

Правила настольной игры «Лестница привидений (карточная игра)» Geistertreppe ИЛИ Spooky Stairs (the card game)

Автор: Жак Зеймет (Jacques Zeimet)
Иллюстрации: Рольф Фогт (Rolf Vogt)
Перевод на русский язык: Иванова Ольга
ООО «Игровед» ©

Возраст: от 5 лет
Количество игроков: 2-4 чел.
Время: 15-20 мин.

Игровое
поле



Карта
угадывания



Компоненты игры:

1 Игровое поле
12 карт угадывания
14 карт перемещения
14 карт обмена
20 карт детей (по 5 карт красного, зеленого, синего и жёлтого цветов)

Карта
обмена



Карты детей



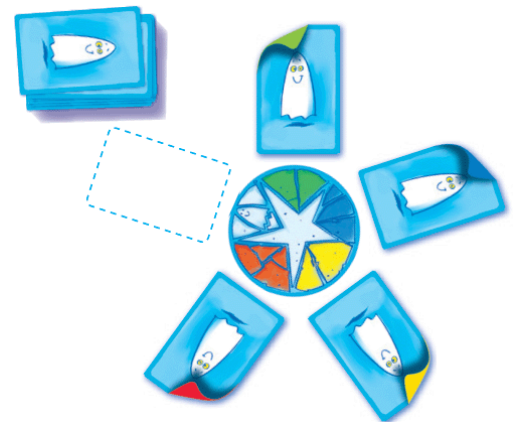
Карта
перемещения

Основная идея и цель игры

Дети тайком пробрались к руинам и тихонько хулиганят вокруг них. Их заметило древнее привидение и решило подшутить над проказниками. Оно превратило детей в привидения. В игре побеждает тот, кто лучше запомнит, под каким из привидений какой ребёнок спрятан, и тем самым соберёт больше карт.

Подготовка к игре

Положите игровое поле в центре стола. Положите напротив каждого сектора игрового поля карту ребёнка соответствующего цвета рубашкой вверх. Белый сектор остаётся пустым. Тщательно перемешайте оставшиеся карты и положите колоду рубашкой вверх.



Процесс игры

Начинает самый младший игрок. Затем право хода передаётся игроку слева от него.

В свой ход игрок:

Переворачивает верхнюю карту колоды и кладет её рядом лицом вверх (образуя колоду сброшенных карт). В зависимости от значения карты, игрок выполняет определённое действие. Ход переходит к следующему игроку.

Карты детей

Попробуйте ответить, около какого сектора игрового поля лежит карта ребёнка такого же цвета. Подумайте хорошенько, прежде чем проверить предполагаемую карту. После проверки открытую карту следует тут же перевернуть обратно привидением вверх и вернуть на место.

Открыли правильную карту? Тогда вам достаются все открытые карты.

Открыли не ту карту? Тогда следующий игрок попытается угадать, в какое из привидений превращён искомым ребёнок: он переворачивает карту по своему выбору. Если не угадал, ход передаётся следующему игроку и так продолжается до тех пор, пока один из игроков не даст правильный ответ. После этого ходит игрок слева от правильно ответившего.



**Карта обмена**

Поменяйте местами 2 карты вокруг игрового поля, не заглядывая в их значения.

**Карта перемещения**

Переместите одну из карт на свободное место, не заглядывая в ее значение.

**Карта угадывания (обычная версия игры)**

Если на белом секторе игрового поля есть карта, вы можете попробовать угадать, что же это за ребенок.

Угадали правильно? Тогда вся колода сброса ваша.

Угадали неверно или белый сектор пуст? Тогда ход переходит к следующему игроку.

ИЛИ**Карта угадывания (более рискованная версия, от 6 лет и старше)**

Если вы вытянули карту угадывания, то вы можете ничего не делать и передать право хода следующему игроку, а можете рискнуть и попробовать заработать много карт. Тогда спросите любого другого игрока, какой ребёнок находится на указанной вами карте. Если ответ будет правильным, то этот игрок получит все открытые карты. Если неправильным – карты достанутся вам. Затем ход переходит к игроку слева от вас.

Окончание игры и победители

Если последняя карта в колоде – карта перемещения или обмена, выполните действие, а затем загадайте ребёнка определённого цвета и угадайте расположение этой карты.

Игра завершается, когда закончится колода закрытых карт, а колода сброса будет кем-то выиграна. Игрок, у кого окажется больше карт, побеждает.

