Настольная игра

Миконки

ПРАВИЛА ИГРЫ

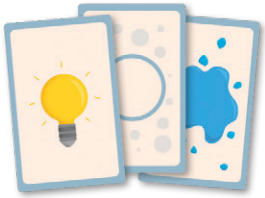
Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

КОМПОНЕНТЫ

50 прочных двусторонних карт, на которых изображены милые иконки:



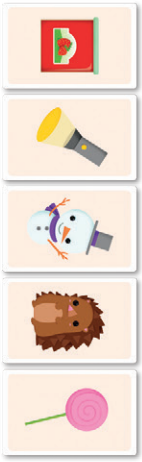
Объекты (сторона с белой рамкой)



Признаки (сторона с голубой рамкой)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте карточки. Каждый игрок получает 5 карточек и кладёт их перед собой стороной с объектами вверх. Положите оставшиеся карточки стопкой в центре стола стороной с признаками вверх. Возьмите одну карточку с верха колоды и положите её рядом с колодой — это активная карточка.



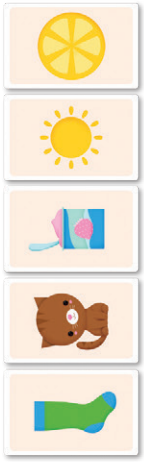
Карточки второго игрока



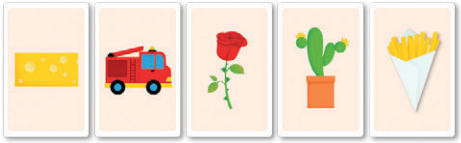
Колода



Активная карточка



Карточки третьего игрока

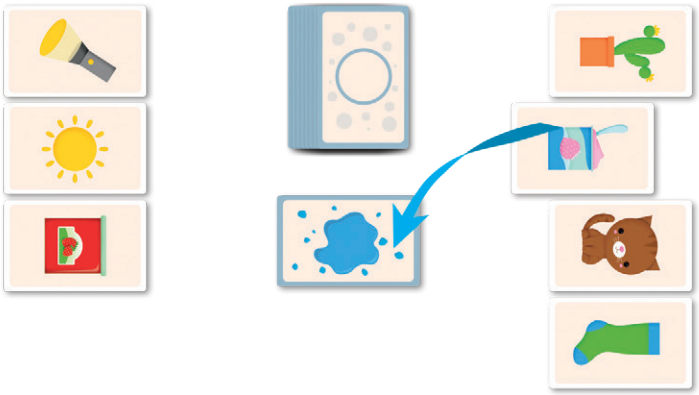


Карточки первого игрока

ХОД ИГРЫ

Игру начинает самый младший игрок. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

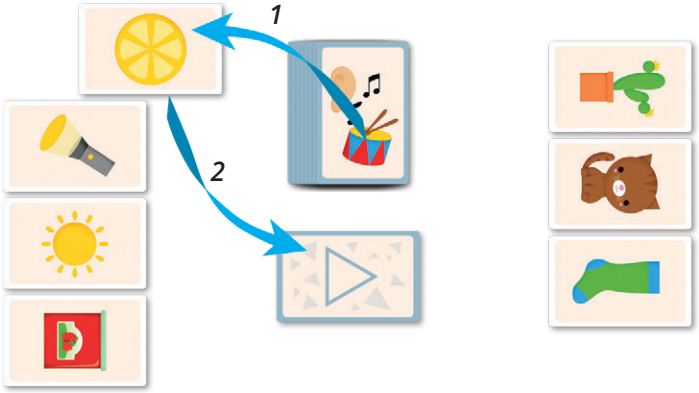
В свой ход игрок смотрит на признак на активной карточке в центре стола. Если хотя бы одна из его карточек обладает этим признаком, то он берёт эту карточку и кладёт её поверх активной карточки стороной с признаком вверх. Она становится новой активной карточкой.



ПРИМЕР. Сейчас ход Егора. Признак на активной карточке — ГОЛУБОЙ. Егор смотрит на свои карточки и видит, что голубой цвет есть на носке и на йогурте. Он берёт карточку с йогуртом и кладёт её поверх активной карточки стороной с новым признаком вверх.



Если ни одна из его карточек не обладает требуемым признаком, игрок берёт верхнюю карточку из колоды. Если она обладает этим признаком, игрок сразу же кладёт её поверх активной карточки, а если нет, то добавляет её к своим карточкам. Затем ход переходит к следующему игроку.



ПРИМЕР. Маше нужна карточка с треугольником. Ни одна из её карточек не подходит, поэтому она берёт карточку из колоды. К счастью, ей досталась карточка с лимоном, на которой есть треугольники. Поэтому она сразу же кладёт эту карточку поверх активной.

КАРТОЧКИ УДАЧИ

Карточки с изображением четырёхлистника называются карточками удачи. Карточку удачи можно сыграть всегда, какой бы признак ни был указан на активной карточке.



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игрок избавляется от последней из своих карточек, игра заканчивается, а он объявляется победителем.

ВСЕ ПРИЗНАКИ



Некоторые признаки субъективны, например, «хороший запах». Игроки решают, достаточно ли убедительно игрок доказывает наличие признака у объекта, чтобы карточку можно было сыграть.

Например, нам нравится запах лука, но не все с нами согласны.



Автор: Марин Фарагуна
Иллюстратор: Элен Лескоа
Перевод: Дмитрий Рудев
Вёрстка: Анна Медведева
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru
Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors.

© & © - 2019 Gigamic
ZAL Les Garennes 62930 -
Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com