

ВЫ ЗНАКОМЫ С КЛАССИЧЕСКОЙ ВЕРСИЕЙ «ТВИНТИ»?»

МНОЖЕСТВО НОВЫХ ГИПНОТИЧЕСКИХ УЗОРОВ, НО ВСЁ ТО ЖЕ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ИГРЫ!



3 ВСЕ ЗА ОДНОГО

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ ОТ 1 ДО 6 ИГРОКОВ

СЕМЕЙНЫЙ!

Это режим на время. Установите таймер на 1 минуту, перемешайте карточки несколько раз и сложите их в стопку на столе.

На старт... Внимание... Марш! Запустите таймер, разложите карточки на столе: теперь все игроки одновременно будут стараться найти как можно больше наборов за минуту. Вы можете говорить друг с другом, а также перемещать и переворачивать карточки столько раз, сколько захотите.

Когда время истечёт, подсчитайте общее количество собранных всеми игроками наборов: каждая пара принесёт вам 1 очко, а тройка – 2 очка. Оцените **ваши результаты** по таблице:

КОЛ-ВО ИГРОКОВ	ОЧКИ			
1	До 4	5 и 6	7-9	От 10
2	До 9	10-12	13-17	От 18
3	До 14	15-18	19-26	От 27
4	До 19	20-24	25-35	От 36
5	До 24	25-30	31-44	От 45
6	До 29	30-36	37-53	От 54

НОВИЧКИ: В следующий раз повезёт...
СТАЖЁРЫ: Вы на правильном пути!
ЭКСПЕРТЫ: Молодцы! У вас зоркие глаза.
ГЕНИИ: Невероятный результат!

4 РИНГ

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ ОТ 2 ДО 6 ИГРОКОВ

ЭКСПЕРТНЫЙ!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выиграть 7 наборов карточек (набор состоит из 2 или 3 одинаковых карточек).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

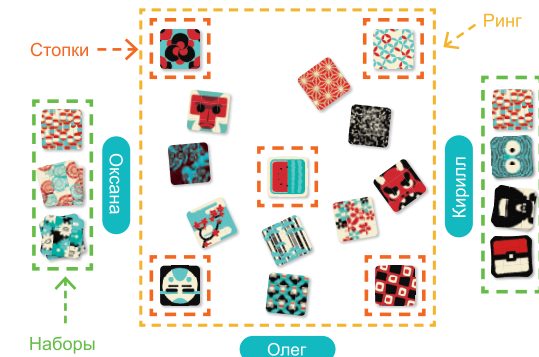
1. Тщательно перемешайте карточки и разделите их на 5 равных стопок.
2. Положите 4 стопки по углам прямоугольной игровой зоны (ринга) размером примерно 60x40 см. Пятую стопку положите в центр этой зоны.

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники **по очереди** переворачивают верхнюю карточку **любой стопки** движением от себя и выкладывают её на свободное место ринга. Как только один из игроков заметит 2 одинаковых узора, он должен накрыть рукой:

- обе карточки пары,
 - ▶ если обе карточки находятся на ринге (а не наверху какой-либо стопки);
- центральную стопку,
 - ▶ если хотя бы одна из карточек находится наверху стопки;

- ▶ если одна из карточек пары находится на ринге, а вторая – в наборе карточек, который выиграл другой игрок.
- Самый быстрый игрок выигрывает набор из 2 (иногда 3) одинаковых карточек. Выигранные наборы выкладывают стопками перед собой за пределами ринга, но так, чтобы все их видели. Затем игрок, выигравший набор, возобновляет игру.



В СЛУЧАЕ СПОРА

- Если 2 игрока одновременно кладут руки на разные карточки из одной пары на ринге, **каждый из них выигрывает по одной карточке**.
- Если 2 игрока одновременно кладут руки на одну и ту же карточку, тот, чья рука находится на карточке под рукой противника, выигрывает этот набор.

ЦЕПНАЯ РЕАКЦИЯ

Когда игрок выигрывает набор, хотя бы одна из карточек которого находится наверху одной из стопок, он может запустить цепную реакцию. После того, как закончатся одинаковые карточки, игру возобновляет участник, который последним забрал набор в этой цепной реакции.

ОШИБКА

Если вы совершаете ошибку, положите ранее выигранный набор (если есть) под любую из стопок ринга, не переворачивая карточки в наборе.

Внимание: игрок, совершивший ошибку, всё равно может выиграть набор, если быстро исправит свою ошибку (затем он сбрасывает один из выигранных наборов).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только кто-то получает **седьмой набор карточек**. Этот игрок объявляется победителем.



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



Лицензировано с разрешения Cocktail Games. © 2023 www.cocktailgames.com Все права защищены.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Авторы игры: Натали и Реми Сонье, Том Вюаршекс
 Иллюстратор: Naïade

от 6 лет 2-6 игроков 15 минут

Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

КОМПОНЕНТЫ

• 135 двусторонних карточек с узорами (некоторые узоры встречаются один раз, другие повторяются два или три раза)



КАЖДЫЙ САМ ЗА СЕБЯ 2-6
 соревновательный режим • простой

МАТЧ 4-6
 командный режим • частичный

ВСЕ ЗА ОДНОГО 1-6
 кооперативный режим • семейный

РИНГ 2-6
 соревновательный режим • экспертный

1 КАЖДЫЙ САМ ЗА СЕБЯ

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ ОТ 2 ДО 6 ИГРОКОВ

ПРОСТОЙ!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выиграть 5 наборов карточек (набор состоит из 2 или 3 одинаковых карточек).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Тщательно перемешайте карточки и поровну распределите их между игроками.
2. Каждый игрок кладёт свою стопку перед собой, чтобы все могли её видеть.
3. Игрок, в чьей одежде присутствует наибольшее количество разных цветов, начинает игру.

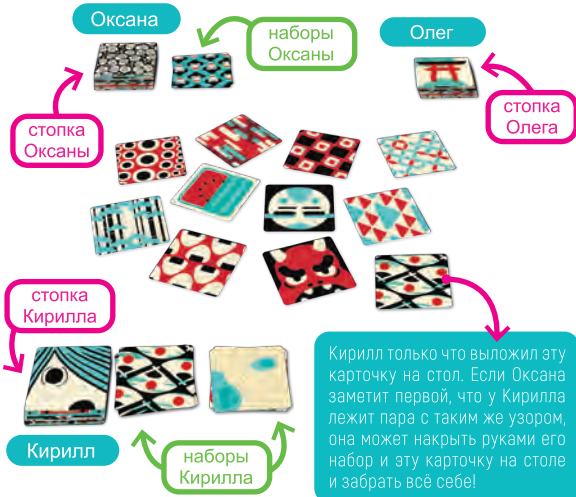
ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники **по очереди** переворачивают верхние карточки своих стопок **движением от себя** и выкладывают их на свободное место в центре стола. Каждый раз, когда открывается новая карточка, **все игроки** внимательно смотрят на стол и **одновременно** ищут карточки с **одинаковым** узором. Как только один из игроков заметит два одинаковых узора, он должен накрыть ладонями обе эти карточки, чтобы забрать набор себе. В этот момент игра приостанавливается. Выигранные наборы выкладывают стопками перед собой так, чтобы все их видели.

Вы можете искать одинаковые узоры на всех открытых и видимых на столе карточках, а именно:

- на карточках в центре стола;
- на верхних карточках стопок игроков;
- в наборах карточек, которые выиграли игроки.

Затем игрок, который выиграл набор, возобновляет игру: берёт верхнюю карточку из своей стопки, переворачивает её движением от себя и выкладывает в центр стола.



ТРИНИТИ!

Некоторые узоры могут быть одинаковыми сразу на трёх карточках. Если на поле или сверху одной из стопок появилась карточка с точно таким же узором, как у выигранной ранее пары карточек, то вам нужно положить одну руку на эту пару, а другую – на такую же карточку. В результате вы выигрываете все 3 карточки и забираете их себе. Отличная возможность забрать пару соперника или отстоять свои карточки!

ЦЕПНАЯ РЕАКЦИЯ

Когда один из игроков выигрывает набор и открывает новую карточку, он может запустить цепную реакцию. Это означает, что игроки могут выиграть несколько наборов подряд, не выкладывая при этом карточки из своих стопок. После того как закончатся одинаковые карточки, игру возобновляет тот участник, который последним забрал набор в этой цепной реакции.

В СЛУЧАЕ СПОРА

- Если 2 игрока одновременно кладут руки на 2 разные карточки из одной пары, сосчитайте до 3 и одновременно переверните обе карточки. Учтите:
 - ▶ если одна из карточек лежит не на столе, а находится на стопке игрока, то её переворачивают и кладут на стол;
 - ▶ если одна из карточек лежит не на столе, а находится в ранее выигранном наборе, переворачивают только

ту карточку, которая находится на столе, а карточки в наборе не трогают.

Обратите внимание: переворачивание карточек может вызвать цепную реакцию!

- Если 2 игрока одновременно кладут руки на одну и ту же карточку, тот, чья рука находится на карточке под рукой противника, выигрывает этот набор.

ОШИБКА

Если вы совершаете ошибку, положив руки на разные карточки, то теряете выигранный ранее набор карточек (если есть), кладёте его под свою стопку и возобновляете игру.

ТРИ КАРТОЧКИ В ЗОНЕ ВИДИМОСТИ

В очень редком случае одновременно на столе могут быть выложены 3 одинаковые карточки. Игрок, накрывший руками 2 карточки, выигрывает эту пару, а третью карточку переворачивает. Если три игрока одновременно коснулись трёх разных карточек, переверните все 3 карточки.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только кто-то получает **пятый набор карточек**. Этот игрок объявляется победителем.

2 МАТЧ

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ ОТ 4 ДО 6 ИГРОКОВ

ХАОТИЧНЫЙ!

Игроки разделяются на 2 команды. Правила такие же, как и в режиме «Каждый сам за себя», за исключением одного правила: когда игрок кладёт руку на карточку, один из его товарищей по команде должен положить руку на вторую карточку, чтобы выиграть набор.

- Если игрок положил руки на обе карточки, то это считается **ошибкой**.
- Если на карточки положили руки игроки из разных команд, то карточки переворачиваются, как **в случае спора**.

Не мешкая, сообщите своему товарищу (или товарищам) по команде, если он не заметил вторую карточку пары. После приостановки игры возобновить её может любой игрок команды.

Игра заканчивается, как только одна из команд выигрывает **5 наборов карточек**.

