



ПРИВИД РОЗУМАКА



У цій грі вам знадобиться
блискавична реакція!
Гра розрахована на 2-8 гравців віком від 8 років.
Автор гри — Жак Цаймет

ЗНАЙОМТЕСЯ – РОЗУМАКА!

Привид на ім'я Розумака знайшов стару камеру в підвалі замку. Йому подобається, щоб деякі предмети зникали, коли він з'являється вночі, тому Розумака почав їх фотографувати. Звісно, він сфотографував і себе. На жаль, зачарована камера неправильно відображає кольори на багатьох фотографіях. На одній фотографії зелена пляшка виявляється білою, на іншій — синьою. Дивлячись на всі ці фотографії, Розумака забуває, які ще предмети він хотів змусити зникнути.

Хочете допомогти Розумаці? Для цього ви маєте або швидко вигукнути назву правильного предмета, або власноруч змусити його зникнути! Якщо вам вдасться швидко схопити предмет, ви матимете неабиякі шанси на перемогу...

ВМІСТ

- 5 предметів (привид, крісло, пляшка, книжка, миша)
- 60 карт (фотографій)

ПРИВИД



КРИСЛО



ПЛЯШКА



КНИЖКА



МИША



КАРТИ



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розташуйте 5 предметів колом у центрі столу.
Ретельно перемішайте карти та покладіть їх стопкою долілиць.

ВАРІАНТ 1: СХОПИ ПРЕДМЕТ!

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравець, який останнім тримав у руках книжку, розпочинає гру. Він бере верхню карту зі стопки за дальній від себе край та якнайшвидше перевертає її, щоб усі учасники гри побачили карту одночасно. Гравці мають якомога швидше схопити предмет, що зображений на карті, якщо його колір **збігається з кольором** реального предмета (наприклад, червоне крісло чи синя книга). Ба більше, схопити предмет потрібно лише однією рукою.



А що робити, якщо на карті немає жодного предмета правильного кольору? У такому разі гравці повинні схопити предмет, якого **немає на карті та колір якого на ній також відсутній**.



Приклад: на цій карті є синій привид і червона миша. Але привида синього та миші червоного кольору серед реальних предметів немає. У такому разі гравці повинні схопити (зелену) пляшку, тому що ні пляшки, ні зеленого кольору на карті немає.



Схопивши правильний предмет, ви отримуєте щойно відкриту карту в нагороду. Покладіть її перед собою, поверніть предмет у центр столу та відкрийте наступну карту.

Кожен учасник гри може схопити **лише один предмет**. Якщо ви схопили неправильний предмет, вам доведеться віддати одну з отриманих вами карт (за умови, що вона у вас є). Гравець, який схопив правильний предмет, отримує відкриту карту та по одній карті від гравців, які схопили неправильні предмети.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується, коли у стопці більше не залишиться карт. Перемагає гравець із найбільшою кількістю карт.

ВАРІАНТ 2: СХОПИТИ ЧИ ВИГУКНУТИ?

ПЕРЕБІГ ГРИ

Цей варіант гри передбачає такі зміни:

Якщо на карті зображена **книжка**, гравці повинні **вигукнути** назву предмета, а не схопити його. Якщо на карті немає книжки, ви повинні схопити правильний предмет.

ПРИКЛАД



1) Хто першим **вигукне** «книжка», отримує карту.



3) Хто першим **вигукне** «привид», отримує карту.



2) Хто першим **вигукне** «привид», отримує карту.



4) Хто першим **схопить** книжку, отримує карту.

ЗВЕРНІТЬ УВАГУ

Кожен гравець має лише одну спробу. Навіть якщо ви:

- вигукнули, хоча треба було схопити, чи
 - схопили, а треба було вигукнути, чи
 - схопили або вигукнули неправильний предмет, чи
 - схопили та одночасно вигукнули правильний предмет —
- ...віддайте одну з отриманих вами карт (за умови, що вона у вас є).

Гравець, який схопив правильний предмет або вигукнув правильне слово, отримує цю карту/ці карти.

Якщо помилилися всі гравці, то кожен має віддати одну з отриманих ним карт. Ці карти разом із відкритою картою потрібно покласти під загальну стопку.

Гравець, який схопив або вигукнув правильний предмет, відкриває наступну карту (у такий спосіб, щоб усі учасники гри побачили її одночасно).



ПОДОБАЄТЬСЯ ГРА?

СПРОБУЙТЕ ТАКОЖ:



Привид Розумака 2.0.

Ця гра містить 5 нових предметів і спонукає називати їх різними мовами.



Привид Розумака: Котра година?

Ця гра містить 9 нових предметів і спонукає називати час на годиннику.

УСІ ІГРИ СЕРІЇ «РОЗУМАКА» МОЖНА ГРАТИ ОКРЕМО
ЧИ ЗМІШУВАТИ МІЖ СОБОЮ ДЛЯ ЩЕ БІЛЬШ РІЗНОМАНІТНИХ
І ЗАХОПЛЮЮЧИХ ПАРТІЙ.



8+
років



2-8
гравців



20-30
хвилин



ROZUM

2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
90765 Fürth,
Germany
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com
Apt.: 601129800049

Автор гри: Жак Цаймет
Ілюстрації: Габрієла Сільверія
Локалізація українською мовою:
Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін,
Марія Отрошенко, Михайло Клейменов,
Ірина Гнатюк, Вадим Букреев,
Оксана Таран,
«ROZUM — розвиваючі ігри»