



RU

ТАСТИС®

КОГДА В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ...

Содержимое игры 300 карточек, игровое поле, 6 игровых фишек, 6 дисков для ответов

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Когда в последний раз ты пил сок через соломинку? Когда в последний раз ты видел ветряную мельницу? Или когда в последний раз ты использовал ножницы? "Когда в последний раз..." - это игра, в которой Вы отвечаете на вопросы такого типа. Идея в том, что на своём ходу каждый игрок отвечает на вопрос, начинающийся "Когда в последний раз...", а другие игроки пытаются угадать или вычислить ответ. Чем ближе игрок к правильному ответу, тем больше очков он получает.

ЧЕТЫРЕ КАТЕГОРИИ ВОПРОСОВ:



Каждый день (то, что мы делаем повседневно)



Отдых (то, что мы делаем в свободное время)



Само получилось (то, что мы делаем не специально, а сами того не замечая, или то, что с нами случается)



Разное

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

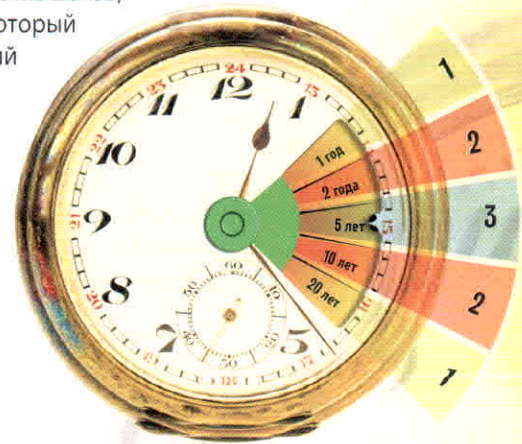
Поместите игровое поле на середину стола. Каждый игрок выбирает диск для ответов и фишку, которую ставит на поле "Старт". Рядом с игровым полем кладут стопку карточек с вопросами.

Убедитесь, что цвет пластиковых деталей совпадает с цветом в центре диска


КАК ИГРАТЬ


Начинает игрок, который совсем недавно справил свой день рождения. Он берёт карточку из стопки и задаёт себе вопрос из категории, на которой находится его фишка (на первом ходу категорию можно выбирать). Остальные игроки пытаются угадать, когда в последний раз он делал то, что указано в вопросе. Ответы даются при помощи дисков для ответов. Игрок, который задал вопрос, устанавливает на своём диске то время, когда, по его мнению, с ним в последний раз произошло соответствующее событие.

Когда каждый выбрал ответ, все ответы открывают. Если кто-то из игроков дал такой же ответ, как игрок, задавший вопрос, он перемещает свою фишку на 3 шага вперёд на игровом поле. За ответ, находящийся в соседнем секторе с правильным ответом, игрок получает право сделать два шага, а если ответ находится через один сектор от правильного, то один шаг. Игрок, который задавал вопрос, проходит столько же шагов, сколько игрок, который дал самый лучший ответ. После того, как все передвинут свои фишки, ход по часовой стрелке переходит следующему игроку.



ОСОБЫЕ КЛЕТКИ НА ПОЛЕ

 Если при расчёте набранных очков фишка любого из игроков находится на одной из таких клеток, то он может сделать дополнительный шаг вперёд.

 Если фишка игрока, который ходит, находится на одной из таких клеток, то отвечать на вопрос, который он вытащит, должен только один из игроков по его выбору. Остальные игроки на этом ходу не участвуют в игре и не могут давать ответы и продвигать свои фишки.

ЕСЛИ НИКТО НЕ УГАДАЛ

Если никто из игроков не приблизился к правильному ответу так, чтобы находиться максимально в двух секторах от него, то игрок, который меньше всех продвинулся по полю, получает право передвинуть свою фишку на 1 шаг вперёд. Если последнее место делят два игрока, то продвигается тот из них, кого выберет игрок, делавший ход.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Выигрывает игрок, который первым достигнет финиша.

Чтобы попасть на поле "Финиш", от Вас не требуется точное количество шагов.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ВОПРОСАХ

Принимаются только действия, которые были выполнены до начала игры – благодаря этому во время игры невозможно влиять на ответы.

Если задаётся вопрос о том, когда игрок видел что-то, то имеется в виду видеть "живую" – так, увиденное по телевизору не считается.

Если в вопросе упоминается "кто-нибудь", то имеется в виду не игрок, отвечающий на вопрос, а кто-то другой. Например, для ответа на вопрос "когда в последний раз ты видел, как кто-то бреется" собственное бритьё игрока не считается – даже если он видел себя в зеркале.

Большинство вопросов подходит для детей от 8 лет. Однако некоторые из вопросов могут оказаться непригодными для детей, так как дети не делают то, что делают взрослые. Если маленький игрок получает вопрос, который не подходит для его возраста, он может взять новую карточку.


КРАТКИЕ ПРАВИЛА


Игрок, делающий ход, читает вслух вопрос из выпавшей ему категории и устанавливает свой диск для ответов на нужный ответ.

Все остальные игроки устанавливают на дисках свои предположения об ответе игрока.

Ответы открывают.

- Правильный ответ = 3 шага вперёд.
- Ответ, соседний с сектором правильного ответа = 2 шага вперёд.
- Ответ, находящийся через один сектор от правильного ответа = 1 шаг вперёд.
- Игрок, делавший ход, проходит столько же шагов, сколько игрок, набравший больше всего очков.
- Нет ответов, за которые даются очки = фишка, находящаяся ближе всего к старту, проходит на один шаг вперёд.

Фишка на клетке  при подсчёте очков = 1 дополнительный шаг вперёд.

Фишка игрока, делающего ход, на клетке  = он выбирает игрока, который будет отвечать.

Выигрывает игрок, который первым достигнет финиша.