

Зелёная корова

ПРАВИЛА ИГРЫ

Предназначены для чтения взрослыми детям.

Состав игры



• **12 карт красок**, совпадающих по цвету с картами предметов и животных (2 многоцветные карты нужны только в игре с дополнительным правилом).



• **56 карт предметов и животных** (на одной стороне обесцвеченный предмет или животное, а на другой — раскрашенный).



• **40 разноцветных карт кистей**, разделённых на 4 набора (с квадратом, кругом, треугольником и звездой) из 10 карт: 1 набор на каждого игрока.

• **Правила игры**

Цель игры

Вернуть цвета как можно большему количеству предметов и животных. Верно определяя цвета, игрок забирает карты предметов и животных себе. Победит тот, кто к концу игры наберёт больше таких карт.

Подготовка к игре

Раздайте каждому игроку 10 карт кистей с одинаковым значком (квадратом, кругом, треугольником или звездой). Перемешайте карты красок и сложите стопкой лицевой стороной вниз. Перемешайте карты предметов и животных, после чего сложите стопкой оранжевой (обесцвеченной) стороной вверх. Выберите, кто будет первым активным игроком. Активный игрок берёт из стопки предметов и животных 16 карт и выкладывает из них квадрат 4x4 оранжевой (обесцвеченной) стороной вверх. Карты должны быть хорошо видны всем игрокам.



Ход игры

• Активный игрок переворачивает верхнюю карту стопки красок.

• Игроки действуют одновременно: каждый берёт 2 свои карты с кистями того же цвета, что и открытая карта краски, после чего пытается как можно быстрее положить их на подходящие предметы или животных. На каждой карте может лежать только одна кисть.

- Ход заканчивается, когда все игроки либо выложили обе свои кисти, либо решили, что больше выкладывать не хотят.
- Переверните карты предметов и животных, на которые положены кисти.
- Если цвет на обороте карты совпал с цветом краски, карта предмета или животного достаётся хозяину кисти.
- Если не совпал — не беда. Просто сбросьте эту карту предмета или животного. Штрафов в игре нет.
- В конце раунда игроки забирают кисти обратно.
- В квадрате 4x4 образовалось несколько свободных мест. Положите туда новые карты из стопки предметов и животных обесцвеченной стороной вверх.
- Следующий по часовой стрелке участник становится активным игроком. Новый раунд проходит по тем же правилам.
- Возможна ситуация, когда открытая карта краски не подходит ни к одному из выложенных предметов или животных. Тогда пропустите этот раунд и начните следующий.

Важные замечания

- На каждую из карт предметов или животных можно положить только одну кисть.
- Если кисть сыграна ошибочно, например, вверх кисти другого игрока или игрок решил, что предмет на самом деле другого цвета, её можно забрать или переложить на другое место.
- На некоторых картах предметов и животных есть области чёрного и белого цветов, например, у красной рыбы чёрно-белый глаз. Учитывается только основной цвет карты, поэтому рыба именно красная, а не чёрная или белая.
- Изображение коровы чёрно-белое. Оба ответа (чёрная и белая) будут считаться правильными.



Конец игры

- Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карты красок (10 раундов при обычной игре и 12 при игре с дополнительным правилом).
- Игрок, собравший больше всего предметов и животных, побеждает!
- При ничьих побеждает тот, у кого больше жёлтых карт.

Дополнительное правило для опытных игроков

Добавьте в колоду красок две многоцветные карты. Когда открывается одна из этих карт, каждый игрок должен выбрать себе один ряд из карт на столе (4 карты по вертикали или горизонтали) и оградить его с обеих сторон двумя своими кистями одинакового цвета (какой именно цвет, игрок выбирает сам). Нельзя выбирать тот ряд, который успел выбрать другой игрок.

Далее игроки по очереди (вначале активный игрок и далее по часовой стрелке) переворачивают карты в своём ряду и забирают все карты, чей цвет совпал с цветом выложенных ими кистей. Если повезёт, можно забрать сразу три или четыре карты!



Режимы игры для юных художников



ПО ОЧЕРЕДИ. Не используйте многоцветные карты. Игроки совершают ход не одновременно, а по очереди. Когда карты в стопке красок закончатся, перемешайте их и снова выложите в стопку. Игра заканчивается по истечении 30 раундов, когда стопка красок опустеет в третий раз.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ. Не используйте многоцветные карты. Возьмите все 40 карт кистей, затем переверните верхнюю карту стопки красок и попытайтесь отыскать все карты требуемого

цвета. За один раунд можно выложить не более 8 кистей. Заберите себе карты, цвет которых угадали, а если цвет карты угадан неверно, она сбрасывается. После этого заберите сыгранные кисти и откройте следующую карту краски. Игра заканчивается через 10 раундов или если закончились карты предметов и животных. Количество верно угаданных карт — ваш итоговый счёт.



Разработчики игры: Валери Фуркад и Жан-Филипп Марс

Дизайн и иллюстрации: Мари Левиль

Русское издание:
ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Бурдаев

Редактор: Валентин Матюша

Художник: uildrim

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
www.hobbyworld.ru

© 2012 MJ Games. All rights reserved.

