

Правила настольной игры «Аллес Тролли» (Alles Trolli!)

Автор: Райнер Книзия (Reiner Knizia)

Перевод на русский язык: Наталья Россина, ООО «Стиль Жизни» ©

Витя обожает путешествовать. Из-за того, что Витя всё время в дороге, он постоянно путает вещи. Нужны ли вам санки на пляже, застрял ли воланчик в сумочке с туалетными принадлежностями, или всё это вообще неважно?

Компоненты игры



рубашка

7 тематических карт
с фонами семи разных цветов

рубашка

49 дорожных карт
с фонами семи разных цветов

Цель игры

Каждый игрок пытается собрать наибольшее количество дорожных карт. Игроки должны запоминать, какие карты лежат закрытыми на столе. Однако эти карты постоянно меняются. Игрок, которому удастся выкрикивать названия изображённых на картах предметов быстрее всех, имеет наибольшие шансы победить.

Подготовка к игре

Выложите семь тематических карт лицом вверх.



Выложите дорожные карты лицом вверх, запомните их, затем переверните рубашкой вверх.

Выложите **7 тематических карт лицом вверх** в ряд в центре стола. Затем положите по одной случайной **дорожной карте лицом вверх** под каждой тематической картой. **Дорожные карты** должны совпадать по цвету с **тематическими картами**. Постарайтесь запомнить предметы, изображённые на дорожных картах, а затем переверните эти карты лицом вниз.

Перемешайте колоду оставшихся дорожных карт.

Ход игры

Теперь дорожные карты лежат лицом вниз. Успели ли вы запомнить все изображённые на них предметы? Итак, игра начинается. Участник, последним вернувшийся с каникул, берёт колоду карт и переворачивает верхнюю карту так, чтобы все игроки **одновременно** увидели её.



Верхней картой колоды оказывается **оранжевая дорожная карта**. Теперь вы должны вспомнить, что изображено на дорожной карте, лежащей **под оранжевой тематической картой**. Игрок, **первым** выкрикнувший слово “палатка” кладёт карту с изображённой палаткой перед собой в качестве победного очка.

Карта “чемодан” кладётся лицом вверх на то место, где только что лежала карта “палатка”. Постарайтесь запомнить изображённый предмет, а затем переверните карту лицом вниз.

Совет: прежде чем перевернуть карту лицом вниз, произнесите вслух название изображённого на ней предмета. Так все игроки будут знать правильное название предмета.

Участник, выигравший дорожную карту, берёт колоду и открывает следующую карту так, чтобы все игроки увидели её.

Верхней картой колоды оказывается карта с голубым фоном “маяк”. Кто помнит, что теперь нужно выкрикнуть “ветряная мельница”?



Каждый участник может назвать только **один предмет**, затем карта открывается и игроки проверяют, что на ней изображено.

Если несколько игроков **одновременно** правильно назвали предмет, и они не могут решить, кто из них был первым, то один из этих игроков получает соответствующую дорожную карту со стола, а остальные – по одной карте из колоды. Один из правильно ответивших игроков открывает следующую дорожную карту из колоды.



Если **ни один из игроков** не назвал **правильно** предмет, то соответствующая дорожная карта убирается со стола обратно в колоду. В этом случае открытая дорожная карта кладётся на место убранный карты. Игрок, открывший последнюю карту из колоды, достаёт и следующую карту.



Окончание игры

Игра заканчивается, когда в колоде не остаётся карт. Участник, собравший наибольшее количество дорожных карт, объявляется победителем.