

АЙ-ЩЁЛК

ПРАВИЛА ИГРЫ

В КОРОБКЕ

- 50 карт (10 разных животных)
- 2 деревянных кубика
- 12 наклеек для кубиков



* Перед первой игрой наклейте все круглые наклейки на стороны кубиков так, чтобы **у каждого кубика была одна сторона с фотоаппаратом, а остальные пять – с любыми животными.**

- правила игры

1

ЗАДАЧА ИГРОКА

Набрать наибольшее количество карт.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Все карты перемешиваем и раздаём по 1 карте игрокам, пусть каждый положит её открыто перед собой – это Коллекция игрока. Все участники должны иметь возможность легко дотянуться до Коллекций друг друга.

Откройте в центре стола ещё 4 карты – это Актив.

Остальные карты положите стопкой.

2

Пример начальной раскладки для 3 игроков



3

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Младший игрок начинает: он бросает 2 кубика. **Далее все игроки участвуют в игре и действуют одновременно.**

Цель каждого игрока (независимо от того, кто кидал кубик) – накрыть на столе любую карту с животным, выпавшим на кубике.

Эта карта может быть в Коллекции самого игрока, в чужой Коллекции или в Активе.

Если игрок накрыл карту в своей Коллекции, то такую карту он переворачивает рубашкой вверх и кладёт рядом с собой – это его Альбом, который в конце игры определит победителя.

4

Если игрок накрыл карту из чужой Коллекции или из Актива, то он оставляет её открытой, но переносит эту карту в свою Коллекцию (если повезёт, то в будущих раундах она попадёт в Альбом этого игрока).

Если же на кубике выпало не животное, а фотоаппарат, то игрок, который бросал кубик, берёт 1 карту из колоды и кладёт её сразу в свой Альбом.



На этом раунд заканчивается. Если нужно добавьте в Актив карты из колоды, чтобы их стало снова 4. Передайте кубики следующему по кругу игроку и начинайте новый раунд по тем же правилам.

5

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра кончается, когда в колоде не остаётся карт, чтобы восполнить Актив до 4 штук.

Игроки переносят в свои Альбомы все карты, лежащие перед ними в личных Коллекциях, и подсчитывают число карт в Альбоме.

Победителем становится тот, в чьём Альбоме собрано наибольшее количество карт.

6

ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ

1. Часто бывает, что на столе несколько открытых карт с теми животными, которые выпали на кубиках – игрок сам решает, какие накрывать: из своей или из чужой Коллекции, или из Актива.

2. Можно использовать обе руки, чтобы накрывать карты. Если изловчиться, то и одной рукой можно накрывать несколько карт.

3. Если несколько игроков накрыли рукой одну и ту же карту, то забирает её тот, кто коснулся карты раньше (чья рука находится ниже).

4. Если на обоих кубиках выпали фотоаппараты, игрок берёт 2 карты из колоды в свой Альбом.

7

БОЛЬШЕ АЗАРТА

Тем, кто хочет усилить соревновательный эффект игры, предлагаем немного изменить правила. Сначала так же раздайте всем по одной карте в Коллекцию, а вот **Актив выкладывать не надо**.

Раунд проходит так же, как и в основном варианте. Только в конце раунда **все участники добирают из колоды по 1 карте** в свои Коллекции.

Если же у игрока в Коллекции 4 или больше карт, добирать в этом раунде не нужно.

Игра заканчивается, когда в колоде недостаёт карт, чтобы раздать всем, кому нужно. Тогда карту не получает никто, игра заканчивается. Победил тот, у кого в Альбоме наибольшее количество карт.

8

«Ай-щёлк» придумал датчанин Мартин Недергаард Андерсен. Как человек с таким непростым именем придумал такую простую и актуальную игру?

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostyepравила



простые
правила

prostyepравила.ru