

GEISTES

BLITZ
5 vor 12

БАРАБАШКА «12 БЕЗ 5»

Новейшая игра на реакцию с девятью предметами

Для 2-8 быстрых, как ветер, привидений, от 8 лет и старше

Автор: Жак Зейме

СЮЖЕТ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Балдуин в предвкушении! Сегодня он отправляется на свидание с Брунгильдой, леди-призраком ванной комнаты. Что надеть? Какой выбрать аромат? Шляпа вычищена, флакон одеколона наготове, даже ключ не забыт. Увы, Совина и Мышьяк, полуночные проказники, устраивают жуткий беспорядок. Невзирая на спешку, панике поддаваться нельзя! Фонарик разгоняет ночную тьму, а на часах уже 12 без 5.

Всего есть девять предметов, кто первым схватит нужный? Вещи отражаются в зеркале, повсюду громко выкрикиваются цвета и время суток. Кто будет спокоен и уверен в себе?

ЧТО В КОРОБКЕ?

- 9 ПРЕДМЕТОВ

- 63 КАРТЫ



ФОНАРЬ



ЗЕРКАЛО



ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ



ФЛАКОН



КЛЮЧ



ШЛЯПА



ЧАСЫ



СОВА



ПРИЗРАК

ПОДГОТОВКА.

Расположите девять предметов в форме круга на столе. Тщательно перемешайте карты и расположите их рядом рубашкой вверх.

Что делать, если предмет на карточке не того цвета? В этом случае нужно схватить тот предмет, которого на картинке нет, при этом цвета этого предмета на карточке тоже быть не должно.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА:

Хватай предмет!

КАК ИГРАТЬ:

Игрок, последним смотревшийся в зеркало, берёт верхнюю карточку из колоды и переворачивает её таким образом, чтобы всем было видно. Потом, все стараются как можно схватить тот предмет, который изображён в своём оригинальном цвете. Хватать можно только одной рукой. На примере, изображённом на Рис. 1, схватить надо синий фонарик.

Что же делать, если предмета нужного цвета нет? Очень просто – нужно схватить тот предмет, который не изображён на картинке, и чьего цвета тоже на ней нет (см. Рис. 2).

ПРИМЕР: Поскольку на картинке нет ПРИЗРАКА и его цвета (белый) тоже нет, нужно схватить именно ПРИЗРАКА.



РИС. 1



РИС. 2



12 БЕЗ 5

Если на карте изображены и ПРИЗРАК, и ЧАСЫ, нужно не хватать предмет, а выкрикнуть время, которое показывают ЧАСЫ (см. Рис. 3)

ПРИМЕР: Поскольку и ПРИЗРАК, и ЧАСЫ изображены вместе, нужно выкрикнуть время на часах: «12 без 5!»

Если вы схватили нужный предмет или правильно выкрикнули время, вы кладёте карту, которая была открыта в этом ходу, перед собой лицом вниз. Это ваша призовая карта. Возвратите все схваченные предметы в общий круг на столе. После этого следующий игрок берёт из колоды новую карту и переворачивает её (так, чтобы всем было видно). Дальше продолжаете играть так же.

ВАЖНО! Если вы хотите играть только по обычным правилам, перейдите на страницу 5.

УСЛОЖНЁННЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ ИГРОКОВ

Вы можете использовать нижеперечисленные правила в любом сочетании в дополнение к основному.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО 1:

Отражённые предметы

Если вы видите предмет в ЗЕРКАЛЕ, хватайте его (см. Рис. 4). В этом случае цвет значения не имеет.

ПРИМЕР: В зеркале отражается шляпа, поэтому её нужно схватить.



РИС. 3



РИС. 4



ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО 2: СОВИНА, ГОВОРЯЩАЯ СОВА

Если на карточке изображена СОВА, нужно не схватить нужный предмет, а выкрикнуть его название (см. Рис. 5 и 6)



РИС. 5



РИС. 6



ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО 3: СОВА И ЗЕРКАЛО: ЦВЕТНОЙ ДУЭТ

Если на карточке есть и СОВА, и ЗЕРКАЛО, не нужно ничего хватать, вместо этого нужно выкрикнуть цвет того предмета, который отражается в ЗЕРКАЛЕ (см. Рис. 7 и 8)



РИС. 7



РИС. 8



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

Каждый раз, когда вы переворачиваете карту, у каждого из игроков есть только одна попытка.

Если вы ошиблись и...

- выкрикнули, когда надо было схватить предмет, или
- схватили предмет, когда нужно было выкрикнуть, или
- схватили неправильный предмет, или
- выкрикнули неправильно, или
- схватили и выкрикнули одновременно

..., отдайте одну из своих призовых карточек (если у вас они есть) тому игроку, который схватил/выкрикнул правильно.

Если все ошиблись, никто не получает карты. Карта, которая была открыта в этом раунде, откладывается в сторону, туда же каждый игрок откладывает одну из своих призовых карт (если у него они есть), формируя джек-пот. Следующий игрок, который получает призовую карту, получает весь джек-пот.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, когда кончается колода. Побеждает игрок с наибольшим числом призовых карт.

НЕДОМИНО

Author: Jacques Zeimet

Illustrations: Gabriela Silveira

Translation: Andreas Preiss

Art.Nr.: 60 110 5054

© 2013 Zoch GmbH

Brienner Str. 54a

80333 München

www.zoch-verlag.com

[www.facebook.com / zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)

[www.twitter.com / Zoch_Spiele](http://www.twitter.com/Zoch_Spiele)