

Улётные Кошмарики

 2-7 игроков  От 6 лет  Партия 10-15 минут

Состав

- 54 карты с комбинациями;
- специальная карта «Кошмарик»;
- правила.

На каждой карте есть три элемента: цифра, цвет и изображение. Цветов, цифр и изображений ровно по 9 видов. Каждый элемент повторяется 6 раз.

Команда кошмариков



Джангл



Кошмарик



Ураган



Как победить

Чтобы выиграть в игру «Кошмарики», нужно первым собрать три карты, содержащие минимум по одному нужному элементу. Искомые элементы определяются вытягиванием картой, которую игроки получили в начале

игры. Например, вы вытянули карту зелёного цвета с цифрой 1 и изображением обезьяны. Чтобы выиграть, вам нужно заполучить ещё три карты: одну карту с цифрой 1, одну карту зелёного цвета и одну карту с изображением обезьяны.



Подготовка к игре

1. Перемешайте колоду из 54 обычных карт и карту «Кошмарик».
2. Каждый игрок вытаскивает одну карту и кладёт её перед собой лицом вверх.
3. Тот, кто вытащил карту с наибольшей цифрой, становится ведущим и начинает первый раунд.

4. Оставшаяся колода карт кладётся перед ведущим рубашкой вверх. Если игроки вытащили одинаковые изображения, то один из игроков оставляет эту карту себе, а второй — перетягивает карту. Если игрок вытащил карту «Кошмарик», её нужно замешать обратно в колоду и повторить попытку.

Ход игры

1. Ведущий берёт оставшиеся карты по одной, и, быстро переворачивая их по очереди, кладёт в стопку в центре стола.
 - Ведущий открывает карты движением от себя, чтобы он сам видел карту последним.
 - Ведущий при этом не берёт карту себе.
 - Оптимальный темп переворачивания — одна карта в секунду.

2. Если один из элементов на перевёрнутой карте совпадает с искомыми для другого игрока элементами, то игрок должен успеть положить на неё руку до того, как ведущий перевернёт следующую карту.
- Если несколько игроков положат руки на одну и ту же карту, её получит тот, кто сделал это быстрее остальных.

3. Положив руку на карту, игрок должен назвать, что на ней нарисовано, не глядя на неё.

Порядок элементов следующий: цифра, цвет, персонаж.

Например: «Один, жёлтый, летучая мышь». Игрок получает карту только в том случае, если он без ошибок назвал все три элемента карты. Этот же игрок, назвавший правильно



комбинацию элементов, выбирает ведущего следующего раунда.

Внимание! Игрок не может быть ведущим два раза подряд.

4. Игрок не получает карту в случае:

- Если он отдёрнул руку раньше, чем назвал комбинацию элементов карты.
- Если он посмотрел на карту.
- Если карта, которую он накрыл рукой, не совпадает ни по одному элементу с искомой комбинацией. В этом случае он становится ведущим.

5. Новый ведущий продолжает игру, вытягивая карты из оставшейся колоды. Если колода заканчивается, ведущий собирает, перемешивает открытые карты и кладёт колоду перед собой рубашкой вверх.

Кошмарик!

Когда будет перевёрнута карта «Кошмарик», первый, кто положит на неё руку и выкрикнет «Кошмарик!», получает эту карту. Она даёт право заменить любой элемент из комбинации (цифру, цвет или персонажа). Если игрок получил карту «Кошмарик», ему остаётся собрать только два элемента своей комбинации.

Победа!

Раунд заканчивается, когда один из игроков собрал все элементы своей комбинации (и не важно, сколько у него при этом карт). Когда один из игроков выиграет два раунда, то считается, что он победил в игре.

Для самых маленьких

Если в игре участвуют дети, то лучше, если ведущим на протяжении всей игры будет взрослый.

Для тех, кто постарше

Когда вам попадается карта с изображений джунглей, паутины или взрыва на фоне, вы должны назвать карту особым голосом:

1. Джунгли — тихим голосом.
2. Паутина — страшным голосом.
3. Взрыв — громким голосом.



Джунгли



Паутина



Взрыв

Для двоих

Два игрока тянут одну на двоих карту и кладут её перед собой лицевой стороной. В ходе игры каждый игрок должен собрать одни и те же элементы.

Оставшиеся карты разделяются на две колоды. Каждый игрок

кладёт перед собой одну из колод. По очереди игроки переворачивают одной рукой одну карту из своей колоды, при этом складывают карты в общую кучку в центре стола. Если появляется один из искомых элементов, то тот, кто быстрее, накрывает карту рукой, называет свою комбинацию и получает карту.

Игрок может повторно получить карту с искомыми элементами, чтобы помешать сопернику заполучить её. Если игрок называет комбинацию неверно, он так же, как и в основном варианте игры, не получает карту.

Над игрой работали: Д. Кибкало,
С. Абдульманов, Т. Фисейский,
М. Половцев, А. Половцева,
И. Зенкин, Л. Савельева.

Художник Е. Безлепкина.
© ООО «Магеллан», 2017.

117342, Россия, Москва, улица Бутлерова,
дом 176, помещение XI, комната 139.
Телефон +7 (926) 522-19-31



Не забудь попробовать один из освежающих десертов БОН ПАРИ®:



Новинка 2017