



Необычная игра на развитие памяти для 1-4 умелых воров от 4х до 99 лет

Автор: Хайнц Майстер

Иллюстрации: Габриэла Сильвейра

Продолжительность игры: около 10 минут

Идея игры

Сокровищница замка тиха в ночи. Все обитатели замка спокойно дремлют, не замечая проворного вора, скрадывающегося вдоль стен. Лишь двенадцать доблестных охранников легендарного сокровища замка не спят – или все же прикорнули на минутку? Если легкий на руку воришка сможет прокрасться мимо двух охранников, именно в момент, когда они задремают, то ему удастся украсть охраняемое ими сокровище. Вам необходимо открыть правильные «сонные карточки» до того, как начнется охота на бесценные сокровища. Цель игры – собрать как можно больше сокровищ.

Содержимое

12 «сонных» карточек, 12 карточек с охранниками, 24 монетки, инструкция к игре

Подготовка к игре

Перемешайте «сонные» карточки (с желтыми рубашками) и выложите логотипом Naba наверх в 3 ряда по 4 карты. Выложите карточки с охранниками (с зелеными рубашками) в круг вокруг «сонных» карточек. Убедитесь, что вы оставляете пространство между карточками. Разложите между карточками с охранниками 24 монетки. В каждом промежутке должна быть одна, две или максимум 3 монетки.



Как играть

Играйте по часовой стрелке. Самый старший начинает. Переверните две «сонные» карточки. Оба соответствующих охранника в кольце засыпают. Теперь нужно проверить, находятся ли эти охранники в одном дозоре:

- Если на «сонных» карточках изображены охранники, которые случайно оказались рядышком в кольце, значит, они совместно охраняли одно сокровище. Вы можете взять монетки, которые находятся между ними, себе. Теперь вы можете перевернуть «сонные» карточки обратно.
- Если двое охранников находятся по соседству, но кто-то уже забрал монетки между ними, то вам не повезло. Переверните «сонные» карточки обратно.
- Если двое охранников, которые должны уснуть по указанию «сонных» карточек, находятся не рядом, значит они не из одного дозора, и вам не удастся своровать сокровище.



Далее наступает очередь следующего игрока.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда игроки разберут все монетки. Игрок, собравший больше всех монеток, выигрывает игру и становится Величайшим Грабителем Сонного Замка.

Вариация для одного игрока

Здесь распространяются правила базовой игры, но со следующими изменениями:

- Вы можете посмотреть на «сонные» карточки около 30 секунд, и только потом перевернуть лицом вниз и начать игру.
- Помните, что после того, как вы перевернули 2 «сонные» карточки, вам нужно перевернуть их обратно, а также перевернуть одну карточку охранника. Внимательно думайте, какую карточку охранника переворачивать, поскольку вы не сможете украсть сокровища, которые находятся возле перевернутой карточки охранника.

Игра заканчивается, когда вы перевернули уже все карточки охранников. Сколько сокровищ вам удалось украсть? Больше, чем охранникам удалось сохранить?

Подсказка: Игра станет интереснее, если вы до игры не будете смотреть на «сонные» карточки.