

# ШАМАН

## Правила игры

### Об игре

Шаман — быстрая красивая игра. Тут всё довольно просто: очередности ходов нет, нужно смотреть в оба и действовать на скорость.

Вы открываете круглую карту и все ищите, каких символов на ней не хватает. Как только нашли, хватаете нужные фишки, бьёте в бубен и получаете очки. Потом открываете следующую карту и так далее. Побеждает тот, кто угадал больше всех символов.

Видеоправила можно найти вот здесь:



### Состав



35 круглых карт с символами, на каждой не хватает каких-то двух символов.

50 фишек с символами, по 10 для каждого игрока, их нужно хватать и класть перед собой.

Простые правила с картинками, вы сейчас держите их в руках.

По 14 жетонов на пять очков, два очка и одно очко, чтобы знать, кто побеждает.



Бубен, по которому нужно стучать.

### Простые правила

Перемешайте круглые карты и положите в центр стола лицевой стороной вниз. Рядом положите бубен. Раздайте каждому игроку по 10 фишек одного цвета лицевой стороной вверх, и можно начинать играть.



Открывайте карту и как можно скорее ищите отсутствующие символы. Как только нашли, переверните их и, бейте в бубен! Первый ударивший забирает себе круглую карту.

Кто первым набрал пять карт, тот побеждает.

# Полные правила

## Подготовка

1. Перемешайте круглые карты и положите их лицевой стороной вниз в центр стола.
2. Положите бубен так, чтобы каждый мог до него дотянуться.
3. Раздайте каждому игроку набор из 10 фишек одного цвета. Положите свои фишки перед собой лицевой стороной вверх.
4. Около круглых карт положите стопку жетонов очков.



Всё, теперь вы можете начать играть, попутно заглядывая в правила!

## Ход игры

Переверните верхнюю круглую карту. На ней не хватает двух символов, вам нужно понять, каких.

Как только поняли, какого символа не хватает, переверните свою фишку с этим символом лицевой стороной вниз и ищите второй недостающий символ. Когда вы нашли оба недостающих символа, кричите «шаман!», и быстро переверните одной рукой оставшиеся фишки так, чтобы они лежали отдельно от двух недостающих. Остальные игроки в это время тоже могут искать недостающие символы, выкрикивать «шаман!» и переворачивать оставшиеся фишки.

Как только вы перевернули все оставшиеся фишки, ударьте в бубен — и игра останавливается. Переверните две свои фишки с недостающими символами, чтобы их увидели все игроки:

» Если обоих символов на фишках нет на карте, вы получаете **пять очков**.

» Если один или два символа с фишек есть на карте, вы не получаете очков.



Теперь остальные игроки переворачивают свои фишки с недостающими символами:

» Если вы угадали два символа, вы получаете **два очка**.

» Если вы угадали один символ, вы получаете **одно очко**.

» Если вы не угадали ни одного символа, вы **не получаете очков**.



Теперь переверните обратно свои фишки символами вверх и откройте следующую круглую карту, игра продолжается.

Если у вас закончились карты, а игра ещё продолжается, помешайте все сыгранные карты и сформируйте новую стопку.

**Важно:** не обязательно переворачивать все фишки чтобы получить очки. Чтобы получить одно очко, достаточно перевернуть одну фишку.



## Конец игры и победа

При игре вдвоём побеждает тот, кто первым наберёт **40 очков**.

При игре троём побеждает тот, кто первым наберёт **30 очков**.

При игре четвером побеждает тот, кто первым наберёт **25 очков**.

При игре пятером побеждает тот, кто первым наберёт **20 очков**.

Автор игры М. Хайрон.

Художник Е. Безлепкина.

Над локализацией работали: Д. Кибкало,

М. Половцев, А. Половцева, С. Абдульманов,

Л. Савельева, Е. Безлепкина, Д. Чупикин.

© Hiron Games, 2017.

© ООО «Магеллан Производство», 2018.

142100, Россия, Московская область, Подольск,

улица Комсомольская, дом 1, корпус Ж, помещение 1,

2 этаж, кабинет 1. Телефон: +7 (926) 522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.



МАГЕЛЛАН  
mosigra.ru



Magellan  
mglan.ru