

КАРТОЧНАЯ ИГРА Октопу

Комплектация игры

- 54 карточки с разными характеристиками
- карта «Октопу»
- инструкция

Каждая карта содержит три характеристики, среди которых есть цифра, изображение животного и цвет. В игре на карточках цвета, цифры и изображения имеют 9 видов, а каждая отдельная характеристика повторяется 6 раз.

Цель: первым собрать три карточки на которых будет по одной характеристике, соответствующей заданным в начале игры. Карту, по которой игроки узнают свои характеристики они получают при подготовке. Если, например, в начале игры вы получили карту с медузой, зеленого цвета и с двойкой, тогда для победы вам следует собрать одну карту с медузой, другую зеленого цвета и еще одну с двойкой.



Поэтому такой набор карт с требуемыми характеристиками сделает вас победителем раунда.

Подготовка к игре

1. Перетасуйте между собой все карты, включая карту «Октопу».

2. С колоды каждый игрок тянет себе одну карточку и кладет ее перед собой рубашкой вниз.

3. Игрок, у которого карта лежащая перед ним имеет наибольшую цифру становится ведущим.

4. Колода с карточками, которые остались, теперь лежит возле ведущего рубашкой вниз. Если выполняя пункт 2, игроки взяли карточки с одинаковыми животными, тогда один из игроков должен вернуть свою карту в колоду, а себе взять новую. Если кто-то из игроков взял из колоды карту «Октопу», тогда ее тоже следует вернуть в колоду, а себе взять новую.

Ход игры

1. Ведущий начинает раунд и открывает из колоды по одной карте. Переворачивать карточки следует быстро, образуя в центре игрового пространства стопку из карточек.

* Ведущий должен открывать карточки от себя, чтобы увидеть изображение на карточке последним.

* Ведущий не может забрать карту из стопки себе.

* Карты открываются быстро, на одну карточку приблизительно одна-две секунды.

2. Если на открытой ведущим карточке игрок видит необходимую ему характеристику, тогда он должен положить руку на открытую карточку до того момента, пока ведущий не откроет новую карточку.

* Если на открытую карточку сразу несколько игроков положат руку, тогда заберет ее положивший руку быстрее других.

* Когда накрываете карточку рукой запомните что на ней изображено.

3. После того, как игрок накрыл своей рукой открытую карту он должен назвать ее характеристики (животное, цифра и цвет).



Например: рыбка, зеленый, пять.

* Игрок забирает себе карту, если называет все три характеристики правильно.

4. Игрок не получит карточку:

- если уберет руку с карточки до того момента, как назовет набор характеристик;
- если будет пытаться подсмотреть характеристики;
- если назовет характеристики открытой карточки неправильно;
- если эта карта не соответствует характеристикам, которые ему следует собирать. Если случилась такая ситуация, тогда этот игрок становится ведущим.

5. Игрок, который стал новым ведущим продолжает открывать карты из колоды. Если колода закончится, тогда следует собрать все карты, перетасовать их и сложить в новую колоду.

Если во время игры открывается карта «Октопу», то она может пригодиться любому игроку, ведь «Октопу» позволяет заменить любую карту с необходимой характеристикой. Имея у себя эту карточку, игроку останется собрать лишь две карты.

* Чтобы забрать себе эту карту, ее также следует первым накрыть рукой и воскликнуть «Мой Октопу!».

Определение победителя

Один раунд длится до тех пор, пока один из игроков не соберет необходимый набор карточек. Победитель раунда определяет ведущего следующего раунда.

Важно! Игрок несколько раз подряд не может быть ведущим. Игрок, который побеждает в трех раундах объявляется победителем игры.

Для двух игроков

Если играют только двое, тогда в начале игры они берут из колоды одну начальную карточку на двоих. Во время игры они должны собрать карты с одинаковыми характеристиками. Колоду, которая осталась игроки делят на две одинаковые. Каждый участник берет себе свою колоду, и они по очереди будут открывать из них карточки. Открытые карты складываются в одну стопку. Если появляется среди открытых карт необходимая характеристика, тогда тот, кто первым накроет карточку рукой и правильно повторит свой набор характеристик – забирает её себе.

* Если игрок ошибается называя характеристики – карточка остается в стопке.

* Игрок может забрать себе несколько карточек с одинаковыми характеристиками, чтобы его соперник не смог собрать полный набор.