

RUS



Для детей от 7 лет и старше и для взрослых любого возраста



Количество игроков: 3-5



Игровой комплект: 240 карт, 1 игральная кость



Цель игры: получить как можно больше карт



Подготовка к игре: Перед тем, как начать игру, нужно договориться:

– либо о времени, в течение которого будет длиться игра (по истечении этого времени игра заканчивается, а победителем считается тот игрок, который получил наибольшее количество карт).

– либо о количестве очков, которое нужно набрать, чтобы победить.

Игрокам раздается по 5 карт. Остальные карты кладутся на стол – это колода, из которой в течение игры берутся новые карты.

Правила игры: Игру начинает самый старший игрок. Он становится судьей и бросает игральную кость. Далее, в зависимости от того, какая картинка выпала на кости, игроки должны действовать одним из следующих трех способов:



Картинка «Связь»: судья открывает верхнюю карту колоды.

Каждый из остальных игроков должен выбрать одну из своих карт и связать ее с картой, которую открыл судья.

Пример: если судья открыл карту «корова», то другой игрок может связать ее с картой «молоко» (потому что его дает корова), или с картой «утка» (потому что это тоже деревенская живность), или с картой «сельский пейзаж», и т.д.

Игроки кладут эти карты перед собой и затем поочередно (по часовой стрелке) объясняют судье, как связаны их карты с той картой, которую он открыл. Конечно, игроку не всегда легко придумать, как связать одну из своих пяти карт с картой судьи! Из всех связей, предложенных игроками, судья по своему усмотрению выбирает наиболее подходящую. Игрок, предложивший эту связь, получает карту, открытую судьей. Он кладет ее рядом с собой – это выигранное им очко. После этого каждый игрок кладет предложенную им связанную карту в низ колоды, а себе берет новую карту с верха колоды. Таким образом, у игроков на руках снова остается по пять карт.



Затем ход переходит к следующему игроку. Он становится судьей и бросает игральную кость.



Картинка «Истории»: судья открывает верхнюю карту колоды.

Каждый из других игроков выбирает из своих карт две и придумывает историю, связывающую их с той картой, которую открыл судья. Игроки кладут свои выбранные карты перед собой и затем поочередно (по часовой стрелке) рассказывают придуманные ими истории.

Например, можно рассказать такую историю: я надул пузырь из жевательной резинки, имеющей вкус фруктовой смеси, а когда этот пузырь лопнул, то раздался звук «кря-кря» – как будто утка крякнула.

Из этих историй судья, по своему усмотрению, выбирает самую лучшую. Игрок, рассказавший эту историю, получает карту, открытую судьей. Он кладет ее рядом с собой – это выигранное им очко. После этого каждый игрок помещает в низ колоды свои карты, использованные для истории, а себе берет 2 карты с верха колоды. Таким образом, у игроков на руках снова остается по пять карт. Затем ход переходит к следующему игроку. Он становится судьей и бросает игральную кость.



Картинка «Китайский портрет»:

Каждый игрок выбирает из своих пяти карт ту, которая, по его мнению, наиболее соответствует его собственному образу. Он кладет ее перед собой, лицевой стороной вниз. После того как все игроки выложили свои «карты-портреты», судья собирает их, перетасовывает не глядя, а затем смотрит. Для каждой из этих карт он должен определить игрока, который ее положил, и объяснить, почему он так решил. Судья получает все карты, для которых он правильно определил игроков.

Те карты, для которых судья не сумел правильно определить игроков, помещаются в низ колоды. После этого остальные игроки берут по одной карте с верха колоды. Таким образом, у них на руках снова остается по пять карт.

Игроки, которых судья определил, также получают по одной карте (для этого берутся нижние карты колоды, если судья правильно определил всех игроков). Затем ход переходит к следующему игроку. Он становится судьей и бросает игральную кость.

Кто выигрывает? Тот игрок, который получил наибольшее количество карт (очков).