

फिरोज़





7+ 2-4 30+

RU

Фракир



Содержимое игры

Игровое поле – «постель с гвоздями», 4 x 7 гвоздей, 24 карточки «факир», 4 комнаты факира, мешочек

Цель игры

Цель – выиграть как можно больше раундов, уложив своего факира на гвозди, размещённые на игровом поле, раньше других игроков.

Подготовка

Установите пустое игровое поле на столе. Каждый игрок берёт по 7 гвоздей одного цвета и комнату факира. Поставьте «комнату» перед собой (см. рисунок 1). Положите в мешочек карточки «факир» в соответствии с числом игроков:

2 игрока – возьмите 12 карточек

3 игрока – возьмите 18 карточек

4 игрока – возьмите все карточки

Передайте мешочек по кругу; каждый игрок берёт по одной карточке «факир». Другие игроки не должны видеть Вашу карточку. Поставьте карточку в комнату, повернув её под любым углом, но так, чтобы факир был к Вам лицом.



Выбор положения карточки «факир»

От угла поворота зависит, какая сторона Вашего факира будет видна другим игрокам. Обратите внимание на видимую часть факиров других игроков. Например, если один из игроков открыл сторону, на которой видно три отверстия, старайтесь как можно дальше не ставить три гвоздя в ряд (если только они не нужны Вам для собственного факира).

Как играть

Начинает младший игрок, ход переходит по часовой стрелке. На своём ходу можно

- поместить один из своих гвоздей в одно из отверстий на поле

ИЛИ

- переставить один из своих гвоздей, уже находящихся на поле, в другое свободное отверстие.

Сразу после того, как Вы выполнили одну из этих операций, Вы можете уложить своего факира на постель с гвоздями, если она полностью ему подходит (через каждое отверстие карточки проходит гвоздь, и никакая часть карточки не остаётся за пределами игрового поля). Также Вы можете сделать это на своём ходу, не добавляя и не перемещая гвоздя. При этом Вы выигрываете раунд: заберите себе все карточки факиров, участвовавшие в раунде.

Все игроки собирают свои гвозди с игрового поля и берут по новой карточке факира. Новый раунд начинает игрок, находящийся слева от того, кто начинал предыдущий раунд.

Победитель

Игра заканчивается, когда разыграны все карточки факиров. Выигрывает тот игрок, у которого больше всего карточек! Если игра заканчивается вничью, то карточки факиров кладут в мешочек, и игроки с равным результатом играют один решающий раунд для определения победителя.

Tactic® зарегистрированная торговая марка. Все права защищены и принадлежат Нелостуоте Оу Финляндия. © 2010 Neloostote Oy



ВНИМАНИЕ: Игра не рекомендуется для детей младше 3 лет. Содержит мелкие детали.