

Давайте вивчати

ЧАС та ГОДИННИК

Вміст

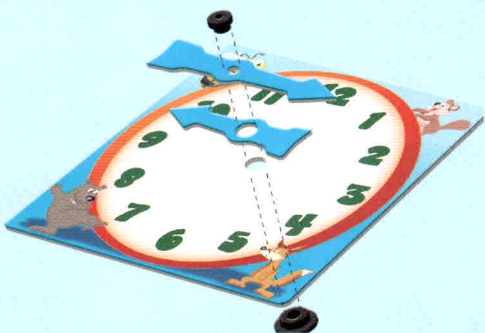
24 картки годинник/дія, 33 плитки, 4 поля-таблиці, 1 годинник з пластиковими стрілками, правила гри

Ціль гри

Ціль гри полягає в тому, щоб правильно заповнити власне ігрове поле плитками.

Підготовка

Перед початком гри обережно видаліть плитки та зберіть годинник відповідно до малюнку.



Кожен гравець вибирає ігрове поле-таблицю та розміщує перед собою.

Якщо грають двоє гравців, кожен отримує по 2 поля.

Якщо грає три гравця, четверте поле розташовують напроти вільного місця.

Всі плитки з зображенням годинників розташуйте на столі у випадковому порядку. Перетасуйте карти та покладіть колоду малюнками вниз. Годинник помістіть поруч.

Як грати?

Починає гру наймолодший гравець. Під час ходу гравець бере верхню карту з колоди. Якщо на ній зображено годинник, він намагається знайти подібний малюнок на плитках. Коли плитку знайдено, гравець повертає її та розповідає що робить Тіко. Всі гравці перевіряють свої ігрові поля: у кого на полі є такий самий малюнок. Гравець, який має на своєму полі такий малюнок отримує плитку, накриває малюнок та тягне наступну картку з колоди. Якщо гравець знаходить відповідний малюнок у себе – він отримує право тягнути наступну картку! Використану картку гравець повертає вниз колоди.

Якщо картка показує Тіко у певній ситуації, настає час використати годинник. Гравець, який сидить ліворуч від того, хто тягнув картку, називає час. А гравець, який тягнув картку, намагається встановити стрілки годинника так, щоб вони показували саме цей час. Якщо спроба виявилась невдалою, гравець ліворуч має шанс виправити помилку та встановити стрілки годинника вірно. Перший гравець, якому це вдасться, тягне нову картку та гра продовжується.

Переможець гри

Перший з гравців, хто заповнить власне ігрове поле-таблицю плитками, стає переможцем.

Три гравця

Якщо для плитки знаходиться парна картинка на нічному полі (це грапляється, коли грають три гравця), покладіть її на це поле. Хід переходить до гравця, який сидить ліворуч від того, хто тягнув картку. Гру закінчено, коли один з гравців заповнить своє власне поле.

Короткі правила базової версії гри

- Розкладіть плитки на столі зображенням годинника вверх.
- Перетасуйте карти та покладіть колоду малюнками донизу.
- Кожен гравець обирає поле-таблицю.
- Гравець відкриває верхню карту:
 - Якщо зображено годинник, він намагається знайти відповідну плитку. Гравець з подібним малюнком на полі отримує цю плитку та тягне наступну картку.
 - Якщо на карточці зображено ситуацію з Тіко, гравець намагається відтворити на годиннику саме той час, що зображено на карточці, а той, хто сидить ліворуч вимовляє час голосно. Якщо спроба вдала, гравець тягне наступну картку та гра продовжується. Якщо спроба відтворити час на годиннику невдала, це намагається зробити гравець, який сидить ліворуч.
- Гравець, який першим заповнить своє поле плитками, стає переможцем.



ВАРІАНТИ ГРИ

Швидка гра – вимагає додаткового учасника, який може перевіряти відповіді.

Візьміть тільки карти з зображенням годинників. Розкладіть їх на столі зображенням годинників догори. Ведучий називає час на випадковій карточці, а всі гравці намагаються відшукати цю картку якнайшвидше. Кожен гравець може взяти тільки одну карту. Ведучий перевіряє, хто з гравців обрав правильну картку. Саме цей гравець отримує картку собі. Гра продовжується. Коли на столі залишилась одна картка, гру закінчено. Гравець з найбільшою кількістю карток стає переможцем.

Комбінована гра

Видаліть карти з Тіко з колоди. Перетасуйте та покладіть колоду на столі годинниками вверх. 24 плитки розкладіть на столі годинникам вниз.

Наймолодший гравець починає гру.

Гравець дивиться на верхню карту в колоді та намагається знайти малюнок, який відповідає цьому часу. Коли малюнок знайдено, гравець перегортає плитку та може порівняти зображення на плитці з зображенням на карточці. Якщо вони співпадають, гравець отримує ці картку та плитку, хід переходить до наступного гравця, який шукає пару до наступної картки.

Якщо зображення на карточці та плитці не співпали, плитка повертається на стіл годинником донизу, картка залишається в колоді. Наступний гравець намагається відшукати правильну комбінацію.

Гру закінчено, коли плиток на столі не залишилось. Гравець з найбільшою кількістю плиток стає переможцем.

Гру можна проводити з меншою кількістю карток та плиток. Наприклад, почніть з карток із зображенням часу від 7.30 до 12.00 та відповідних плиток.

Таблиця для перевірки правильного часу

7.30 – о пів на восьму ранку чи сім годин тридцять хвилин		11.30 – о пів на дванадцять ранку чи одинадцять годин тридцять хвилин		15.30 – о пів на четверту годину дня чи п'ятнадцять годин тридцять хвилин	
8.00 – вісім годин ранку		12.00 – дванадцята година		16.00 – четверта година дня чи шістнадцять годин	
8.30 – о пів на дев'яту ранку чи вісім годин тридцять хвилин		12.30 – о пів на першу годину чи дванадцять годин тридцять хвилин		16.30 – о пів на п'яту годину вечора чи шістнадцять годин тридцять хвилин	
9.00 – дев'ять годин ранку		13.00 – перша година дня чи тринадцять годин		17.00 – п'ята година вечора чи сімнадцять годин	
9.30 – о пів на десяту ранку чи дев'ять годин тридцять хвилин		13.30 – о пів на другу годину дня чи тринадцять годин тридцять хвилин		17.30 – о пів на шосту годину вечора чи сімнадцять годин тридцять хвилин	
10.00 – десять годин ранку		14.00 – друга година дня чи чотирнадцять годин		18.00 – шоста година вечора чи вісімнадцять годин	
10.30 – о пів на одинадцять ранку чи десять годин тридцять хвилин		14.30 – о пів на третю годину дня чи чотирнадцять годин тридцять хвилин		18.30 – о пів на сьому годину вечора чи вісімнадцять годин тридцять хвилин	
11.00 – одинадцята година ранку		15.00 – третя година дня чи п'ятнадцять годин		19.00 – сім годин вечора чи дев'ятнадцять годин	

www.tactic.net