

МИКОНКИ®

ПРАВИЛА ИГРЫ



КОМПОНЕНТЫ

50 прочных двусторонних карт, на которых изображены милые иконки:



Объекты
(сторона без рамки)



Признаки
(сторона с голубой рамкой)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте карты. Каждый игрок получает 5 карт и кладёт их перед собой стороной с Объектами вверх. Положите оставшиеся карты стопкой в центре стола стороной с Признаками вверх. Возьмите одну карту с верха колоды и положите её рядом с колодой — это активная карта.



Карты второго игрока



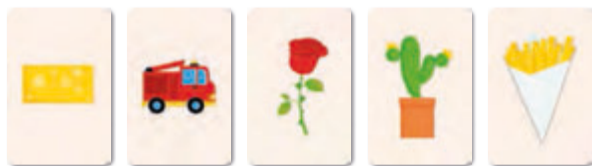
Колода



Активная карта



Карты третьего игрока

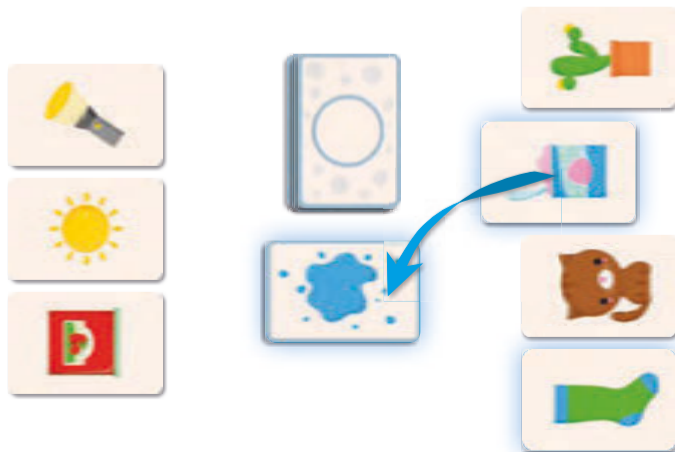


Карты первого игрока

ХОД ИГРЫ

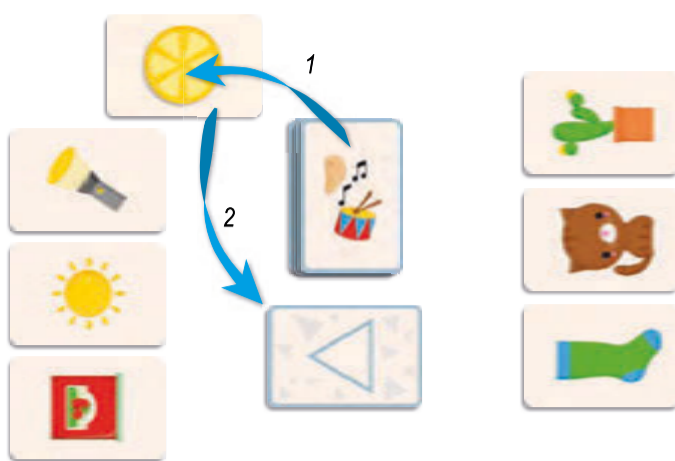
Игру начинает самый младший игрок. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок смотрит на Признак на активной карте в центре стола. Если хотя бы одна из его карт обладает этим Признаком, то он берёт эту карту и кладёт её поверх активной карты стороной с Признаком вверх. Она становится новой активной картой.



ПРИМЕР: Сейчас ход Егора. Признак на активной карте — ГОЛУБОЙ. Егор смотрит на свои карты и видит, что голубой цвет есть на носке и на йогурте. Он берёт карту с йогуртом и кладёт её поверх активной карты стороной с новым Признаком вверх.

Если ни одна из его карт не обладает требуемым Признаком, игрок берёт верхнюю карту из колоды. Если она обладает этим Признаком, игрок сразу же кладёт её поверх активной карты, а если нет, то добавляет её к своим картам. Затем ход переходит к следующему игроку.



ПРИМЕР: Маше нужна карта с треугольником. Ни одна из её карт не подходит, поэтому она берёт карту из колоды. К счастью, ей досталась карта с лимоном, на которой есть треугольники. Поэтому она сразу же кладёт эту карту поверх активной.

КАРТЫ УДАЧИ

Карты с изображением четырёхлистника называются картами удачи. Карту удачи можно сыграть всегда, какой бы признак ни был указан на активной карте.



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игрок избавляется от последней из своих карт, игра заканчивается, а он объявляется победителем.

ВСЕ ПРИЗНАКИ



Жёлтый



Коричневый



Голубой



Красный



Зелёный



Серый



Розовый



Оранжевый



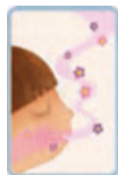
Круглый



Треугольный



Квадратный
(или прямоугольный)



Хорошо пахнет



Плохо пахнет



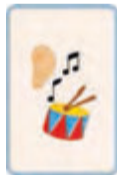
Холодный



Горячий



Яркий/Светлый



Громкий



Острый
(в любом смысле)



Солёный



Сладкий

Некоторые Признаки субъективны, например, «хороший запах». Игроки решают, достаточно ли убедительно игрок доказывает наличие Признака у Объекта, чтобы карту можно было сыграть.

Например, нам нравится запах лука, но не все с нами согласны.

Автор: Марин Фарагуна
Иллюстратор: Элен Лескоа
Перевод: Дмитрий Рудев
Вёрстка: Анна Медведева
Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
СТИЛЬ ЖИЗНИ

Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors.

Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru/!](http://www.LifeStyleLtd.ru/)

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?

Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors.

© & © - 2019 Gigamic



ZAL Les Garennes
62930 - Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com