

Найсмітніший

ПРАВИЛА ГРИ

Перша гра

Кількість гравців:

від 2 до 8 осіб.

Час гри:

від 25 хвилин.

Мета гри

Першим позбутися всіх своїх карток.

Підготовка до гри

Кожному гравцеві роздається по 5 карток «сорочкою» догори.

Решта колоди кладеться посередині «сорочкою» догори.

Верхня картка з колоди перевертається та кладеться поруч.

Ця картка обов'язково має бути з цифрою. Якщо ж це картка без цифри, вона повертається в середину колоди, а наступна картка з колоди перевертається.

Хід гри

Першим ходить учасник, який роздавав картки. В наступному турі першим ходитиме той, хто виграв.

Далі хід передається за годинниковою стрілкою.

Під час ходу гравець викладає одну зі своїх карток на центральну картку. Викладена картка має відповідати центральній за кольором або цифрою (твариною). Наприклад, на зеленого єнота «6» можна покласти будь-яку зелену картку (в тому числі картки «Пропуск ходу», «Зміна напрямку гри» та «+1»), або єнота «6» будь-якого кольору.

Також, можна викласти бонусні картки «Найспритніший», «Обери колір» та «Колір +3». Їх можна викласти на будь-яку картку й змінити колір у грі на інший.

Подробиці дивіться далі.

Якщо в гравця перед початком ходу немає жодної потрібної картки, він бере одну картку з колоди. Якщо ця картка підходить, вона викладається. Якщо ні — гравець лишає її собі та закінчує свій хід.

Правило «Найспритніший»

Коли у гравця лишається одна картка, він зобов'язаний повідомити про це, сказавши: «Найспритніший!».

Сказати «Найспритніший!» необхідно тоді, коли гравець кладе свою передостанню картку та ще не прибрав руку з неї.

Якщо гравець забув це зробити, інші гравці можуть помітити і нагадати про помилку. В такому випадку гравець, який забув вигукнути «Найспритніший!»

повинен взяти з колоди дві картки.

Важливо! Руки з картками слід тримати таким чином, щоб усі бачили кількість карток одне одного.

Різновиди карток

Картки з цифрами



Це звичайні ігрові картки. Їх можна викладати на той самий колір, або ж таку саму цифру.

Картки «Найспритніший»



Гравець який виклав картку «Найспритніший», а також інший гравець, який першим накриє рукою цю картку, можуть покласти до відбою будь-яку свою картку.

Картка «Найспритніший» викладається на будь-яку картку, незалежно від наявності в гравця карток поточного кольору.

Картки «Пропуск ходу»



Якщо один із гравців виклає картку «Пропуск ходу», наступний за чергою гравець пропускає хід. Але він

може врятуватися від пропуску, поклавши таку саму картку «Пропуск ходу».

Картка викладається лише на поточний колір.

«Зміна напрямку гри»



Якщо один із гравців виклає картку «Зміна напрямку ходу», то змінюється напрям ходу гри. Якщо гравці ходили за годинниковою стрілкою, то починають ходити проти годинникової стрілки, або ж навпаки.

Картка викладається лише на поточний колір.



Картка «+1»

Якщо один із гравців виклає картку «+1», то наступний повинен взяти з колоди одну картку

перед початком свого ходу.

Картка «+1» викладається лише на поточний колір.

Картка «Обери колір»



Гравець, що поклав цю картку, замовляє будь-який колір. Наступний гравець має покласти картку замовленого кольору або скористатися спеціальними картками. Якщо він не може цього зробити, то пропускає хід. Гравець, який ходитиме наступним, також має виконати ці умови. І так до тих пір, поки не викладеться картка замовленого кольору. Картка «Обери колір» може бути викладена навіть якщо у гравця є картки поточного кольору і він хоче його змінити.

Картка «Обери колір +3»



Викладаючи цю картку, необхідно замовити колір (як і з картою «Обери колір»), а наступний гравець повинен взяти з колоди три картки перед початком свого ходу. Він може уникнути цього, виклавши таку саму картку «Обери колір +3». Так само може вчинити і третій гравець, якщо у нього є така сама картка.

Кількість карток, які необхідно взяти з колоди не сумуюється. Наприклад, якщо перший гравець виклав картку «Обери колір + 3», другий та, можливо, третій гравець виклали таку саму картку, то наступний гравець повинен взяти лише 3 картки.

Картка «Обери колір +3» може бути викладена лише в тому

разі, якщо в гравця відсутні карти поточного кольору (причому картки «Найспритніший», «Обери колір» та «+1» поточного можуть бути присутніми).

Перевірка на чесність

Гравця, який викладає картку «Обери колір +3» можуть перевірити на чесність, якщо є підозра, що він має картку або картки поточного кольору. Наступний гравець (який має взяти 3 картки) може попросити показати картки. Якщо підозра підтвердилася, гравець забирає свою картку «Обери колір +3» та бере три картки з колоди і пропускає наступний хід.

Якщо підозра не підтвердилася, перевіряючий перед початком свого ходу, крім трьох карток, бере ще дві за недовіру.

кількість балів. Усі, крім переможця, підраховують бали за картками, що лишилися на руках.

Підрахунок балів

Кожна картка дає певну кількість балів.

Картка з цифрою дає відповідну цифрі кількість балів.

Картки «Пропуск ходу», «Зміна напрямку гри» та «+1» дають по 10 балів.

Картки «Обери колір» та «Обери колір +3» дають по 20 балів.

Картка «Найспритніший» дає 25 балів.

Закінчення гри

Гра закінчується тоді, коли хтось із учасників позбувся всіх своїх карток.

Після закінчення туру за ба-

жанням можна підрахувати кількість балів. Усі, крім переможця, підраховують бали за картками, що лишилися на руках.

Підрахунок балів

Кожна картка дає певну кількість балів.

Картка з цифрою дає відповідну цифрі кількість балів.

Картки «Пропуск ходу», «Зміна напрямку гри» та «+1» дають по 10 балів.

Картки «Обери колір» та «Обери колір +3» дають по 20 балів.

Картка «Найспритніший» дає 25 балів.

Друга гра

Кількість гравців:

від 2 до 8 осіб.

Час гри:

від 10 хвилин.

Мета гри

Першим дійти своєю фішкою до фінішу.

Підготовка до гри

Розкладіть ігрове поле, оберіть фішки та поставте їх на стартове поле.

За допомогою жеребкування визначіть послідовність ходів.

Хід гри

Кидайте по черзі кубик і просувайте свої фішки на таку кількість кроків, скільки випало на кубику. В залежності від кольору клітинки, на яку потрапила

фішка, треба виконати такі дії:

-  Звичайні кроки.
-  Зробіть додатковий хід або рухайтесь вперед у напрямку стрілки.
-  Пропустіть наступний хід або рухайтесь назад у напрямку стрілки.
-  Відгадайте загадку, відповісте вірно, зробіть додатковий хід, якщо ні — пропустіть хід.

Закінчення гри

Виграє той гравець, який першим дійде до фінішу.

