

ИГРА ДЛЯ ВЕЧЕРИНКИ

СКЕЛЕТЫ В ШКАФУ

TACTIC

RU 
15+ 3-6 45+

Содержимое игры: Игровое поле, «рука скелета» с подставкой, фигурка скелета с пластмассовой подставкой, 6 пластмассовых фишек, 300 карточек (276 карточек с категориями и 24 карточки с оценками), подставка для карточек (две детали) и правила.

Цель игры

Цель игры – угадать, что нравится и что не нравится другим игрокам. За каждый правильный ответ игрок продвигается на шаг вперёд по игровому полю. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша!

Подготовка к игре (рисунок 1)

- Установите игровое поле на столе и прикрепите в центре руку скелета.
- Разделите карточки с категориями на три стопки по цвету рубашки.
- Перемешайте каждую стопку в отдельности и положите их на стол.
- Подставку для карточек нужно поставить на стол так, чтобы все игроки видели её лицевую сторону.
- Каждый игрок выбирает себе фишку и ставит её на стартовое поле.
- Каждый игрок берёт по 4 карточки с оценками того же цвета, что и его фишка.

Как играть

Игру начинает самый старший игрок. Фигурка скелета ставится перед ним. Ход переходит по часовой стрелке. Игрок крутит стрелку (руку скелета), чтобы определить категорию раунда (рисунок 2). Затем он берёт из стопки 4



рисунок 1

карточки в соответствии с выпавшей категорией (рисунок 3) и кладёт их в подставку для карточек так, чтобы они были видны всем игрокам (рисунок 4).

После этого он распределяет предметы, оказавшиеся на подставке для карточек. Игрок по своему выбору раскладывает карточки текстом вниз рядом с номерами на игровом поле (1-4) так, чтобы на каждый номер приходилось по одной карточке (рисунок 5). Номера на игровом поле соответствуют карточкам на подставке.



рисунок 2



рисунок 3



рисунок 4



рисунок 5

В игре имеются 4 разные карточки оценки.

- **Совершенно излишне;** что-то, без чего этот мир отлично обошёлся бы.
- **На всякий случай;** не очень нужно, но, возможно, когда-то пригодится.
- **Замечательно!;** что-то, что игроку действительно нравится.
- **Моя тайная страсть;** что-то, о чём игрок тайно мечтает.

Пока игрок, чья очередь хода, оценивает карточки, другие игроки пытаются угадать порядок, в котором он их расставит. Угадывающие игроки также раскладывают свои карточки оценки по номерам на игровом поле. Каждый игрок использует ближайший к себе ряд номеров на игровом поле.

Пример: Если карточки на подставке такие: 1 - туфли, 2 - гоночный автомобиль, 3 - штопор и 4 - зеркало, и Вы считаете, что отвечающий игрок проводит слишком много времени перед зеркалом, то Вы можете решить, что карточку «Моя тайная страсть» следует положить под номер 4 на игровом поле. После того, как все карточки с оценками выложены текстом вниз рядом с игровым полем, их открывают и проверяют.

Подсчёт результатов

Каждый игрок может сделать один шаг вперёд за каждое совпадение с оценками отвечающего игрока. Отвечающий игрок делает столько же шагов вперёд, сколько игрок с самым лучшим результатом. После подсчёта и продвижения фишек роль отвечающего игрока переходит по часовой стрелке следующему. Фигурка скелета ставится перед этим игроком.

Подсказка! Если правильных отгадок не оказалось, то отвечающий игрок может открыть одну из своих тайн. В награду он получает право сделать один шаг вперёд.

Конец игры

Побеждает игрок, который первым достигнет финиша (рисунок 6). Если двое или больше игроков достигнут финиша в течение одного тура, то побеждает тот, кто набрал самое большое количество очков. Если все они достигнут финиша с одинаковым результатом на последнем ходу, то объявляется ничья.



рисунок 6

