

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Следуйте базовым правилам со следующими изменениями:

Возьмите один набор игрока, а остальные 3 отложите в сторону (они вам не понадобятся).

- При игре вчетвером каждый игрок берёт одну стопку из 4 карточек одного типа (колпаки, лица, бороды или пары ног).
- При игре втроём один игрок берёт две стопки из 4 карточек одного типа, а остальные берут по одной стопке из 4 карточек одного типа.
- При игре вдвоём каждый игрок берёт 2 стопки из 4 карточек одного типа.

Вместо того чтобы каждому собирать своего гнома отдельно, игроки вместе собирают одного гнома.

Засеките 2 минуты на таймере в телефоне и начните игру.

Вы выигрываете портрет гнома, только если все 4 части совпадают. После каждого раунда игроки передают свои стопки соседу слева и продолжают игру – время идёт!

Чем больше портретов гномов вы выиграете, тем лучше ваш результат! Для начала постарайтесь выиграть 5 портретов гномов. Получилось? А теперь попробуйте побить свой рекорд!

7

РЕЖИМ КУЧА-МАЛА



Следуйте базовым правилам со следующими изменениями:

Возьмите на один набор игрока меньше, чем игроков (лишние наборы отложите в сторону – они вам не понадобятся). Разложите карточки в центре стола лицом вверх и перемешайте, как показано на рисунке. Игроки будут использовать карточки из центра стола, чтобы составить портрет гнома.

Примечания:

- Вы можете получить портрет с гномом только за полностью собранным гномом (состоящего из 4 частей).
- Если вы держали карточку в руках, когда другой игрок сказал «Стоп!», вы можете использовать её.
- Вы не можете сказать «Стоп!», если гном перед вами собран не полностью (состоит меньше, чем из 4 частей).
- Если вы сказали «Стоп!», но у вас совпадений меньше, чем у другого игрока, вы не участвуете в следующем раунде.

8

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

В каком бы режиме игры вы ни играли, вы можете использовать один или сразу несколько вариантов игры, чтобы сделать игру более интересной.

ВВЕРХ НОГАМИ

Вставьте портрет гнома в платформу вверх ногами.

БЛИЗНЕЦЫ

Выньте карту-заслонку из вращающейся платформы. Как только платформа сделает полный оборот, игроки должны собрать портрет гнома на обратной стороне карты.

ГРОЗА И ЦВЕТОЧЕК

- Если на портрете гнома изображена грозовая туча, вместо того чтобы собирать портрет гнома, игроки должны положить руку в центр стола. Первый игрок, сделавший это, получает портрет гнома в награду. Если на портрете гнома грозовой тучи нет, а вы положили руку в центр стола, вы теряете один из своих портретов гнома (положите его под колоду).
- Если на портрете гнома изображён красный цветочек, вместо того чтобы собирать портрет гнома, игроки должны сказать «Цветочек!» Первый игрок, сделавший это, получает портрет гнома в подарок. Если на портрете гнома красного цветочка нет, а вы сказали «Цветочек!», вы теряете один из своих портретов гнома (положите его под колоду).



9



ЗДЕСЬ БЫЛ ГНОМ

6+ 25 мин. 2-4 игрока

АВТОР ИГРЫ:
ЖАН-ФРАНСУА РОША

ПРАВИЛА ИГРЫ

Видели гнома? Всего на долю секунды! Можете составить портрет? Так попробуйте!

КОМПОНЕНТЫ

- 24 двусторонних портрета (весьма пронырливых) гномов
- 1 карта-заслонка с силуэтом гнома
- 4 набора игрока по 16 карточек в каждом: 4 колпака, 4 лица, 4 бороды и 4 пары ног (ещё не запутались?)
- 1 вращающаяся платформа с горкой (замысловатый, но чрезвычайно полезный прибор!)
- 1 шарик
- 1 правила игры

Компоненты могут отличаться от изображённых

1

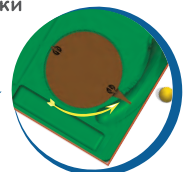
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Каждый игрок берёт набор игрока (16 карточек с рубашкой одного цвета). (Скорее хватайтесь за любимый цвет и отбивайтесь от посягателей!) Внимательно изучите все 16 карточек.



2 Разложите 16 карточек лицевой стороной вверх в виде 4 стопок – колпаки, лица, бороды и пары ног – так, чтобы перед вами оказалось изображение гнома. (Милейший малый, не так ли? Поверьте, очень скоро вы его невзлюбите!)

3 Поставьте коробку с вращающейся платформой на стол так, чтобы все игроки находились по одну сторону от неё. Вставьте карту-заслонку с силуэтом гнома в платформу. Приведите платформу в стартовое положение. (Она должна вращаться по часовой стрелке – вы скоро разберётесь, как она работает!) Положите шарик неподалёку.



Если вы играете со взрослыми, мы рекомендуем использовать вариант игры «Гроза и цветочки».

2

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Соберите портрет только что увиденного вами гнома быстрее других игроков.

ХОД ИГРЫ

Возьмите верхний портрет гнома из колоды и, не глядя на его обратную сторону, установите на платформу спиной-к-спине с картой-заслонкой. Убедитесь, что портрет гнома не перевернут вверх ногами, а платформа повернута картой-заслонкой к игрокам. (Теперь мы знаем, что там стоит гном!)



Когда все игроки будут готовы, спустите шарик с вершины встроеной горки. Шарик должен ударить по выступающему язычку платформы так, чтобы она сделала полный оборот вокруг своей оси и остановилась. (Что это было? Мимо нас прошмыгнул гном? Может, показалось?)

У игроков будет чуть меньше секунды, чтобы взглянуть гнома на портрете и запомнить его! (Да, запомнить! Надо было смотреть внимательнее, ха-ха-ха!)

Если платформа сделает неполный оборот и остановится портретом гнома к игрокам, уберите портрет с платформы, верните её в стартовое положение и вставьте новый портрет. (Попробуйте ещё раз – теперь наверняка получится!)

3

Как только платформа остановится, все игроки одновременно начинают собирать портрет гнома, которого они увидели, используя полученный набор карточек.

Возьмите одну из стопок перед собой и поочерёдно перекаладывайте карточки под низ стопки, пока не найдёте подходящее изображение.

Когда нужная вам карточка окажется сверху стопки, верните стопку на стол и возьмите другую стопку. Проверьте все 4 стопки. Перед вами должна оказаться точная копия гнома, изображённого на портрете. (Перед вашими глазами в любой момент находится портрет гнома, но верный ли он? Такой ли у него был колпак? А ботинки? И в руке у него... не ваше ли печенье?)

Запрещается откладывать какие-либо карточки в сторону: все они должны оставаться в соответствующих стопках, меняется только порядок карточек внутри стопки!



Не смешивайте карточки из разных стопок. Стопки должны быть аккуратными и лежать отдельно друг от друга. В каждой стопке должна быть видна только верхняя карта.

4

Как только один из игроков сочтёт, что он добился необходимого сходства, он кричит «Стоп!» Тогда все игроки останавливаются, вынимают портрет гнома из платформы и сравнивают с ним получившихся гномов. (Так вот он, плутишка, какой!)

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игроки проверяют, кто из них собрал гнома с наибольшим числом верных частей. Этот игрок побеждает в данном раунде и получает портрет гнома в награду. (Поздравляем, глаз-алмаз!)

В случае ничьей портрет гнома получает тот, кто остановил раунд. (Молодец, подсутился!)

Если в случае ничьей игрок, остановивший раунд, не входит в число отличившихся, один из победителей получает портрет гнома с платформы, а остальные счастливички забирают по одному портрету у игрока, остановившего раунд. (Поторопился – пусть теперь расплавляется!) Если у игрока, остановившего раунд, не хватает портретов гномов, он отдаёт все выигранные ранее портреты, а недостающие добираются из колоды.

5

НОВЫЙ РАУНД

Следующий раунд играется по тем же правилам. (Вы ведь уже разобрались, что надо делать?)

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков получает 5-й портрет гнома, игра заканчивается, и этот игрок объявляется победителем. (Как мы его назовём? Ловец гномов? Гномин Гуд? Есть ещё варианты?)

Примечание:

если вы хотите играть дольше и изловить больше гномов, играйте, пока не закончится колода портретов гномов. Победит игрок, собравший больше всех портретов гномов!



6