



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

обзор

КОД ФАРАОНА

Автор игры: Джеймс Лим. Художник: Юнхо На

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

Количество игроков: 2-5 • Возраст: 8+ • Время игры: 20 минут

Состав игры:

- 48 тайлов сокровищ (4-х цветов, разного уровня сложности)



- Игровое поле



- 3 кубика (восьмигранник, десятигранник, двенадцатигранник)



- Песочные часы (30 секунд)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Используя числа на 3-х кубиках и простейшие арифметические операции, получите число как можно выше на пирамиде фараона. Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите игровое поле в центр стола.
- Разделите тайлы сокровищ на 4 группы по цвету, перемешайте по отдельности и положите рядом с игровым полем цифрами вверх, как показано на рисунке (сверху вниз: чёрный, красный, синий, жёлтый).
- Разложите 10 тайлов сокровищ на клетках игрового поля, руководствуясь их цветами.
- Поставьте песочные часы рядом с игровым полем.
- Один из игроков выбирается первым ведущим.



ХОД ИГРЫ

1. Ведущий игрок бросает одновременно 3 кубика. Раунд тут же начинается.
2. С помощью значений на 2-х или 3-х кубиках и простейших арифметических операций игроки пытаются получить числа на пирамиде фараона. Можно использовать сложение, вычитание, умножение и деление. Каждое значение кубика можно использовать только 1 раз.

Все участники играют одновременно. Как только один из игроков придумал подходящее равенство, он называет полученное число и забирает соответствующий тайл с игрового поля. Во время одного раунда игрок может взять только 1 тайл (вы можете договориться играть без этого ограничения, как описано в конце правил).

$$\left(\begin{matrix} 5 \\ 8 \end{matrix} \right) - \begin{matrix} 2 \\ 1 \end{matrix} \times \begin{matrix} 11 \\ 25 \end{matrix} = \begin{matrix} 33 \\ 33 \end{matrix} \quad (5-2) \times 11 = 33$$

Пример: На кубиках выпали числа 2, 5 и 11. Миша называет число «33» и берёт с игрового поля тайл сокровища с числом «33», так как составил следующее равенство: $(5-2) \times 11 = 33$. Другие возможные равенства: $2 \times 11 = 22$, $5 \times (11-2) = 45$, $2+5+11=18$, $5-2=3$.

3. После того как один из игроков взял первый тайл, он переворачивает песочные часы. Остальные игроки должны постараться составить другое равенство и назвать подходящее число до того, как кончится время.

4. Раунд заканчивается, когда заканчивается время в песочных часах.

5. По завершении раунда игроки, получившие тайлы, должны назвать составленные ими равенства. Если названное игроком равенство оказывается верным, он кладёт взятый тайл **перед собой лицевой стороной вверх**. В конце игры каждый такой тайл принесёт игроку столько победных очков, сколько золотых скарабеев изображено на его обратной стороне.

6. Если игроку не удаётся назвать составленное им равенство или оно неверно, он также оставляет у себя полученный тайл, но кладёт его **перед собой лицевой стороной вниз**. Этот тайл принесёт штрафные очки.

7. Перед началом следующего раунда поместите на пустые клетки поля новые тайлы сокровищ. Затем игрок, бросавший в предыдущем раунде кубики, отдаёт их своему соседу слева.

Игра продолжается, как описано в пункте 1.



КОНЕЦ ИГРЫ

Если перед началом нового раунда в столбках недостаточно тайлов, чтобы заполнить пустые клетки поля, игра считается завершённой. Каждый игрок суммирует золотых скарабеев на обратной стороне своих победных тайлов. И вычитает из этой суммы золотых скарабеев с обратной стороны штрафных тайлов. Игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем. Если несколько претендентов на победу имеют равное число очков, то выигрывает тот, у которого больше тайлов сокровищ (включая штрафные тайлы).

Вариант правил для опытных игроков

Перед игрой вы можете договориться об отмене ограничения на число тайлов за ход, получаемых одним игроком. В таком случае в течение каждого раунда игрок может взять столько тайлов, сколько успеет составить равенств. Этот вариант правил стоит использовать, если все игроки хорошо освоили игру и готовы к более напряжённому соревнованию.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании Стиль Жизни www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

ЖИЛДЫ-БЫЛЫ...

Игроки общими усилиями помогают коту Мурзику добраться до замка его мечты, где меж сырных холмов текут молочные реки, где дни катятся, как мягкие и яркие клубочки, а солнечные лучики так и зовут подремать. Жизнь там — настоящий кошачий рай, и только избранные получают приглашение во дворец. Но даже из них до дворца доберутся лишь самые творческие, находчивые и умные Мурзики — те, кто может соткать необычный рассказ, полный сюрпризов и волшебства, где совятся названия животных и растений, предметов и цветов. Самое главное — не запутаться в этих словах, чтобы ни одно предложение не пропало.

Веселая игра для всей семьи.
Развивает фантазию и творческие способности, расширяет словарный запас, тренирует память и наблюдательность.

Автор: Лайма Кикутине
Иллюстрации: Гедиминас Акелайтис
Возраст игроков: от 7 лет
Количество игроков: 2—5
Продолжительность игры: 30 минут
Комплект игры: фигурка кота, игральный кубик, 80 карт с рисунками, игровое поле, правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ


С помощью Мурзика сочинить рассказ и собрать как можно больше карт.


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Сядьте вокруг стола.
- Поставьте коробку на стол так, чтобы она была доступна всем игрокам — она будет служить игровым полем.
- Перемешайте карты, сложите их стопкой и положите лицевой стороной вниз в маленькое отделение коробки — это будет игровой колодой. Большое отделение предусмотрено для карт, выбывших из игры.
- Фигурку кота Мурзика поставьте на начальную клетку.
- Игроки договариваются о том, кто начнет игру, затем право хода будет передаваться по часовой стрелке.


ХОД ИГРЫ

В начале хода игрок бросает кубик. Дальнейшие действия игрока зависят от того, что выпало на кубике:

1.  Игрок сначала передвигает фигурку Мурзика на столько клеток, сколько выпало на кубике. Дальнейшие действия игрока зависят от того, на какой клетке остановился Мурзик.

 Игрок берет верхнюю карту из колоды и кладет ее лицевой стороной вверх перед собой. Во время самого первого хода игрок начинает сочинять рассказ, произнося первое предложение, описывающее рисунок на взятой карте. В последующих ходах игроки должны будут сначала повторить все предыдущие предложения, и лишь затем добавить свое.



Например:  «Однажды вечером, когда садилось солнце...» или «Однажды на рассвете...» или «Однажды стояла невыносимая жара...»

В течение игры этот рассказ будут вместе сочинять все игроки. Каждый игрок должен запоминать все, что услышит, так как в свой ход ему придется повторить весь рассказ с самого начала. Если игрок пересказывает рассказ без ошибок, то он кладет карту перед собой, и следующий игрок начинает ход, бросая кубик. Если игрок ошибается, то он кладет взятую карту в стопку выбывших из игры карт. Эта карта больше не будет использоваться, и игру продолжит следующий игрок.



«Карта +1» — игрок берет верхнюю карту из колоды, кладет ее лицевой стороной вверх перед собой, но рассказ не продолжает. Следующий игрок должен будет включить в рассказ предложение, описывающее данный рисунок.



«Карта -1» — игрок берет одну из своих карт, показывает ее остальным игрокам и затем кладет в стопку выбывших карт. Эта карта больше не используется в игре, а предложение, описывающее рисунок на данной карте, исключается из рассказа.



«Смена карт» — игрок кладет любую из своих карт в стопку выбывших карт, затем берет верхнюю карту из колоды и кладет ее лицевой стороной вверх перед собой на место убранных карт, но рассказ не продолжает.

Предложение, описывающее рисунок на выбывшей карте, исключается из рассказа. Следующий игрок вместо исключенного предложения должен будет включить в свой рассказ новое предложение, описывающее рисунок на новой карте.



2. **Неудача.** Фигурка Мурзика не перемещается, игроку не нужно брать карту и придумывать предложение.

Право хода передается следующему игроку.

ОШИБКА ДОПУЩЕНА, ЕСЛИ:

- пропущено одно из предложений рассказа;
- изменена очередность предложений;
- пересказывается предложение, исключенное из рассказа.

ПРИМЕЧАНИЯ:

Все карты нужно класть перед собой так, чтобы каждый игрок мог их видеть. Каждая взятая карта позволяет дополнить рассказ только одним предложением. Рассказ не обязательно повторять слово в слово, важно придерживаться общего смысла и хода событий.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда Мурзик добирается до дворца. Побеждает игрок, собравший больше всего карт.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.lifestyleid.ru — там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Тур культур

Кругосветное путешествие прямо дома!

В комплекте:

- 180 карт с терминами,
- двустороннее игровое поле,
- глоссарий,
- иллюстрированные правила.

- 2–6 игроков
- 4+, 8+ лет
- 10–30 минут

Видеоинструкция:



Приготовьтесь к большому туру по всему свету: от арктических айсбергов до горячих песков Австралии! Сначала отправимся к гейзерам на Камчатку, взберёмся на Фудзияму, искупаемся в водопаде Виктория, а потом перекусим свежей итальянской пиццей и заглянем в гости к хохлатым пингвинам. Осталось найти всё это на карте. Поехали? :)

В «Тур культур» целых 2 игровых поля, отличающихся по уровню сложности: простое цветное и сложное чёрно-белое — на нём в 2 раза больше объектов (рис. 1)!

Даже если игрокам 8+ лет, начинать играть и разбираться с правилами лучше с простого поля, а после переходить на сложное. Поля состояются из 6 больших фрагментов. Каждый фрагмент пронумерован в уголке, чтобы удобнее было собрать поле.



Рис. 1. Игровые поля



Обратите внимание: на игровых полях очертания материков не соответствуют географическим. Это карты-анаморфозы: на них размер стран и континентов пропорционален значимости определённых характеристик. На наших картах такими характеристиками стали объём изучения конкретных стран в школьной программе и та значимость, которую им придают в школе. Например, Европе и Востоку уделяется большое внимание, а Австралии или Антарктиде совсем мало времени.

Каждая игральная карта тоже разбита на две части. При игре на цветном поле участвует только цветной объект, а на чёрно-белом поле — сразу оба (рис. 2).

Перед началом игры уберите из колоды карточки с теми понятиями, которые не знакомы детям. Эти карты постепенно вводите в игру, при этом обязательно сначала разберите с ребёнком значение термина, после чего добавляйте карту в игровую колоду.

В «Тур культур» два варианта правил: «Быстрее всех» (4+, 8+ лет) и «Аллигатор» (8+ лет). В каждый из них можно играть на любой стороне поля. В ходе игры дети знакомятся с новыми терминами и запоминают, где находится тот или иной географический объект, где обитают разные виды животных или растений, а где творил великий учёный или поэт.

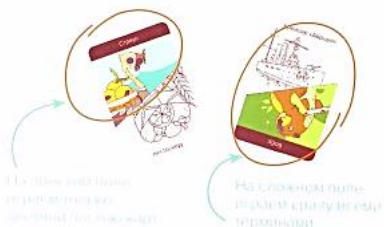


Рис. 2. Игральные карты

«Быстрее всех» (4+, 8+ лет)

Этот вариант идеально подходит для знакомства детей с новыми понятиями. В него можно играть даже одному! Максимальное количество игроков — 6.

Цель игры

Быстрее всех найти и показать на поле объект, изображённый на карте.

Подготовка к игре

Выберите уровень сложности поля, на котором будете играть. Соберите его из фрагментов в центре стола, рядом положите стопку карт рубашкой вверх.

Как играть?

1. Первый игрок переворачивает верхнюю карту из колоды и кладёт её так, чтобы все игроки одновременно увидели, что на ней изображено.

- При игре на цветном поле объектом является цветной рисунок.
- На чёрно-белом поле: игрок, прежде чем перевернуть карту, выбирает и озвучивает «Цветной» или «Чёрно-белый» объект разыгрывается.

2. Игроки все вместе ищут объект на поле (рис. 3).

3. Кто первый нашёл и показал нужную картинку на поле, забирает карту в качестве добычи. Договоритесь перед игрой, кому достанется карта, если сразу несколько игроков правильно укажут объект. Например, можно давать очко всем игрокам, нашедшим картинку — для этого запаситесь фишками или монетками, которые будут приравниваться к карте добычи.

4. Право переворачивать карту переходит следующему по часовой стрелке игроку.

Вариант усложнения

На чёрно-белом поле можно искать не одну из двух картинок, а сразу обе. Кто первый нашёл и показал их на игровом поле, тот и забирает карту в качестве добычи.

Конец игры

Игра завершается в двух случаях:

1. Один из игроков заработал 15 карт добычи, он и становится победителем.
2. В колоде закончились карты (если играли неполной колодой). В этом случае побеждает тот, кто набрал больше всех карт добычи.

«Аллигатор» (8+ лет)

Количество игроков от 3 до 6. Игра похожа на знаменитую игру «Крокодил», но объяснять слова придётся не только жестами!

Цель игры

Понятно объяснить термин указанным способом и набрать больше всех карт в добычу.

Подготовка к игре

Соберите игровое поле в центре стола, рядом положите стопку карт рубашкой вверх.

Как играть?

1. Ходящий игрок берёт верхнюю карту из колоды и никому её не показывает.
2. Смотрит на рубашку следующей карты в колоде. На ней есть значок, который определяет, каким способом нужно объяснить термин (рис. 4).

Объяснить понятие, не называя его и не используя однокоренные слова

Показать слово жестами, не издавая ни звука.

3. Выбирает один из двух терминов на карте и объясняет его указанным способом. При игре на цветном поле — сразу объясняет цветной объект. Запрещено называть, что именно изображено на картинке и описывать расположение объекта относительно других объектов на поле. Например, такое объяснение не будет засчитано: «зверь ест палочками рис рядом с Китайской стеной».

Все остальные игроки пытаются угадать слово и найти его на поле. Кто первый верно показал на объект, забирает карту себе в добычу. При этом у каждого игрока только одна попытка указать на объект, если ошибся — ждёт ход следующего игрока.

4. Как только слово отгадано, ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку. Если по мнению отгадывающих игроков ходящий слишком долго не может объяснить слово или все игроки указали на неправильный объект, ход также переходит к следующему игроку, а разыгрываемая карта помещается в середину колоды добора.

Конец игры

Окончание игры и определение победителя аналогичны предыдущему варианту правил.



Выложенная карта



Колода

Рис. 3. Игрокам нужно найти на поле лемура.



Игрок вытнул карту с термином из колоды добора

Значок на рубашке следующей карты указывает, как объяснить слово

Рис. 4. На рубашке верхней карты в колоде добора значок «Показать». Игрок объясняет слово жестами.

- 3–6 игроков
- от 6 лет
- Партия 20 минут
- Объясняется за 53 секунды



- Можно играть в любой компании
- Хочется повторить партию
- Займёт весь вечер
- Стоит поиграть в семье
- Простая и быстрая

Короткие правила

Каждый ход один из игроков отвечает на простые вопросы вроде «Назови три вида птиц» или «Назови два мультфильма». На ответ даётся ровно 5 секунд. Тот, кто сможет ответить, передвигает свою фишку по игровому полю вперёд. Побеждает тот, кто добрался до финиша первым.

Возраст

Эта версия игры «Ответ за 5 секунд» предназначена специально для детей от 6 лет. Если вам покажется, что задания стали слишком простыми, скорее всего, вы уже выросли, и вам стоит перейти на классическое издание.

Состав

Внутри коробки вы найдете:

- 354 карты с вопросами. На жёлтой стороне вопросы проще (мы рекомендуем их при игре с шестилетними детьми или для первой партии), на красной — более сложные.



- Игровое поле, по которому вы будете передвигать свои фишки, отвечая на вопросы.



- Фишки игроков, 6 штук разного цвета.



- Коробочку для карт текущей партии.



- Спиральные часы на 5 секунд с шариками.



- Правила (вы сейчас держите их в руках).

- 18 карт дополнительного времени (на них нарисованы песочные часы).



- 18 карт замены вопроса (на них нарисованы два вопросительных знака).



Подготовка к игре

- Из колоды отложите специальные карты: «Время» и «Замена».
- Перетасуйте карты с вопросами и положите их одним цветом вперёд в маленькую коробочку для карт, чтобы было удобно доставать. Если в партии участвуют игроки разного возраста, перед игрой лучше договориться, кто будет отвечать на вопросы с жёлтой стороны карт, а кто — с красной. Вопросы на жёлтой стороне карт предназначены для самых маленьких, а на красной — для детей постарше.



Если не все игроки могут свободно читать вопросы на карточках, можно назначить ведущего. Он не участвует в игре, а просто зачитывает вопросы и засекает время. Это удобно для больших компаний.

Обратите внимание, что не все карты поместятся в коробочку. Оставшиеся можно использовать в следующей игре.

- Поставьте коробочку с картами и часы с шариками на середину стола так, чтобы каждый игрок мог до них дотянуться.
- Каждый игрок выбирает фишку определённого цвета и ставит её на клетку «Старт» на игровом поле.
- Каждый игрок получает три карты дополнительного времени («Время») и три карты замены вопроса («Замена»).

Прямо сейчас вы можете начать играть, дальше заглядывая в правила.

Как играть

- Первым активным игроком становится самый младший, далее ход передаётся по часовой стрелке.
- Игрок справа от активного игрока берёт карту из коробочки, громко зачитывает вопрос, а после этого переворачивает часы.

Пример вопроса: «Назови двух сказочных персонажей».

- Активный игрок должен успеть ответить на вопрос за 5 секунд.

Пример ответа: «Снежная Королева и Красная Шапочка».

- Если игрок успел ответить, он двигает свою фишку на одну клетку вперёд. Если ответить не удалось, фишка никуда не двигается.
- Если ответ вызывает сомнения, то вся группа путём голосования решает, можно зачесть ответ или нет. Если в игре есть ведущий, решает он.
- Карта с вопросом убирается в коробочку с стороны «сбрось». После этого ходит следующий игрок, который отвечает на вопрос с новой карты. Выигрывает тот, кто первым дойдёт до финиша.

Специальные карты

- После того как зачитан вопрос, можно быстро крикнуть «Время!» или «Замена!» — главное успеть до момента, когда закончатся 5 секунд.
- Если игрок кричит «Время!», то он получает ещё 5 дополнительных секунд на ответ. Одна из карточек дополнительного времени этого игрока убирается в большую коробку с ненужными картами.
 - Если игрок кричит «Замена!», берётся другая карточка, с неё зачитывается вопрос, а на ответ также даётся 5 секунд. Одна из карточек замены из руки этого игрока убирается в большую коробку с ненужными картами.



За один ход можно использовать только одну такую карту, если, конечно, она есть у игрока.

Цветное поле

Когда фишка стоит на этом цветном поле, у игрока дополнительные 5 секунд на ответ. Это поле действует точно так же, как карта дополнительного времени. На этом поле нельзя использовать специальные карты.



Таймер

Таймер запускается быстрым решительным движением и ставится на стол так, чтобы шарики таймера опускались вниз синхронно.

5 секунд истекает, когда все шарики достигают дна. Звук, который издаёт таймер, — это дополнительные спецэффекты для отвлечения внимания игрока. Не считайте время по ним.

ПЯТНИЦА!

ЛЮБИМАЯ ИГРА
ТЕЛЕКАНАЛА



ПРАВИЛА

УГАДАЙ КТО ТЫ ЗА ОДНУ МИНУТУ!

Суть игры:

НАДЕВ НА ЛОБ КАРТОЧКУ СО СЛОВОМ-ОПРЕДЕЛЕНИЕМ, НУЖНО ЗАДАВАЯ НАВОДЯЩИЕ ВОПРОСЫ ДРУГИМ УЧАСТНИКАМ ИГРЫ, ЗА ОДНУ МИНУТУ УГАДАТЬ, ЧТО ЭТО ЗА СЛОВО. ЕСЛИ ИГРОК НЕ УГАДАЛ СЛОВО — ХОД ПЕРЕХОДИТ К ДРУГОМУ ИГРОКУ, А КАРТОЧКА ВЫБЫВАЕТ ИЗ ИГРЫ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО УГАДАЕТ БОЛЬШЕ СЛОВ.

МЫ, КОГДА ВПЕРВЫЕ ПОПРОБОВАЛИ, ТРИ ДНЯ НА РАБОТУ НЕ ХОДИЛИ. ПРИЯТНОЙ ИГРЫ!

Состав игры:

- 200 КАРТОЧЕК СО СЛОВАМИ-ОПРЕДЕЛЕНИЯМИ;
- 6 КАРТОЧЕК-ПОМОГАЛОК;
- 6 ПЛАСТИКОВЫХ ОБРУЧЕЙ;
- ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ НА 1 МИНУТУ;
- ВОТ ЭТИ ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ВЫ ДЕРЖИТЕ В РУКАХ.

ПРАВИЛА

- 1 ВЫЛОЖИТЕ НА СТОЛ ВСЕ КАРТОЧКИ СЛОВАМИ ВНИЗ И ТЩАТЕЛЬНО ПЕРЕМЕШАЙТЕ.
- 2 ИГРОКИ НАДЕВАЮТ НА ГОЛОВЫ ОБРУЧИ ДЛЯ КАРТОЧЕК
- 3 НЕ РУГАЯСЬ И НЕ ОБЗЫВАЯ ДРУГ ДРУГА РАНЬШЕ ВРЕМЕНИ, ИГРОКИ ДОГОВАРИВАЮТСЯ, КТО НАЧНЕТ УГАДЫВАТЬ
- 4 ПЕРВЫЙ ИГРОК, НЕ ГЛЯДЯ, БЕРЕТ СО СТОЛА КАРТОЧКУ И ПОМЕЩАЕТ ЕЕ СЕБЕ НА ЛОБ. НА КАРТОЧКЕ НАПИСАНО КТО ОН — КОТ, ЯКОРЬ, ГЛАЗ И ТАК ДАЛЕЕ. ВСЕ ВИДЯТ, ЧТО У ИГРОКА НА ЛБУ — САМ ИГРОК НЕТ.
- 5 ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ ПЕРЕВОРАЧИВАЮТСЯ ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЧТОБЫ ПЕСОК ВЫСЫПАЛСЯ СВЕРХУ ВНИЗ. КОГДА ВЕСЬ ПЕСОК ОКАЖЕТСЯ ВНИЗУ — ПРОЙДЕТ МИНУТА.
- 6 ЗАДАВАЯ НАВОДЯЩИЕ ВОПРОСЫ, ИГРОК С КАРТОЧКОЙ НА ЛБУ ДОЛЖЕН ЗА МИНУТУ УГАДАТЬ КТО ОН, ТО ЕСТЬ, ЧТО НАПИСАНО НА КАРТОЧКЕ. ПРИМЕРЫ НАВОДЯЩИХ ВОПРОСОВ ТАКЖЕ ПРИЛАГАЮТСЯ НА КАРТОЧКАХ-ПОМОГАЛКАХ. МОЖНО СЛЕДОВАТЬ ПРИМЕРАМ, А МОЖНО ВЫДУМЫВАТЬ ВОПРОСЫ САМОМУ.
- 7 ЕСЛИ ИГРОК НЕ УГАДАЛ ЗА МИНУТУ КТО ОН, КАРТОЧКА СО ЛБА ВЫБЫВАЕТ ИЗ ИГРЫ, А ХОД ПЕРЕХОДИТ К СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ.
- 8 ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, У КОГО БОЛЬШЕ УГАДАННЫХ СЛОВ.



У ТЕБЯ НА ЛБУ НАПИСАНО!

FRIDAY.RU

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:
РИСОВАЛ — РОМАН КЛИМОВ (ТЕЛЕКАНАЛ ПЯТНИЦА);
СОЧИНЯЛ — КИРА ЛАСКАРИ (ТЕЛЕКАНАЛ ПЯТНИЦА);
ОРГАНИЗОВЫВАЛ — РУСЛАН БЕЛИК (ТЕЛЕКАНАЛ ПЯТНИЦА).

© Издание на русском языке ООО «Магеллан», 2014.
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7. Телефон +7-926-522-19-31.

© Издательство телеканала «Пятница!», 2014.



7 НА 9

Считай скорее!

Правила игры

- 2-4 игрока
 - От 8 лет
 - Партия 4 минуты
 - Объясняется за 25 секунд
- Простые правила
 - Разноцветные карты
 - Шумная игра
 - Подарок

Об игре

Тут всё просто: есть карты, на них цифры. Нужно быстро считать и класть подходящую карту в центр стола. Очередности хода нет. Кто первым посчитал, кладёт карту.

Нужно избавиться от карт быстрее всех. Тогда вы победите.

Состав

- 73 карты с цифрами от 1 до 10.
- Простые правила, вы их сейчас читаете.



Подготовка

- Перемешайте карты.
- Откройте первую карту и положите в центр стола. Это центральная стопка.
- Раздайте игрокам оставшиеся карты поровну. У каждого будет своя колода.



Всё, можно начинать играть прямо сейчас, попутно заглядывая в правила.

Ход игры

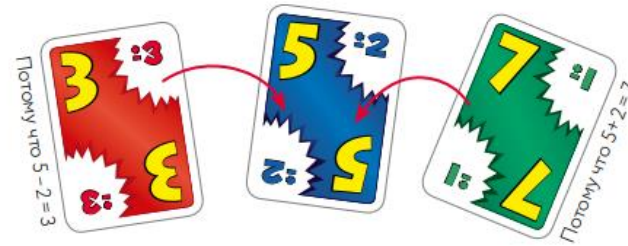
Раздающий говорит: «Начали!» Посмотрите на карту в центре и посчитайте, какую карту нужно на неё положить:

К этому жёлтому числу нужно прибавлять или из него нужно вычитать маленькое число в углу.



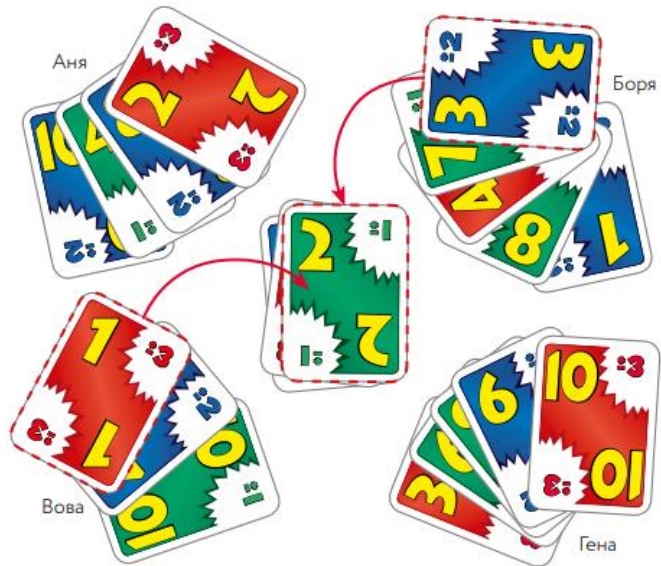
Это число нужно прибавить к большому жёлтому числу или вычесть из него.

Сюда подойдут такие карты:



Берите карты по одной, пока не возьмёте подходящую. Взяли? Громко назовите большое число с этой карты и кладите её в центр поверх первой. Теперь скорее считайте, что нужно положить на новую карту, и так далее. В руке может быть сколько угодно карт.

Через несколько ходов стол может выглядеть так:



Конец игры

Когда ваша колода кончилась, а в руке осталась одна карта, положите её рубашкой вверх в центральную стопку. Неважно, какое число изображено на вашей карте. Крикните: «7 на 9!» Вы победили!



Настольная игра
Тик-так-Бумм
Задача игроков — за считанные секунды придумать слово, содержащее тот или иной набор букв. При этом по кругу передается тикающая «бомба-игрушка». Зазевался — и бомба взорвалась!
Игра очень веселая и интересная.