






Автор: Рейнер Кніжа
Ілюстрації: Міро

Гра для 2-4 гравців від 8 років

● **Приклад 1:** Викладено три карти червоного кольору, кожна з них містить по дві іконки. Гравець вибирає великий жетон з цифрою „2” і великий жетон червоного кольору. Але не отримує жетон з символом карт, тому що карти відрізняються: одна містить іконки любові , а дві - іконки захоплення .



● **Приклад 2:** Всі карти містять іконку „гроші” . Гравець заробив у цьому раунді великий жетон „гроші”. Жетон за колір він взяти не може, тому що карти викладені різного кольору, жетон з цифрою теж не отримує, бо дві карти містять по дві однакові іконки, а третя має їх три.



ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Гра закінчується, коли всі великі та середні жетони опиняться у розпорядженні гравців. Гравець, який взяв останній з цих жетонів, не може більше робити хід. Решта гравців (їх ходи відбуваються за годинниковою стрілкою) повинні виконати по одній дії.

Потім кожен з учасників гри підраховує свої бали. Великий жетон надає гравцеві 3 бали, за середній він отримує 2 бали, за маленькі - по 1 балу. Виграє той гравець, який здобув жетони, що забезпечили йому найбільшу кількість балів. У разі нічийі гравці з найбільшою кількістю балів спільно святкують перемогу.

● **Приклад 3:** Олексій зібрав 4 великих жетона, 4 середніх і 1 маленький. Це дає йому 21 (12 + 8 + 1) бал. Сергій здобув 2 великих жетона, 3 середніх і 2 маленьких. Він заробив 14 балів (6 + 6 + 2). Ігор накопичив 3 великих жетона, 2 середніх і 4 маленьких, які дали йому 17 балів (9 + 6 + 4). Переможцем стає Олексій, який заробив 21 бал.

Шановний клієнт! Наші ігри ми комплектуємо з особливою старанністю. Однак якщо виявиш відсутні елементи, за що ми вибачаємося перед тобою, просимо відправити рекламацию електронною поштою за наступною адресою: bville@bville.kiev.ua Не забудьте вказати своє ім'я та адресу (місто, поштовий індекс, вулицю, номер будинку та квартири) і вказати відсутній елемент гри.



Дизайн: Славомір Бейда

GRANNA®

www.granna.pl
sklep.granna.pl

08273/3 2016

КРЕДО



GRANNA®

Професор Тадеуш Котарбінський дав короткий рецепт щастя:

Або робіть щось.... Кохайте когось.... Не будьте ганчіркою... Життя - це серйозно!

Ви можете сформулювати його точніше?

Любов є однією з найважливіших цінностей в житті людини - вона робить людину щасливою і надає сенс життю.

Не менш важливими є захоплення, інтереси людини. Іноді стає дивно, що захоплення, хобі може мотивувати до дії і надати сили, щоб встати з ліжка вранці. Не забувайте також про гроші - вони допомагають реалізувати плани і забезпечити спокійне життя.

Пошук любові, підтримка улюбленого захоплення та збір коштів для своїх цілей - це головне завдання в грі Кредо, яка була розроблена Рейнером Кніжою. Ключом до перемоги є вдала комбінація з цих трьох понять - тобто створення гармонії бажань.

ВМІСТ КОРОБКИ

● 54 гральні карти ● 27 жетонів різного розміру (9 маленьких, 9 середніх, 9 великих) ● інструкція

КАРТИ

Карти містять деяку ключову інформацію:

I. Іконка: В лівому верхньому кутку карти зображено один з трьох символів:



II. Кількість іконок: Друга важлива інформація - кількість іконок.

Карта може містити їх 1, 2 або 3.

III. Колір карти: Важливим є і колір карти, який означає етап життя: молодість ● зрілість ● старість ●

іконка

кількість іконок

колір карти



ЖЕТОНИ

В комплекті гри - 27 жетонів. Вони діляться на 9 стосів (3 стоса з іконками, 3 стоса з цифрами, 3 стоса з кольорами). Кожен стос містить 3 жетона (маленький, середній та великий).

МЕТА ГРИ

Мета гри полягає в тому, щоб зібрати якомога більше балів. Бали нараховуються за жетони. Великий жетон дає 3 бали, середній - 2 бали, маленький - 1 бал.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Добре перемішайте карти, а потім **роздайте кожному гравцеві по 2 карти**. Слід пам'ятати, що інформація, яка міститься на картах є секретною. Тільки власник карт може бачити зображення на них.

Наступні **4 карти покладіть на столі** відкритими, щоби всі їх бачили. Решта карт залишається в стосі.

Жетони повинні бути розсортовані на 9 стосів (колір, цифри, іконки). У кожному стосі зверху знаходиться великий жетон, потім - середній, знизу - маленький.



ХІД ГРИ

Знайдіть гравця з найдовшою лінією життя на правій руці. Він починає гру. Далі хід переходить за стрілкою годинника.

У свою чергу гравець може виконати одну з двох дій:

● Добирання карти:

Гравець бере будь-яку з чотирьох відкритих на столі карт. Або може взяти верхню карту зі стосу „наосліп”. Він не розкриває цю карту іншим гравцям. Гравці збирають карти для того, щоб пізніше обміняти їх на відповідні набори жетонів.

Увага! На столі завжди повинно бути рівно 4 картки. Після вибору карти гравець викладає на стіл наступну карту зі стосу. Якщо під час гри карти в стосі закінчилися, гравець збирає карти, використані для одержання жетонів, перемішує їх і створює новий стос.

● Отримання жетонів:

Виберіть три карти, які мають одну або дві спільні риси (однакові іконки, однакова кількість іконок або однаковий колір карт) та викладіть їх перед собою. Тепер можна отримати жетони, що відповідають комплекту карт. Карти, використані для отримання жетонів відкладаються у бік. Вони можуть повернутися в гру, коли стос карт закінчиться.