

Ряд закончен?

Закончив ряд из 7 карт, быстрее нажимайте на звонок! Если вы собрали ряд без ошибок, сложите свои 7 карт в стопку и положите её рядом с собой. Все остальные игроки возвращают карты из своих рядов обратно на стол (лицом вниз).

Начинается новый раунд игры.

Если игрок нажимает звонок, а в его ряду меньше 7 карт, или если его ряд собран с ошибками, он возвращает карты из ряда на стол и выбывает из игры до конца текущего раунда. Все остальные игроки продолжают раунд как обычно.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только один из игроков забирает со стола последнюю карту. Игрок с самым длинным на этот момент рядом может отложить карты из ряда в свою стопку. Обратите внимание, что самый длинный ряд должен быть собран без ошибок. Игрок с наибольшим количеством карт в стопке объявляется победителем.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании **Стиль Жизни** www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ Перемишка

Автор: Хаим Шафир



КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



80 карт,
на каждой из которых
по 3 картинки



1 звонок



Правила
игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ



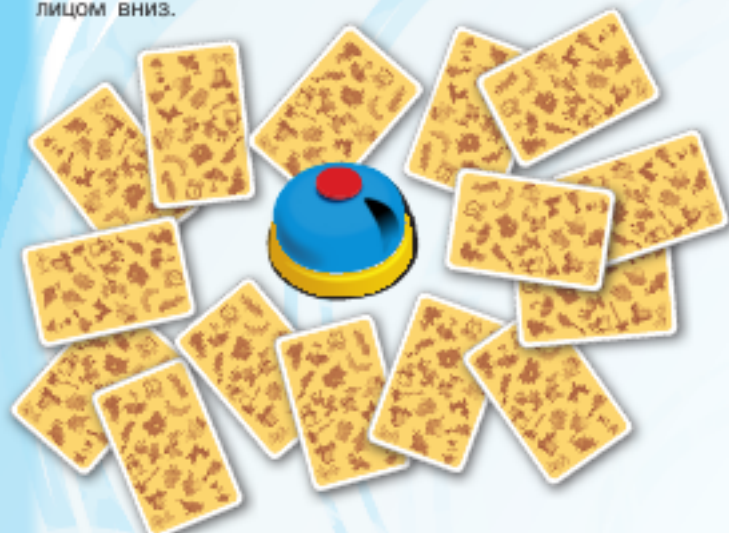
Пример 1.

У 1-й и 2-й карты общая картинка банан, у 2-й и 3-й – ослик, далее – сковородка, зонтик, цветок, швабра.

Игроки стараются выложить ряд из 7 карт. У каждой карты этого ряда есть, по меньшей мере, одна общая картинка с соседней картой.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поставьте звонок посередине стола. Перемешайте 80 карт и выложите их на столе в произвольном порядке лицом вниз.



ХОД ИГРЫ

Давайте начнём!

Самый младший участник подаёт сигнал к началу игры, и каждый из вас как можно быстрее старается собрать ряд из 7 карт.

Собирая ряд, берите **по одной карте** со стола. Если она подходит к вашему ряду, кладите её в свой ряд. Если не подходит, возвращайте обратно на стол – по-прежнему **лицом вниз**. Затем берите со стола следующую карту.

Выкладывание карты

В самом начале игры каждый участник берёт карту со стола и кладёт её перед собой лицом вверх, это начальная карта его ряда. Последующие карты кладутся либо справа, либо слева от уже выложенных карт. При этом хотя бы одна картинка новой карты должна совпадать с картинкой соседней с ней карты.



Пример 2.

Аня не может выложить эту карту, потому что ни одна картинка не совпадает с картинками соседней карты.



Пример 3.

Мише повезло больше. На уже выложенной и на только что взятой картах одна и та же картинка – зонтик! Миша может положить эту карту в свой ряд.