

ИГРА ДЛЯ ВЕЧЕРИНКИ



СКЕЛЕТЫ В ШКАФУ

ТАCTIC

RU  15+  3-6  45+

Содержимое игры: Игровое поле, стрелка, фишка-скелет на пластмассовой подставке, 6 разноцветных фишек, 300 карточек (276 карточек с категориями и 24 карточки с оценками), подставка для карточек (две детали), правила.

Цель игры

Цель игры – угадать, что нравится и что не нравится другим игрокам. За каждый правильный ответ игрок продвигается на шаг вперёд по игровому полю. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша!

Подготовка к игре (рисунок 1)

- Установите игровое поле на столе и прикрепите стрелку в центре.
- Разделите карточки с категориями на три стопки по цвету.
- Перемешайте каждую стопку в отдельности и положите на стол.
- Подставку для карточек нужно поставить на стол так, чтобы все игроки видели её лицевую сторону.
- Каждый игрок выбирает себе фишку и ставит её на стартовое поле.
- Каждый игрок берёт по 4 карточки с оценками того же цвета, что и его фишка.

Как играть

Игру начинает самый старший игрок и далее ход переходит по часовой стрелке. Скелет ставится перед ним. Игрок крутит стрелку, чтобы определить категорию раунда (рисунок 2). Затем он берёт из стопки



рисунок 1

4 карточки в соответствии с выпавшей категорией (рисунок 3) и кладёт их на подставку для карточек так, чтобы они были видны всем игрокам (рисунок 4).

После этого он распределяет понятия, оказавшиеся на подставке по своему усмотрению. Игрок раскладывает карточки текстом вниз рядом с номерами на игровом поле (1-4) так, чтобы на каждый номер приходилось по одной карточке (рисунок 5). Номера на игровом поле соответствуют карточкам на подставке.



рисунок 2



рисунок 3



рисунок 4



рисунок 5

В игре имеются 4 разные карточки со следующими словами-оценками:

- **Совершенно излишне;** что-то, без чего этот мир может обойтись.
- **На всякий случай;** не очень нужно, но, возможно, когда-нибудь пригодится.
- **Замечательно!** это то, что игроку действительно нравится.
- **Моя тайная страсть;** что-то, о чём игрок тайно мечтает.

Пока игрок, во время своего хода, оценивает и расставляет карточки, другие игроки пытаются угадать порядок, в котором он их расставит. Угадывающие игроки также раскладывают свои карточки оценки по номерам на игровом поле. Каждый игрок использует ближайший к себе ряд с номерами на игровом поле.

Пример: Если карточки на подставке такие: 1 - туфли, 2 - гоночный автомобиль, 3 - штопор и 4 - зеркало, и Вы считаете, что отвечающий игрок проводит слишком много времени перед зеркалом, то Вы можете решить, что карточку «Моя тайная страсть» следует положить под номер 4 на игровом поле. После того, как все карточки с оценками выложены текстом вниз рядом с игровым полем, их открывают и проверяют.



Подсчёт результатов

Каждый игрок может сделать один шаг вперёд за каждое совпадение с оценками отвечающего игрока. Отвечающий игрок делает столько же шагов вперёд, сколько игрок с самым лучшим результатом. После подсчёта и продвижения фишек, роль отвечающего игрока переходит по часовой стрелке следующему. Фишка скелета ставится перед этим игроком.

Подсказка! Если правильных отгадок не оказалось, то отвечающий игрок может открыть одну из своих тайн. В награду он получает право сделать один шаг вперёд.

Конец игры

Побеждает игрок, который первым достигнет финиша (рисунок 6). Если двое или больше игроков достигнут финиша в течение одного тура, то побеждает тот, кто набрал самое большое количество очков. Если все достигнут финиша с одинаковым результатом на последнем ходу, то объявляется ничья.



рисунок 6