

# Правила настольной игры Барабашка

Автор: Jacques Zeimet

Перевод на рус. язык: Ольга Иванова, ООО «Стиль Жизни» ©

В этой игре вам потребуется молниеносная реакция!

Игра рассчитана для 2-8 игроков от 8 лет.

## Предыстория и цель игры

Призрак по имени Барабашка нашел старую камеру в подвале замка. И он сразу же принялся фотографировать предметы, которые ему очень нравится заставлять исчезать, когда он появляется в ночи... включая его самого, конечно.

К сожалению, камера оказалась заколдованной, и изображения на фотографиях получаются неправильных цветов. Иногда зеленая бутылка оказывается белого, а иногда синего цвета. Засматриваясь на фотографии, Барабашка забывает, какой именно предмет он хотел заставить исчезнуть следующим.

Хочешь помочь Барабашке? Для этого ты должен быстро назвать правильный предмет или даже помочь предмету мгновенно исчезнуть. Чем быстрее ты схватишь правильный предмет, тем выше шансы на победу...

## Компоненты игры

- 5 предметов (Барабашка, кресло, бутылка, книжка, мышь)
- 60 карт (фотографий)



Барабашка

Кресло

Бутылка

Книга

Мышь

Карты

## Подготовка к игре

Поставьте 5 предметов по кругу в центре стола. Тщательно перемешайте карты и положите колоду рубашкой вверх.

## Вариант 1: Хватай предмет!

### Процесс игры

Игрок, который последним был в замке, начинает игру. Он открывает верхнюю карту таким образом, чтобы все игроки одновременно смогли ее увидеть. Задача игроков - схватить предмет, изображенный на карте, но при этом его **цвет должен совпадать** с цветом реального предмета (например, красное кресло или синяя книга). Хватать разрешается, используя только одну руку.



Но что же делать, если на карте не нашлось ни одного предмета правильного цвета? В этом случае игроки должны схватить такой предмет, которого нет на карте и цвет которого на ней также отсутствует.



*Пример: на этой карте нарисован синий Барабашка и красная мышь. Но Барабашки синего цвета так же, как и мыши красного, среди реальных предметов нет. В данном случае игроки должны схватить (зеленую) бутылку, так как ни бутылки, ни зеленого цвета на карте не изображено.*



Схватив правильный предмет, вы получаете в награду только что открытую карту. Положите ее перед собой, верните предмет в центр стола и откройте следующую.

Каждому из игроков разрешается хватать **только один** предмет. Если вы схватили неправильный предмет, вам придется отдать одну из заработанных вами карт (при условии, что она у вас имеется). Игрок, схвативший правильный предмет получает эту/эти карты в придачу к открытой.

### Конец игры и подсчет очков

Игра заканчивается, когда все карты из колоды разобраны. Побеждает игрок, заработавший наибольшее количество карт.

## Вариант 2

### Схватить или выкрикнуть?

В этом варианте игры сделаны следующие изменения:

Если на карте изображена **книга**, игроки должны не схватить правильный предмет, а **выкрикнуть** его название. Если на карте изображения **книги нет**, вы должны **схватить** правильный предмет.

### Пример



1) Кто первым выкрикнет «книга», получает карту.



2) Кто первым выкрикнет «Барабашка», получает карту.



3) Кто первым выкрикнет «Барабашка», получает карту.



4) Кто первым схватит книгу, получает карту.

### Обратите внимание

Каждый игрок имеет только одну попытку. Даже если вы:

- выкрикнули, хотя надо было схватить или
- схватили, а надо было выкрикнуть или
- схватили или выкрикнули неправильный предмет или
- схватили и одновременно выкрикнули правильный предмет.

...отдайте одну из заработанных карт (если они у вас есть). Игрок, правильно схвативший или, соответственно, произнесший правильное слово, получает эту/эти карты.

Если ошиблись все игроки, то каждый должен отдать заработанную карту. Эти карты вместе с открытой помещаются под общую колоду.



Игрок, правильно выкрикнувший (схвативший), переворачивает следующую карту (таким образом, чтобы все игроки одновременно смогли ее увидеть).

