

Ταπικέκοι ?



5 años
5 años Jahre
5-99

Jeu de mémoire
Memory game
Gedachtnisspiel
Juego de memoria





5–99 лет



2–4 игрока



15 минут

Правила игры **RUS**

В комплекте: 4 шаблона (кухня, гостиная, спальня, сад), 36 жетонов «предмет» (по 9 для каждого шаблона), 1 фишка «семья», 1 мешок.



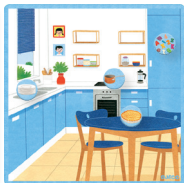
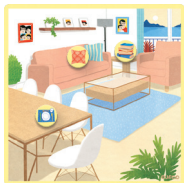
Лови вора! Ранним утром семья обнаружила, что воры украли из дома некоторые вещи. Сможете определить, каких вещей не хватает?

Принцип. Taríkekoí — игра на развитие памяти. Каждый по очереди играет за семью, а остальные играют за воров. Пока семья спит, воры крадут 1 или несколько предметов с шаблонов. А тот, кто играет за семью, должен определить, каких предметов не хватает.

Подготовка

Положите 4 шаблона в центре стола, чтобы они были хорошо видны всем игрокам. Положите все жетоны «предмет» в мешок. Достаньте 12 случайных жетонов и разложите их по шаблонам. Каждый предмет относится к определенному шаблону — их цвет совпадает с цветом рамки соответствующего шаблона.

Примечание 1. *Перед началом партии рекомендуется всем вместе посмотреть жетоны «предмет» и договориться, как вы будете их называть.*



Ход игры

В первом раунде роль семьи исполняет самый старший игрок, а затем эта роль будет переходить по часовой стрелке. Он берет фишку «семья» и ставит ее перед собой.

Наступает ночь: играющий за семью закрывает глаза и вслух считает до 10.

В это время остальные игроки берут из дома любые предметы и прячут их в руке.

- 2 игрока: вор берет 4 предмета.
- 3 игрока: каждый из воров берет по 2 предмета.
- 4 игрока: каждый из воров берет по 1 предмету.

Закончив считать до 10, играющий за семью открывает глаза и осматривает дом.

Он показывает на каждый шаблон и говорит, какие предметы исчезли.

Назвав недостающий предмет, он зарабатывает украденный жетон и кладет его перед собой лицевой стороной вверх.

Затем играющий за семью продолжает осмотр дома. Его ход заканчивается, если он:

- назвал все предметы, украденные ночью;
- допустил ошибку (назвал предмет, который не был украден, или неверно указал шаблон для предмета);
- отказался продолжать поиски, так как не помнит, какие предметы исчезли еще.

Если в конце хода у «вора» остался один или несколько жетонов в руке, он их зарабатывает и кладет перед собой лицевой стороной вверх.

Роль семьи переходит к следующему игроку. Он достает из мешка 4 новых жетона, кладет их на соответствующие шаблоны, берет фишку «семья», и начинается новый раунд.

Примечание 2. *Чтобы жетоны было проще запомнить, достаточно класть их на свои места на шаблонах, как будто расставляете мебель в комнатах!*

Конец игры

Партия заканчивается, когда в начале нового раунда в мешке не осталось жетонов «предмет», чтобы выложить их.

Побеждает игрок, заработавший больше всех предметов.

Вариант для мастеров: «Дом вверх дном!»

Жетоны «предмет» выкладывают на любой шаблон, не обращая внимания на их цвет.

Авторы игры: Ромарик Галоннье и Лоран Тулуз.