

8962

Автор игры: Йинон Кон



Лапы Вверх!

ПРАВИЛА ИГРЫ

7+



2-6



15
мин.



Цель игры:

Помешать енотам утащить и съесть печенье.

Задача игрока:

Быстрее всех избавиться от имеющихся на руках карточек.

Сюжет:

Полосатые ловкачи называют это «**проверкой енотов**». Зверьки ловко и безошибочно распознают местоположение печенья и оно просто исчезает! На месте происшествия остаются лишь жалкие крошки и отпечатки лап.

Мы тоже любим печенье и такие «проверки» предпочтём проводить самостоятельно! Заметить енотов и нарушить их коварные планы – вот задача каждого игрока. Не время опускать руки, настало время ловить енотов. Они ещё поднимут свои ЛАПЫ ВВЕРХ!

Подготовка к игре:

Положите фишку печенья в центре стола так, чтобы каждый игрок мог свободно до него дотянуться. Перемешайте карточки и раздайте игрокам поровну. Игроки кладут их рядом с собой лицом вниз. Подглядывать в карточки нельзя! Лишние карточки верните в коробку.

Ход игры:

Все игроки одновременно (каждый из своей стопки) достают и выкладывают по одной карточке лицом вверх. Далее игроки таким же образом продолжают открывать и выкладывать карточки, располагая их рядом с уже выложенными так, чтобы карточки не закрывали друг друга. Продолжайте до тех пор, пока один из игроков не распознает среди открытых всеми игроками карточек **«проверку енотов»**.

«Проверка енотов» происходит при сочетании трёх открытых карточек с енотом, печеньем и лапой в следующих случаях:



три карточки одного цвета
с одинаковым количеством
атрибутов



три карточки одного цвета
с разным количеством
атрибутов



три карточки разного цвета
с одинаковым количеством
атрибутов



три карточки разного цвета
с разным количеством
атрибутов



А вот примеры ошибок «проверки енотов»:



одинаковые
атрибуты разного
цвета



несовпадение по
цвету (здесь 2 цвета,
а не один или три)



несовпадение
по количеству



Игрок заметил «проверку енотов», что делать?

Игрок, заметивший «проверку енотов» должен схватить фишку печенья и немедленно показать три карточки, соответствующие правильным сочетаниям.

Если игрок прав, то он собирает и раздаёт открытые карточки со стола **всем остальным** участникам по очереди, начиная с сидящего слева и далее по часовой стрелке, а те добавляют их снизу в свои стопки.

Если игрок ошибся или явно мешкает с указанием правильного сочетания карточек, то ему придётся забрать все открытые карточки себе и добавить их снизу в **свою** стопку.

Специальные карточки:

Эти карточки влияют на ход игры, если лежат открытыми на столе.

Карточка «Тень»



Пока карточка «тень» лежит на столе, игроки могут игнорировать цвет открытых карточек. Действительно, в сумраке и не разобравшись, что там какого цвета! Успеть бы правильно сосчитать. Учитывайте только количество енотов, печенья и лап.

Карточка «Караул!»



Если на столе открылись карточки «Караул!» и «Енот» одинакового цвета игрокам надо немедленно хватать печенье так, как если бы они увидели правильное сочетание трёх карточек!

Внимание! Если на столе лежит (или открылась) карточка «тень», то можно хватать печенье, не учитывая цвет карточки енота.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда одному из игроков удаётся избавиться от всех своих карточек (включая и те, что открыты перед ним). Игрок, оставшийся без карточек, побеждает. Если без карточек остались несколько игроков – объявляется ничья.

Как ускорить игру?

Этот вариант ускоряет процесс игры, облегчает освоение её тонкостей на начальном этапе и хорош для юных и начинающих игроков. Правила игры не меняются, но, получая карточки от распознавшего «**проверку енотов**» игрока, участники кладут их не снизу своей стопки, а откладывают в сторону, рядом с собой. Игра заканчивается, когда все участники отыграли свои карточки. Побеждает тот, кто набрал меньше всех карточек.



Состав игры:

- Фишка печенье
- Игровые карточки – 60 шт.

