

БАРБАРОН

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Барбарон спешит на свидание!

3-я игра на скорость и реакцию
от Jacques Zeimet
для 2-8 светлых умов от 6 лет

Цель игры

Призрак Барбарон (дядюшка Барабашки) невероятно взволнован! Ведь сегодня в полночь он идет на свидание с очаровательным привидением из соседнего замка. Какой выбрать костюм? Какие духи? В своей новой шляпе он выглядит настоящим щёголем, и надушился он от души, и даже ключи не забыл! Но, как назло, эти две проказницы – Совушка и Мышка-Летучка – устроили в комнате жуткий беспорядок! Всё перепуталось – предметы меняют цвет или даже совсем исчезают!

Если ты хочешь помочь Барбарону собрать всё необходимое, то нужно спешить! Однако главное – не горячиться. Может, захватишь с собой фонарик? Он поможет тебе в поисках. Смотрим на часы: уже без пяти минут полночь!

Участники игры могут выбрать из 9 предметов.

Так кто же успеет первым помочь Барбарону?

Компоненты

- 9 предметов
- 63 карты



фонарик



зеркало



летучая мышь



ключ



шляпа



духи



часы



сова



Барбарон

Подготовка к игре

Поставьте 9 предметов по кругу в центр стола. Тщательно перемешайте карты и положите колоду на стол рубашкой вверх.

Основные правила

Хватай предмет!

Игровой процесс:

Игрок, который последним смотрел в зеркало, переворачивает верхнюю карту колоды так, чтобы все увидели её одновременно. Теперь каждый участник, используя только одну руку, должен как можно скорее схватить предмет, изображённый на карте. Но делать это нужно только в том случае, если его цвет совпадает с цветом реального предмета. Например, в данном случае это синий фонарик (рис. 1).

А что же делать, если на картинке нет предметов нужного цвета? В таком случае игроки пытаются схватить предмет, ни изображения, ни цвета которого на карточке нет (рис. 2).

Приведём пример! На этой карте изображена зелёная летучая мышь, синий ключ и красная шляпа. Но таких предметов указанных цветов у нас нет. Значит, нужно скорее хватать белого Барбарона – ведь ни привидения, ни белого цвета на карточке нет.

Который час?

Если Барбарон и часы изображены на одной карточке, не хватайте ничего, а просто назовите время на часах.

Пример: На этой карте изображены и призрак, и часы – значит, нужно посмотреть, какое время указано на часах, и крикнуть: «Без пяти двенадцать!» (рис. 3).



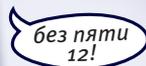
рис. 1



рис. 2



рис. 3



Если вы схватили правильный предмет или верно выкрикнули время на часах – вы получаете только что открытую карту в награду, можете забрать её и положить перед собой. Предмет нужно вернуть в центр стола. Затем следующий участник переворачивает верхнюю карту колоды (так, чтобы все игроки увидели её одновременно), и игра продолжается.

Дополнительные правила для опытных игроков

Вы можете использовать любые из этих правил – в самых разных комбинациях и в сочетании с основными правилами.

Дополнительное правило №1: Отражения

Если на карточке вы видите отражение предмета в зеркале, то нужно схватить этот предмет – вне зависимости от его цвета (рис. 4)!

Например: в зеркале отражается шляпа, значит, нужно схватить шляпу (не имеет значения, что на карточке она зелёная, а предмет у нас чёрный).



рис. 4



Дополнительное правило №2: Сובушка

Если на карточке нарисована сова – ничего не хватайте, а просто выкрикивайте название нужного предмета (рис. 5).



рис. 5



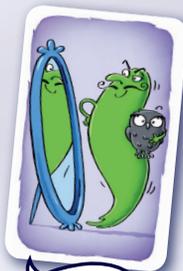
Часы!

Сова!



рис. 6

Чёрный!



Зелёный!

Дополнительное правило №3: Сובушка любитесь

Если зеркало и сова изображены на одной карте, ничего не хватайте, а выкрикивайте цвет того предмета, который отражается в зеркале (рис. 6).

Обратите внимание!

У каждого игрока есть только **одна попытка!** Если игрок...

- выкрикнул, когда надо было схватить ***или***
- схватил предмет, когда нужно было выкрикнуть ***или***
- схватил не тот предмет ***или***
- выкрикнул неверно ***или***
- одновременно схватил и выкрикнул...

...он должен отдать одну из заработанных карт (если она есть). Игрок, правильно схвативший или, соответственно, произнёсший правильное слово, получает эту карту (или эти карты).

Если все игроки ошиблись, никто ничего не получает и каждый отдает по карте в специальный «призовой фонд». Один из игроков открывает следующую карту, а тот, кто первым схватит правильный предмет или выкрикнет нужные слова, получит вдобавок к открытой карте ещё и все карточки «призового фонда».

Конец игры и подсчёт очков

Игра завершается, когда колода на столе заканчивается. Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество карточек.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании **Стиль Жизни www.LifeStyleLtd.ru** – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Zoch GmbH Brienner Strasse 54 a D-80333 Munchen © 2013
Цох ГмбХ Бриеннер Штрассе 54 а Д-80333 Мюнхен
Сделано в Германии. www.zoch-verlag.com

Эксклюзивный дистрибьютор в РФ: ООО «Настольные игры – Стиль Жизни»:
125167, г. Москва, пр-д Соломенной Сторожки, д. 5, корп. 1
Тел./факс: +7 (495) 510-0539, e-mail: mail@lifestyleltd.ru www.lifestyleltd.ru

