

Перепутаница

Состав игры: ♦ 49 двусторонних карт ♦ Правила игры

В игре «Перепутаница» игроки ищут совпадающие картинки на двух картах. Выигрывает тот, кто будет внимательнее и быстрее!



Карты в игре — двусторонние. На каждой стороне нарисованы 12 разных картинок. На любых двух картах любой стороной вверх только одна картинка совпадёт. Игроки стараются как можно быстрее найти эту картинку.

У карт две стороны: жёлтая и зелёная. На каждой стороне одна и та же картинка раскрашена по-разному, но считается той же картинкой. В обычных вариантах игры используются обе стороны карт. В простых вариантах — только одна сторона.

ПРАВИЛА ИГРЫ



В «Перепутаницу» можно играть, используя любой из четырёх вариантов правил. Выберите тот вариант, который нравится вам больше или чередуйте правила от игры к игре. Попробуйте их все!

Перед началом игры положите все карты в колоду одним цветом вверх: жёлтым или зелёным.

ВАРИАНТ 1. ОТКРОЙ КАРТУ!

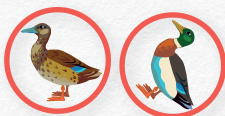


Обычная версия

Перемешайте колоду и положите в центр стола. Младший игрок берёт верхнюю карту колоды, переворачивает её и кладёт рядом с колодой.

Теперь все игроки (включая младшего) как можно быстрее ищут совпадающую картинку на двух картах: той, что выложена, и той, что лежит на колоде. Картинки на жёлтой и зелёной картах покрашены по-разному!

Как только кто-то нашёл совпадение, он выкрикивает название картинки (например, «утка»). Этот игрок забирает карту, лежащую рядом с колодой, и кладёт её перед собой. Теперь он открывает следующую карту, и игра продолжается, пока колода не закончится.



В конце игры побеждает игрок, собравший **больше карт**. Если таких игроков несколько, то все они считаются победителями.

Простая версия

Простая версия отличается тем, что в ней совпадающие картинки не отличаются по цвету. Когда игрок берёт верхнюю карту колоды, он не переворачивает её, а кладёт рядом той же стороной вверх. Обе карты, на которых надо искать совпадающие картинки, будут одного цвета, жёлтого или зелёного.

Что делать, если игрок ответил неправильно?

Он не забирает карту и должен положить одну из карт, лежащих перед ним, под низ колоды. Если карты у игрока нет — он просто не берёт новую карту.

Что делать, если несколько игроков дали правильный ответ одновременно?

Если игроки не могут договориться, кто из них должен взять карту, положите её под низ колоды. В следующем раунде участвуют только те игроки, которые претендовали на победу в предыдущем.

ВАРИАНТ 2. ШЕСТЬ КАРТ!



Обычная версия

Перемешайте колоду. Переверните 6 карт с верха колоды и положите их кольцом вокруг колоды.

Как только 6-я карта перевёрнута, все игроки как можно быстрее ищут совпадающую картинку на двух картах: той, что лежит на колоде, и любой картой из кольца вокруг колоды.

Как только кто-то нашёл совпадение, он выкрикивает название картинки (например, «роза»), забирает карту с этой картинкой, лежащую рядом с колодой, и кладёт её перед собой.

Карта на верху колоды не меняется. Раунд игры продолжается, пока игроки не разберут все 6 карт. Затем выложите 6 новых карт и начните новый раунд. Играйте, пока не кончится колода.

В конце игры побеждает игрок, собравший **больше карт**. Если таких игроков несколько, то все они считаются победителями.

Простая версия

Простая версия отличается тем, что в ней 6 карт выкладываются той же стороной вверх, что и верхняя карта колоды.

Подготовка к игре для вариантов 3 и 4:

- 1. Перемешайте колоду.
- 2. Раздайте каждому игроку столько карт, сколько указано в таблице справа. Лишние карты отложите в сторону.
- 3. Каждый игрок складывает полученные карты в собственную колоду.

Игроки	Карты
2-6	8
7	7
8	6
9	5
10	4

ВАРИАНТ 3. ВЕРТИ КАРТУ!



У этого варианта есть только обычная версия.

Подготовьте игру как написано выше.

Игра начинается, когда младший игрок скамандует: «Начали!»

Все играют одновременно. Каждый игрок берёт верхнюю карту со своей колоды, вращает её в руках и ищет картинку, которая совпадает на обеих сторонах карты.

Как только кто-то находит совпадение, он выкрикивает название картинки (например, «стул»), показывает всем совпавшие картинки и сбрасывает карту в центр стола. Он сразу же берёт следующую карту со своей колоды и игра продолжается по тем же правилам.

Побеждает игрок, который первым сбросит всю свою колоду.



ВАРИАНТ 4. СБРОСЬ КАРТУ!



Простая версия

Подготовьте игру как написано выше.

Младший игрок берёт одну из отложенных карт, переворачивает её и кладёт в центр стола. Это верхняя карта сброса.

Все играют одновременно.

Каждый игрок берёт верхнюю карту своей колоды и ищет картинку, которая совпадает на верхней карте сброса и на любой стороне той карты, что он держит в руках.

Как только кто-то находит совпадение, он выкрикивает название картинки (например, «ракета»),

показывает всем совпавшие картинки и сбрасывает карту в центр стола. Он сразу же берёт следующую карту со своей колоды. Сброшенная карта становится верхней в сбросе (теперь игроки ищут совпадения с этой новой картой).

Побеждает игрок, который первым сбросит всю свою колоду.

Обычная версия

Вам надо найти совпадающую картинку не на любой стороне своей карты, а на стороне другого цвета — отличного от цвета верхней карты сброса.

Например, если верхняя карта лежит зелёной стороной вверх, ищите совпадение только на жёлтой стороне карты.

Как только кто-то находит картинку (она будет другого цвета), он выкрикивает название картинки (например, «очки»), показывает всем совпавшие картинки и сбрасывает карту в центр любой стороной вниз.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Николай Пегасов ♦ **Автор** выражает благодарность Рейнарду Штаупе, Леониду Новaku и Ольге Пегасовой ♦ **Художники:** Оксана Романова, uildrim ♦ **Развитие игры:** Петр Тюленев **Продюсер:** Владимир Грачёв ♦ **Дизайн и вёрстка:** Юлия Калиновская **Выпускающий редактор:** Илья Дроздов ♦ **Директор издательского департамента:** Александр Киселев **Игру тестировали:** Евгений Денисов, Мария Докучаева, Морфей де Кореллон, Алексей Лепехов, Даниил Ничукин, Константин Пономарев, Роман Пурэ, Илья Семёнов, Денис Худян

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МАГЕЛЛАН ПРОИЗВОДСТВО»



Общее руководство: Михаил Акулов **Руководство производством:** Иван Попов ♦ **Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой ♦ **Корректор:** Ольга Португалова ♦ **Креативный директор:** Николай Пегасов **Международное продвижение:** Кристина Кирпикова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Магеллан Производство».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vorpros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

