

Правила настольной игры «Барбарон спешит на свидание» (Geistes Blitz 5 vor 12)

Автор игры: Jacques Zeimet

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-8 участников от 6 лет

Цель игры

Призрак Барбарон (дядюшка Барабашки), невероятно взволнован! Ведь сегодня в полночь он идет на свидание с очаровательным привидением из соседнего замка. Какой выбрать костюм? Какой одеколон? В своей новой шляпе он выглядит настоящим щёголем, и надушился он от души, и даже ключи не забыл! Но, как назло, эти две проказницы – Совушка и Мышка-Летучка – устроили в комнате жуткий беспорядок! Всё перепуталось – предметы меняют цвет или даже совсем исчезают!

Если ты хочешь помочь Барбарону собрать всё необходимое, то нужно спешить! Однако главное – не горячиться. Может, захватишь с собой фонарик? Он поможет тебе в поисках. Смотрим на часы: уже без пяти минут полночь!

Участники игры могут выбирать из 9 предметов. Так кто же успеет первым помочь Барбарону?

Компоненты

9 предметов

63 карты



летучая мышь

КЛЮЧ





шляпа



фонарик



зеркало



флакончик



часы



сова



Барбарон

Подготовка к игре

Поставьте 9 предметов по кругу в центр стола. Тщательно перемешайте карты и положите колоду на стол рубашкой вверх.

Основные правила

Хватай предмет!

Игровой процесс:

Игрок, который последним посмотрелся в зеркало, переворачивает верхнюю карту колоды так, чтобы все увидели её одновременно. Теперь каждый участник, используя только одну руку, должен как можно скорее схватить предмет, изображённый на карте. Но делать это нужно только в том случае, если его цвет совпадает с цветом реального предмета. Например, в данном случае это синий фонарик (Рис.1).



Рис.1



А что же делать, если на картинке нет предметов нужного цвета? В таком случае игроки пытаются схватить предмет, ни изображения, ни цвета которого на карточке нет (Рис.2).

Приведём пример! На этой карте изображена зелёная летучая мышь, синий ключ и красная шляпа. Но таких предметов указанных цветов у нас нет. Значит, нужно скорее хватать белого Барбарона – ведь ни привидения, ни белого цвета нет на карточке.

Рис.2

Без пяти!



Если Барбарон и часы изображены на одной карточке, не хватайте ничего, а просто назовите время на часах.

Пример: На этой карте изображены и призрак, и часы – значит, нужно посмотреть на время и кричать: «Без пяти двенадцать!».

Рис.3

Если вы схватили правильный предмет или верно выкрикнули время на часах – вы получаете только что открытую карту в награду – можете забрать её и положить перед собой. Предмет нужно вернуть в центр стола. Затем следующий участник переворачивает верхнюю карту колоды (так, чтобы все игроки увидели её одновременно) и игра продолжается.

Дополнительные правила для опытных игроков

Вы можете использовать любые из этих правил – в самых разных комбинациях и в сочетании с основными правилами.

Дополнительное правило №1

Отражения

Если на карточке вы видите отражение предмета в зеркале, то нужно хватать этот предмет – вне зависимости от его цвета (Рис.4)!

Например: в зеркале отражается шляпа, значит, нужно хватать шляпу (не имеет значения, что на карточке она зелёная, а предмет у нас чёрный).



Рис.4

Дополнительное правило №2

Совушка

Если на карточке нарисована сова – ничего не хватайте, а просто выкрикивайте название нужного предмета (Рис.5).



Рис.5

Дополнительное правило №3

Совушка любит

Если зеркало и сова изображены на одной карте, ничего не хватайте, а выкрикивайте цвет того предмета, который отражается в зеркале (Рис.6)



Рис.6

Обратите внимание!

У каждого игрока есть только **одна попытка!** Если игрок...

- выкрикнул, когда надо было схватить или
- схватил предмет, когда нужно было выкрикнуть или
- схватил не тот предмет или
- выкрикнул неверно или
- одновременно схватил и выкрикнул...

...он должен отдать одну из заработанных карт (если она есть). Игрок, правильно схвативший или, соответственно, произнёсший правильное слово, получает эту/эти карты.

Если все игроки ошиблись, никто ничего не получает и каждый отдаёт по карте в специальный «призовой фонд». Один из игроков открывает следующую карту, а тот, кто первым схватит правильный предмет или выкрикнет нужные слова, получит вдобавок к открытой карте ещё и все карточки «призового фонда».

Конец игры и подсчёт очков

Игра завершается, когда колода на столе заканчивается. Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество карточек.