: 2 и 1+1, 3 и 2+1 и т.д.

**Цель игры:** найти как можно большее количество пар.

#### **Принцип игры.**

Тщательно перемешать отобранные карты и выложить затем на игровом столе «лицом вниз». Первый игрок переворачивает одну карту. Например: 2. Затем он должен перевернуть ещё одну карту. Если это 1+1, то он забирает получившуюся пару и получает право на следующий ход. Если же это, например 7+3, то не меняя расположения ни 1-й карты ни 2-й, он переворачивает их обратно. Ход переходит к следующему игроку. Например, 2-й игрок перевернул первую карту: 10. Если он был внимателен, то без особого труда вспомнит расположение карты 7+3, открытой предыдущим игроком и, конечно же, составит пару. Т.е. шансы на выигрыш каждого последующего игрока прямо пропорциональны способности хорошо запоминать.

Игра завершается в тот момент, когда открывается последняя пара. Победителем считается тот, кто открыл большее количество пар, чем другие игроки.

### *Битва.*

От 2 до 6 игроков.

**Используемые карты:** карты сложения и карты суммы.

**Цель игры:** завладеть всеми картами.

#### **Принцип игры.**

Карты перемешиваются и вся колода делится на равные части между всеми игроками. Затем каждый игрок выкладывает по одной карте. Значения карт сравниваются. Победитель – обладатель карты с большим числом, забирает карты (только что выложенные) своих противников. На игровом столе может оказаться несколько карт с одинаковым результатом. В таком случае, эти игроки поступают следующим образом: они берут по одной новой карте, не показывая их значения, накрывают ими свои «борющиеся» карты и затем кладут сверху третью новую карту, только теперь уже «лицом вверх». И всё зависит от значения этой карты, т.к. обладатель большего числа выигрывает битву и «берёт в плен своих противников», т.е. забирает открытые карты других игроков.

Полученные карты победитель подкладывает под низ своей колоды.

Игра завершается в тот момент, когда все карты переходят в руки одного из игроков. Именно он и считается победителем.

## ***Самый быстрый.***

Для 2-х игроков.

**Используемые карты:** карты суммы и карты сложения.

**Цель игры:** избавиться от всех своих карт.

### **Принцип игры.**

Карты тщательно перемешиваются и делятся на 2 равные части. Эти 2 стопки располагаются перед игроками. Т.е. перед каждым из 2-х игроков находится одна колода карт. И первый и второй игрок получает сначала 6 карт из «своей» колоды, а затем 6 карт из «чужой». Т.е. у обоих игроков, таким образом, в руках оказывается по 12 карт. Именно от этих 12-и карт им и предстоит избавиться. И кто первый сделает это – тот и победитель. Следующий шаг: каждый игрок берёт из своей стопки одну карту, переворачивает и ложит рядом с колодой. Т.е. на игровом столе в данный момент присутствует 2 открытые карты: первого игрока и второго. И вот наступает время действовать. Можно, конечно, ходить и поочерёдно, но тогда это менее всего будет соответствовать названию «самый быстрый», хотя игра получится такой же увлекательной. Например, 1-й игрок открыл карту 5, а второй 7+1. Каждый из них теперь имеет право выложить по одной карте (из своих 12-и), но со значением «на 1 больше» или «на 1 меньше» чисел, представленных открытыми картами. Логично, что у более быстрого намного больше шансов «пристроить» свои 12 карт. Так, первый игрок может выложить в приведённом примере 4,6,7 или 9. Дальше всё зависит от скорости и, соответственно, быстро изменяющейся игровой ситуации.

Может возникнуть ситуация, когда оба игрока заблокированы. Тогда каждый игрок должен просто перевернуть ещё одну карту из своей стопки. Если же игроки ходят поочерёдно и если в какой-то момент один из них оказался заблокирован – он просто пропускает ход.

Победителем становится тот, кто быстрее избавляется от своих 12-и карт.