



інструкція

ХТО ТАКИЙ ІМПУС

У середньовічному фольклорі імпи (imps) — це маленькі бісенята. Жодним чином не небезпечні, але винахідливі на різні капості, вони можуть бути небажаними домовиками в будь-якій оселі але особливо у відьом і чаклунів (бо поїдають цінні алхімічні інгредієнти, малюють у магічних свитках тощо).

Але наш Імпі майже не бешкетний. Справді він приятелює зі своїм чаклуном і часто допомагає йому в його магічних справах.



СЕТТИНГ: ОСТРІВ ВУДУ

Імпі і компанія збираються у морську подорож! Разом з піратською командою капітана Фіолетова Борода вони вирушають на острів Вуду десь у Карибському морі. Або може це десь біля острова Пасхи (капітан часто плуває Тихий та Атлантичний океани). Легенди про скарби тамтешніх острівних орків приваблюють піратів але навряд чи шамани Вуду в настрої ділитися з ними золотом...



Кажу тобі,
там повинно
бути 110 карт!



КОМПЛЕКТАЦІЯ

110 ДВОСТОРОННІХ КАРТ

У ПІРАТІВ
кольоровий фон

СВІТЛА СТОРОНА (ПІРАТИ)

18 блакитних карт - від 1 до 9

18 зелених карт - від 1 до 9

18 рожевих карт - від 1 до 9

18 жовтих - від 1 до 9

8 карт "+1 карта" - по 2 кожного кольору

8 карт "Туди" - по 2 кожного кольору

8 карт "Мінус Хід" - по 2 кожного кольору

8 карт "Переворот" - по 2 кожного кольору

3 карти "+2 карти" мультикольорові

3 карти "Обери колір" мультикольорові

ТЕМНА СТОРОНА (ВУДУ)

18 блакитних карт - від 1 до 9

18 зелених карт - від 1 до 9

18 рожевих карт - від 1 до 9

18 жовтих - від 1 до 9

8 карт "+5 карт" - по 2 кожного кольору

8 карт "Сюди" - по 2 кожного кольору

8 карт "Мінус Хід" - по 2 кожного кольору

8 карт "Переворот" - по 2 кожного кольору

3 карти "Гіпноз" мультикольорові

3 карти "Обери колір" мультикольорові



У ВУДУ
чорний фон



ЯК ГРАТИ

Перемішайте колоду і роздайте гравцям по 7 карт темною стороною догори. Відкладіть поруч верхню картку з колоди світлою стороною догори - це буде стопка скидання.

У свій хід гравець може покласти в стопку скидання одну картку відповідного кольору, числа або символу.



КОЛОДА



СКИДАННЯ



ГРАВЕЦЬ

НАПРИКЛАД: четвірку будь-якого кольору чи будь-яку зелену карту

Якщо відповідної карти немає (або Вам просто не хочеться з такою розлучатися) ви берете одну карту з колоди.



Додаючи карту переконайтеся, що вона повернута до Вас тією ж стороною, що і решта.

Цю взяту карту (якщо вона підходить) можна негайно (під час цього ходу) відправити в скидання.

Далі ходить наступний за годинниковою стрілкою гравець. Він теж має зіставити карту за кольором або номіналом, або взяти одну карту з колоди і так далі.

Що робити, якщо першою у стопці виявилася карта з символом читайте в розділі "Активні Карти".



Не можна взяти карту з колоди, потім передумати і зіграти все ж таки іншою карткою.



АКТИВНІ КАРТИ: сторона 1

Пірати
Абордаж!

+1 Карта



+1 Карта

«+1 карта» — наступний гравець має взяти одну карту. Це простеньке чаклунство зіпсує вдачу вашому супротивнику. Якщо ця карта перша в стопці, то перший гравець бере карту.

Туди



Туди

«Туди» — напрям гри змінюється на протилежний. Капітан Фіолетова Борода каже, що знає правильний шлях. Якщо ця карта перша— гра починається з останнього гравця.

«Мінус Хід» — наступний гравець має пропустити хід. Якщо ця карта перша в стопці, то перший гравець пропускає свій хід.



«Переворот» — все перевертається на сторону ВУДУ: стопка скидання (карта, якою Ви щойно зіграли буде внизу), колода та карти всіх гравців. Те саме, якщо ця карта перша в стопці.



«(Обери) Колір» — ця карта мультикольорова і її можна покласти на будь-яку карту. Ви вибираєте колір, який продовжує гру. Це може бути будь-який колір, навіть той самий. Якщо ця карта перша в стопці, то перший гравець сам обирає колір.





«+2 карти» – Ой лишенько. Наступний гравець має взяти дві карти, пропустити хід, а Ви ще й обираєте колір. Але зіграти цією картою Ви можете тільки якщо не маєте іншої картки, яка підходила б за кольором.

Втім, можна грати цією картою, якщо у Вас є інші карти, які підходять за символом чи числом. Якщо ця карта трапилася на початку гри, покладіть її в колоду і виберіть іншу початкову карту.

P.S. Пірати можуть не казати правди. Якщо ви здогадуєтеся, що цією картою зіграли проти вас нелегально (у гравця були інші відповідні картки) Ви можете вимагати, щоб він показав Вам (тільки Вам) свої картки. Якщо той винен, то має взяти 2 карти. Якщо ні – ВИ маєте взяти дві карти, в якості штрафу.

P.P.S. Не зважаючи на народні повір'я, немає жодних підстав вважати розбите дзеркало символом поганої удачі. На відміну, наприклад, від розбитого ртутного термометра. Ото справді зіпсує удачу.



АКТИВНІ КАРТИ: сторона 2 (ВУДУ)



«+5 карт» — наступний гравець має взяти п'ять карт. Магія Вуду набагато сильніша за магію піратів.



«Сюди» — напрям гри змінюється на протилежний. Незважаючи на суцільну темряву, капітан все ще впевнений, що ми на правильному шляху. Взагалі, імпи добре бачать в темряві, так що, хто його знає.



«Мінус хід» — всі занурюються в магичний сон і мають пропустити хід. Тому можете ходити ще раз!



«Переворот» — все перевертається на сторону ПІРАТІВ: стопка скидання (карта, якою Ви щойно зіграли буде внизу), колода та карти всіх гравців.



«(Обери) Колір» — ця карта мультикольорова і її можна покласти на будь-яку карту. Аналогічно «світлій» карті Ви обираєте колір, який продовжує гру. Це може бути будь-який колір, навіть той самий.



«Гіпноз» – найстрашніше закляття магії Вуду. Назвіть **колір** і наступний гравець, як загіпнотизований, мусить брати карти з колоди поки не отримає карту цього **кольору** (хай навіть всю колоду візьме!).

Але зіграти цією картою Ви можете тільки якщо не маєте іншої картки, яка підходила б за **кольором**. Втім, можна грати цією картою, якщо у Вас є інші карти, які підходять за символом чи числом.

P. s. Шаманам Вуду вірити також не можна. Якщо ви здогадуєтеся, що цією картою зіграли проти вас нелегально (у гравця були інші відповідні картки) Ви можете вимагати, щоб він показав Вам (тільки Вам) свої картки. Якщо той винен, то має сам брати картки, поки не візьме карту того кольору. Якщо ні – Ви маєте взяти дві картки, в якості штрафу.



ЯК ПЕРЕМОГТИ

Той, хто першим позбудеться всіх своїх карт завершує раунд і отримує бали за всі карти, які є на руках інших гравців. Карты тасуються і починається новий раунд.

Якщо раунд закінчився на символній картці (Гіпноз, Переворот тощо) - виконайте її припис перед тим, як рахувати бали.



ЯК РАХУВАТИ БАЛИ

Кarti з числами (1-9)	відповідне число
+1 карта	10 балів
+5 карт.....	20 балів
Туди/Сюди.....	20 балів
Мінус Хід.....	20 балів
Мінус Хід (ВУДУ)	30 балів
Переворот	20 балів
Обери Колір.....	40 балів
+2 карти	50 балів
Гіпноз.....	60 балів

Поклавши предостанню карту, одразу вигукніть “Одна” щоб сповістити всіх, що Ви майже перемогли. Якщо цього не зробити і Вас “піймають” до того, як наступний гравець почне свій хід — доведеться взяти дві карти, в якості штрафу. До речі, на іспанській “один” буде “uno”, звідти і походить назва.

9

ДИВАКУВАТИХ ПРАВИЛ



Наступні правила—альтернативні , їх можна додавати до основних та навіть комбінувати.

1 ІМП І МАГ

Кarti Імп (1) і / або Маг (9) стають активними картами! Імп краде карти – той, хто зіграв одиницею міняється всіма картами з будь-яким гравцем за власним вибором. Зі свого боку маг зачаровує **ВСІХ** гравців, змушуючи кожного мінятися картами з наступним по колу гравцем.

2 ПЕРЕХОПЛЕННЯ

Якщо у когось з гравців є точно така ж (і за числом, і за кольором) карта, як та, що лежить зверху в стопці скидання, він може одразу зіграти нею, не чекаючи своєї черги. Зверніть увагу, що далі буде ходити гравець, наступний за тим, хто вчинив перехоплення. Отже, перехоплювач не тільки позбудеться карти, але й позбавить ходу одного або декількох гравців!

3 ПІДСИЛЕНА МАГІЯ

Поклавши "+ 1" на іншу "+1" ви зможете не виконувати її але посилити і перевести штраф на наступного гравця, і він повинен буде взяти вже 2 карти (якщо сам не переведе штраф своєю "+1" картою). Те ж саме стосується мультикольорової карти "+2" та навіть карти "+5".

4 ПРОСТИЙ ПІДРАХУНОК

Переможця і переможеного визначають у кожному раунді гри. Переможцем вважається той, хто першим скинув свої картки - він починає хід у наступному раунді. Тим, хто програв вважається той, у кого на руках залишилися карти на максимальну кількість балів - він здає карти для наступного раунду. Такий підрахунок без олівця під силу навіть орку. Завершити гру можна після кожного раунду.

5 ДО ОСТАННЬОГО

Гра продовжується до останнього гравця. Відповідно, виграє 1-й гравець, а програє останній гравець. Коли залишаються двоє, карти "Туди\Сюди" перетворюються на карти "Мінус Хід".

6 УГОДА С ФАВНОМ

Гравець, який поклав «п'ятірку», може (за власним бажанням) помінятися однією картою з будь-яким гравцем. До того ж кожен з тих, хто міняється вибирає, яку карту віддати.

7 СІМ РАУНДІВ

Після того, як хтось з гравців позбувся своїх 7-ми карт, гра припиняється, він бере з колоди 6 нових карт і продовжує гру. Наступного разу, коли у нього закінчатся карти, він бере 5 карт...
... І так до тих пір, поки він не візьме лише одну карту і не позбудеться її.

8 ПІРАТСЬКА УДАЧА

Карти «Туди / Сюди» потрібного кольору повертають назад дію активних карток і навіть карток «(Обери) колір»! Наприклад, гравець 1 поклав карту «+1 карта», гравець 2 картою «Туди» повертає дію картки «+1 карта» на першого гравця і вже той повинен взяти карту. Браво, капітане!

9 ОДИН ЗА ВСІХ

Той, хто кладе передостанню картку вигукує «Одна!», і не прибирає руку з покладеної картки. Інші гравці повинні встигнути покласти свої руки поверх руки того, хто крикнув «Одна!». Останній має взяти 2 картки.

*Веселі
Гри!*

