

Правила настольной игры «Карамельки» Автор: Marc André

Перевод на русский язык: Юлия Андреева, ООО «Игровед» ©

Количество игроков: 2-6 игроков

Возраст: от 7 лет

Продолжительность: 10 минут

Состав игры

- 32 круглые карты с изображением 8 видов карамелек.



- 32 квадратные карты с изображением таких же карамелек.



- 3 карты с изображением монет.



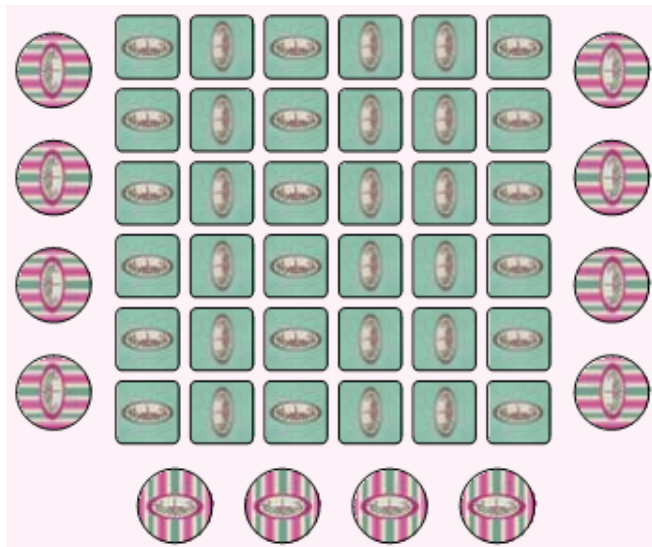
- 1 карта с изображением пустого фантика.



Подготовка к игре

Перемешайте 36 квадратных карт и разложите их в центре стола рубашкой вверх, так чтобы получился квадрат 6х6.

Перемешайте 32 круглые карты и раздайте по 4 каждому игроку. Не глядя на карты, игроки кладут их перед собой рубашкой вверх. Оставшиеся круглые карты отложите в сторону.



Пример подготовки для игры втроем

Цель игры

Раскрыть все свои круглые карты раньше соперников.

Ход игры

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с самого младшего.

В свой ход игрок переворачивает лицом вверх одну квадратную карту с середины стола и одну круглую карту.

Переворачивайте карты так, чтобы их видели все игроки.

Если перевернутые карты полностью совпали (по форме и цвету), они остаются лежать открытыми на своих местах. Игрок может сделать следующий ход.

Если карточки различаются, их переворачивают обратно рубашкой вверх, и ходит следующий игрок.

Допускается переворачивать сначала круглую карту, а затем квадратную.

Если вы уверены, что не найдете пару к перевернутой только что квадратной карте, можете больше не переворачивать карты в этот ход, чтобы снизить риск кражи.

Кража

Если вы хорошо запомнили круглую карту другого игрока, можете попытаться найти к ней «квадратную» пару. Если вам повезло, происходит кража: открытую карту соперника вы кладете перед собой, а взамен отдаете ему любую свою карту в закрытом виде.

Победа и конец игры

Игра заканчивается, когда кто-либо из игроков раскрыл все свои круглые карты. Это и есть победитель!

Особые карты

Монеты

Если в начале своего хода вы перевернули карту с монетами, попытайтесь найти остальные 2. Если вам это удалось, возьмите их и положите сверху на одну из своих круглых карт. Она теперь считается открытой.



Примечания:

- Карту с монетами нельзя украсть.
- Это единственный случай в игре, когда вы можете открывать более 2-х карт подряд.

Пустой фантик

Неудача: игрок, открывший эту карту, берет себе дополнительную круглую карту из запаса в закрытом виде. Теперь, чтобы победить, ему придется найти 5 пар.



Быстрая игра

Удалите из игры 2 вида карамелек по выбору (8 круглых карт и 8 квадратных карт), а также карты с монетами (3 штуки). Составьте квадрат 5x5. В остальных правила не меняются.