

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда время в часах истекло, игроки сразу же прекращают раскрашивать карты, которые лежат перед ними, и возвращают фломастеры в коробку. Затем игроки проверяют, хорошо ли раскрашены карты в колонках. Если там есть неаккуратно, неверно или не полностью раскрашенные карты, уберите эти карты и равномерно сдвиньте оставшиеся карты.

Посчитайте, сколько рядов вам удалось заполнить целиком. Оцените свой результат по шкале ниже:

- 1 только 1 ряд: Неплохо для начала! Будем считать это репетицией.
- 2 ряда: Базовая игра для вас явно не проблема!
- 3 ряда: Отличная командная работа! Поднажмите, чтобы улучшить свой результат!
- 4 ряда: Ого, вы уже на сложном уровне!
- 5 или больше рядов: Поздравляем! Вы стали настоящими экспертами!

ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕЙ ИГРЕ

Сразу же после игры сотрите колпачком следы фломастеров с карт, которые вы раскрашивали, и замешайте их в стопку к остальным картам. В противном случае на картах могут остаться следы.

Совет: чтобы фломастеры не высохли, плотно закрывайте колпачки по завершении игры.

КОМАНДА VS. КОМАНДЫ

Хотите померяться силами с другими игроками? Тогда сыграйте командой против команды! Вы можете играть с одним экземпляром игры или совместить две игры вместе.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разделитесь на две команды (не обязательно поровну). Две команды садятся друг напротив друга.

6 Если вы играете с одним экземпляром игры, то суммарно в обеих командах не может быть больше 6 игроков.

12 Если вы играете с двумя экземплярами игры, то суммарно в обеих командах не может быть больше 12 игроков.

2. Выложите в ряд столько стартовых карт, сколько игроков в команде с большим числом игроков. Например, если в одной команде два человека, а в другой три, выложите в ряд три стартовые карты. Команда из двух игроков будет выкладывать карты под двумя картами, а команда из трёх игроков – под тремя. Если в обеих командах равное число игроков, выложите стартовые карты по числу игроков в одной команде.

3. Если вы играете с одним экземпляром игры:

Карты с картинками перемешайте и положите чёрно-белой стороной вверх так, чтобы обеим командам было легко до них дотянуться.

4. Если вы играете с одним экземпляром игры:

Положите 7 цветных фломастеров вместе с 3 особыми фломастерами в крышку коробки и перемешайте их. Поставьте коробку в центре игровой зоны, чтобы обеим командам было легко до неё дотянуться.

5. Рядом с игровой зоной поставьте песочные часы.



Подготовка к игре двумя командами с одним экземпляром игры.



Подготовка к игре двумя командами с двумя экземплярами игры.

Если вы играете с двумя экземплярами игры:

Каждая команда берёт свою колоду карт. Команды перемешивают карты и кладут их стопкой чёрно-белой стороной вверх так, чтобы каждому участнику команды было легко до неё дотянуться.

Если вы играете с двумя экземплярами игры:

Каждая команда берёт свою крышку коробки, кладёт в неё 7 цветных фломастеров вместе с 3 особыми фломастерами и перемешивает их. Команды ставят свою коробку так, чтобы каждому участнику было легко до неё дотянуться.

ХОД ИГРЫ

Игра проходит по базовым правилам с тем лишь отличием, что игроки выполняют все действия и задания **строго** в своих командах. Раскрашенные карты каждая команда выкладывает со своей стороны.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда время в песочных часах закончилось. Оцените свой результат по правилам базовой игры.

Победу одерживает та команда, которая раскрасила целиком больше рядов. Если количество рядов одинаковое, то сыграйте ещё раз, чтобы определить победителя.



Автор игры: Эрван Морен
Иллюстратор: Наталья Кривоносова
Редактор: Анастасия Ермакова
Художественный руководитель: Анастасия Дурова
Дизайн и вёрстка: Артур Бураков
Отдельная благодарность выражается Александру Пешкову, Екатерине Плужниковой и В. Эрику Мартину.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru!

ХОТИТЕ ПОПРОБОВАТЬ СЕБЯ В РОЛИ АВТОРА НАСТОЛЬНЫХ ИГР? УЧАСТВУЙТЕ В ЕЖЕГОДНОМ КОНКУРСЕ **КОРНИ** ОТ КОМПАНИИ «СТИЛЬ ЖИЗНИ» И ПОЛУЧИТЕ ШАНС ВЫИГРАТЬ ОДИН ИЗ ДЕНЕЖНЫХ ПРИЗОВ! ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ WWW.LIFESTYLELTD.RU/AUTHORS



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ЭРВАНА МОРЕНА

СКОРОСТНЫЕ ЦВЕТА КОМАНДА

ПРАВИЛА ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ:

55 ДВУСТОРОННИХ КАРТ С КАРТИНКАМИ

Раскрашенная сторона карты

Нераскрашенная сторона карты

10 ФЛОМАСТЕРОВ

7 фломастеров со стирающими колпачками (жёлтый, розовый, оранжевый, зелёный, голубой, фиолетовый, коричневый)

3 особые фломастера (без цвета)

6 СТАРТОВЫХ КАРТ

Розовая сторона с цифрами от 1 до 6 для основной игры

Зелёная сторона для игры КОМАНДА VS. КОМАНДЫ

1 ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ (~5 МИНУТ)



КАРТЫ С КАРТИНКАМИ

На одной стороне карты – чёрно-белая картинка, а на другой – та же картинка, только раскрашенная. Каждая картинка состоит из трёх областей. Области, которые нужно закрасить полностью, имеют чёрный контур.



Подготовка к игре вчетвером

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите в ряд столько стартовых карт, сколько игроков принимает участие в игре (2 карты при игре вдвоём, 3 карты при игре втроём и т. д.).
2. Карты с картинками перемешайте и положите рядом стопкой чёрно-белой стороной вверх.
3. Положите 7 цветных фломастеров вместе с 3 особыми фломастерами в крышку коробки и перемешайте их.

Совет: в ваших первых играх, или если вы играете с маленькими детьми, или хотите более спокойной игры, положите в коробку только 2 особых фломастера.

4. Рядом с коробкой поставьте песочные часы.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрокам, работая в одной команде и выполняя задания, предстоит раскрасить как можно больше картинок за пять минут.



Совет: в игре используются фломастеры семи цветов: жёлтого, оранжевого, розового, зелёного, голубого, фиолетового и коричневого. Перед игрой советуем попробовать немного порисовать фломастерами на картах, чтобы понимать, как выглядит каждый цвет.

ХОД ИГРЫ

Переверните песочные часы и одновременно приступите к раскрашиванию карт.

Игроки выполняют три шага:

- 1 Шаг 1. Берут карту из стопки.
- 2 Шаг 2. Берут фломастер и выполняют действия. Повторяйте этот шаг до тех пор, пока не раскрасите всю карту.
- 3 Шаг 3. Кладут раскрашенную карту в колонку и берут новую карту из стопки.

ШАГ 1



Каждый игрок берёт одну карту из стопки. Посмотрите на цветную сторону карты, запомните цвета, в которые вам нужно раскрасить картинку, положите карту чёрно-белой стороной вверх перед собой и приступайте к раскрашиванию!

ПРОСТОЙ ВАРИАНТ:

если это ваша первая игра или вы играете с детьми, во время игры вы можете переворачивать карту и подглядывать цвета.

ШАГ 2



Каждый игрок берёт фломастер из крышки коробки. Игрок должен раскрасить все области на своей карте в те же цвета, что и на обратной стороне карты.

Взяв в руку фломастер, игрок сперва должен открыть его колпачок, чтобы узнать цвет. Затем игрок может в любом порядке выполнить несколько любых действий из перечисленных:

- сказать другим игрокам, какого цвета у него фломастер,
- закрасить соответствующую область на карте, если цвет фломастера совпадает с цветом одной из областей на его карте,
- закрыть фломастер и положить его обратно в коробку,
- закрыть фломастер и отдать его другому игроку, которому нужен такой цвет и у которого нет в руках фломастера,
- сказать, какой цвет ему нужен,
- закрыть фломастер и обменяться фломастерами с другим игроком, если у вас нужные друг другу цвета.

Примечание: у игрока в руке может быть только один фломастер.

Если у игрока в руке нет фломастера, он может получить новый либо от другого игрока, либо взять его из коробки.

Например: Аня взяла фломастер из коробки. Это оказался фломастер розового цвета, который ей нужен. Аня громко сказала другим игрокам: «У меня есть розовый фломастер!» и закрасила область на своей карте. Маше тоже нужен розовый фломастер и она говорит об этом. В руках у Маши сейчас нет фломастера, поэтому Аня закрывает колпачок на розовом фломастере и отдаёт его Маше. Игра продолжается...

Важно: во время игры на столе не должно лежать никаких фломастеров – всегда возвращайте их в коробку, если вы ими ничего не раскрашиваете в данный момент.

ЭКСПЕРТНЫЙ ВАРИАНТ:

если вы уже хорошо играете в игру и уверены в своих силах, запоминайте цвета сразу, как только взяли себе карту. Вы можете смотреть на цвета сколько угодно долго, но после того, как вы перевернули карту чёрно-белой стороной вверх, переворачивать её и подглядывать будет нельзя!

Важно: если при игре в экспертный вариант вы забыли цвета на карте, которую раскрашиваете, сбросьте эту карту и возьмите новую из стопки.

Важно! Игроки должны аккуратно раскрасить карту: нельзя выходить за линии, нужно полностью закрасить всю область, а не частично. Если вы начали раскрашивать область не тем цветом, аккуратно сотрите колпачком следы фломастера. Исправлять цвета на картах, которые уже полностью раскрашены и выложены в ряды, нельзя.

ОСОБЫЙ ФЛОМАСТЕР

Когда у кого-то из игроков оказывается особый, бесцветный, фломастер, то сначала игрок закрывает колпачок, возвращает фломастер обратно в коробку, а затем выполняет действие, указанное в правом верхнем углу карты, которую он раскрашивает:



РУКИ ВВЕРХ! игрок громко даёт команду «Руки вверх!» всем игрокам. Все игроки должны поднять руки вверх. Как только все игроки подняли руки, игроки опускают их и продолжают игру.



ПЕРЕМЕШАТЬ ФЛОМАСТЕРЫ: игрок перемешивает все фломастеры в коробке одной рукой (двигать коробку или брать её в руки нельзя).



ДАТЬ ПЯТЬ: игрок говорит «Дай пять!» сначала игроку, сидящему с одной стороны от себя, и поднимает руку и хлопает ею в ладонь игрока, а затем игроку с другой стороны. При игре вдвоём дайте пять обеими руками. После этого игрок продолжает игру.



ОБМЕН: игрок громко говорит «Передаём карты и фломастеры!», и все игроки передают по часовой стрелке карты, которые они раскрашивают в этот момент, и фломастеры, которые у них в руке (если есть). Игроки смотрят цвета на карте, которую получили при обмене, и продолжают игру.



ПРИВИДЕНИЕ: игрок громко произносит: «Помогите, у меня привидение!». Любой игрок, у которого в этот момент в руке есть цветной фломастер (любого цвета), даёт его этому игроку. Полученным фломастером игрок должен сначала сделать привидение на карте «видимым» – обвести его по серому контуру, а затем заполнить получившуюся область узором, указанным на обратной стороне карты. Только после этого игрок может вернуть фломастер игроку (или передать его игроку, которому нужен этот цвет, или просто вернуть фломастер в коробку) и продолжить играть. Если этот или другой игрок ещё раз получит особый фломастер, а привидение уже закрашено, ничего не происходит.

Узоры бывают трёх видов: точки, линии и клетка. Аккуратно рисуйте узоры и не выступайте за контур. Нарисуйте повторяющийся узор, равномерно распределяя точки/линии/клетку внутри области привидения (ориентируйтесь на пример на цветной стороне карты). Повторять узор точь-в-точь не нужно, но постарайтесь ему следовать.



ШАГ 3



Как только игрок раскрасил свою карту, он кладёт её раскрашенной стороной вверх в колонку под одной из стартовых карт и берёт следующую карту из стопки. Игроки стараются заполнять колонки под стартовыми картами равномерно.

Например: Аня, Маша и Паша играют втроём и уже успели раскрасить семь карт. Маша раскрашивает восьмую карту и кладёт её на свободное место во вторую колонку. Следующую раскрашенную карту игроки положат в третью колонку.