



МОСИГРА

Сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.com.ua

Барабашка. (Молния привидения)

Молниеносная игра на реакцию для 2-8 добрых призраков старше 8-ми лет.

Автор: Жак Займет.

История и цель игры.

Болдуин, домашнее привидение, нашёл в подвале дворца старый фотоаппарат. Тут же он начал фотографировать всё, что обычно так любят прятать призраки... и себя, разумеется, тоже.

К сожалению, заколдованная камера делает много снимков в неверных цветах. Порой зелёная бутылка оказывается белой, порой – голубой.

Когда Болдуин рассматривает фотографии, он уже сам не знает, что он хотел заставить исчезнуть в следующий раз. Сможете ли вы помочь ему колдовать и назвать ему правильный предмет, или даже сами прятать предметы? У того, кто быстро хватается правильные фигуры, хорошие шансы на победу...

Комплектация игры:



- 5 фигурок (призрак, кресло, бутылка, книга, мышка)
- 60 карточек фотографий

Подготовка к игре

5 фигурок крестообразно устанавливаются на середину стола. Карточки перемешиваются и укладываются стопкой рубашкой вверх.

Вариант 1 Хватай фигурку

Ход игры.

Игру начинает тот, кто последним был в подвале. Он открывает верхнюю карту таким образом, чтобы все игроки увидели ее одновременно. Теперь вам нужно молниеносно схватить рукой фигурку, которая изображена на карте, в правильном цвете, например, голубая книга или красное кресло.

А если на картинке нет фигуры в её настоящем цвете? Тогда вы хватаете фигурку, которой нет на фото, либо ту, цвета которой нет на карте.



Пример: на карточке изображены голубой призрак и красная мышка. Но среди фигурок нет ни голубого призрака, ни красной мышки. В таком случае нужно хватать (зелёную) БУТЫЛКУ, потому что как бутылки, так и зелёного цвета на карте нет.



Тот игрок, который взял правильную фигуру, забирает себе разыгранную карту, и право хода переходит к нему.

Каждый из вас может схватить только одну фигурку. Каждый, кто взял неверные фигуры, отдаёт одну свою карту (если они у него есть) выигравшему на этом ходу игроку.

Окончание игры и подсчёт очков.

Игра заканчивается тогда, когда закачиваются карты в колоде. Побеждает игрок, набравший большее количество карт.

Вариант 2 Хватать или кричать?

Ход игры.

Изменения в игре заключаются в следующем:

Если на картинке нарисована **книга**, её нужно не хватать, а громко выкрикнуть это слово. Если же книги нет на карте, то её нужно хватать.

Примеры.



1. Кто первый крикнет «Книга» - получает карту

2. Кто первый крикнет «Призрак» - получает карту

3. Кто первый крикнет «Призрак» - получает карту

4. Кто первый схватит книгу - получает карту

Внимание

У каждого из вас всегда есть ещё один шанс.

- Кто закричал, хотя должен был схватить... **или**
- Схватил, хотя должен был закричать... **или**
- Схватил или назвал неправильную фигуру... **или**
- Схватил фигурку и прокричал название...

...отдаёт одну выигранную карту (если она у него есть)

Эти карты получает дополнительно к разыгранной игрок, выигравший ход, но если этот игрок тоже ошибся, карту он не получает, а также отдаёт одну. В этом случае все штрафные карты вместе с разыгранной кладутся под низ колоды.

Тот, кто правильно назвал или схватил верную фигурку, открывает следующую карту (так, чтобы все одновременно её увидели).