

УГАДАЙ ЖЕЛАНИЕ



GAGA
GAMES

УГАДАЙ ЖЕЛАНИЕ

Кол-во игроков: 3–6 • Возраст: 8+ • Время игры: 20'
Художник: Кристоф Тиш • Автор игры: Оливер Игельхаут

КОМПОНЕНТЫ

- 1 карта-подсказка
- 33 карты желаний
- 20 жетонов монет желаний
- 1 карта-подсказка «Руки»
(не требуется для базовой игры)
- Правила



ОБ ИГРЕ

Машина желаний загадывает предмет, затем она выдает 4 карты желаний и объявляет, есть ли предмет, который она загадала, среди этих карт. Затем еще 4 карты и новое объявление. Кто же первым поймет, что загадала машина желаний?

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ

Старший игрок берет на себя роль машины желаний в первом раунде.

Эта роль будет переходить от игрока к игроку в течение игры.

Все остальные игроки становятся агентами, которые должны угадать, что же загадала машина желаний.

ПОДГОТОВКА

Положите карту-подсказку, на которой изображены все 9 предметов, в центр стола.

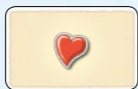
Оставьте монеты желаний в коробке, они понадобятся позже.

Машина желаний перемешивает карты желаний так, чтобы остальные игроки не видели лицевую сторону карт.

ХОД ИГРЫ

Машина загадывает желание

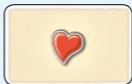
Машина желаний выбирает карту, на которой изображен только один предмет, и помещает ее рубашкой вверх на стол так, чтобы все агенты могли до нее дотянуться. На этой карте изображено желание, которое загадала машина.



В этом примере машина загадала сердце.

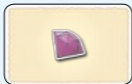
Запуск машины желаний

Когда все агенты готовы, машина желаний выкладывает 4 карты в ряд рубашкой вниз.



Если в выложенном ряду загаданное желание содержится хотя бы один раз, машина говорит: «Да».

Если в ряду нет загаданного желания, машина говорит: «Нет».



Затем она выкладывает новый ряд из 4 карт рубашкой вниз и делает еще одно заявление.

Кто же из агентов первым угадает желание?

Машина желаний продолжает выкладывать карты в ряды и объявлять, есть загаданное желание в ряду или нет.

Если агент считает, что он может угадать карту с загаданным желанием, он шлепает рукой по отложенной в начале раунда карте и называет, что же загадала машина желаний.



Пример:



«Да».



«Нет».

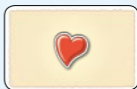


«Нет».



Стоп!

Решение:



Подсчет очков

Если агент сделал верную догадку, он берет монету желаний из запаса. Если же агент ошибся, он должен отдать одну свою монету желаний агенту, у которого меньше всех монет. Если у двух агентов одинаковое количество монет, то монету получает следующий агент по порядку хода. Если у агента, который ошибся, нет монет, все остальные игроки (включая машину желаний) получают по монете.

Новая машина желаний

Новой машиной желаний становится агент, который пытался угадать желание машины в предыдущем раунде.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

В игре побеждает тот, кто первым наберет 5 монет желаний.



Игра также заканчивается, когда запас монет желаний иссякает. В этом случае побеждает игрок, собравший больше всех монет желаний.

В случае ничьей оба игрока считаются победителями.

ВАРИАНТ «ЛЕВО-ПРАВО»

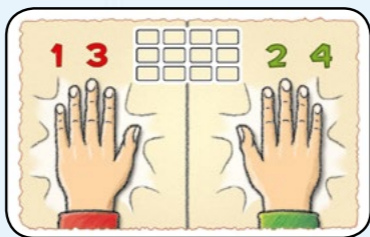
В этом варианте агенты так же должны отгадать загаданное желание, но чтобы получить монету желаний, им нужно шлепнуть по карте с желанием определенной рукой.

Только первые 3 ряда (12 карт) влияют на выбор руки при догадке. Если агент делает догадку до того, как выложены 3 ряда, то машина продолжает выкладывать карты, пока не будут выложены 12 карт (т. е. 3 ряда).

На карте-подсказке «руки» указано, какую руку использовать при догадке. Смотрите только на первые 3 ряда:

Если на выложенных картах **нечетное** количество загаданных предметов, шлепните по карте **левой** рукой.

Если на выложенных картах **четное** количество загаданных предметов, шлепните по карте **правой** рукой.



Если загаданного предмета нет среди карт первых 3 рядов, игроки сами выбирают, какой рукой шлепнуть по карте.

Как только агент шлепнул по карте, он не может поменять руку.

В примере на стр. 5 в первых трех рядах только один загаданный предмет. В этом случае игроки должны шлепнуть по карте левой рукой.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Андрей Мательский

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюкова

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

