



## В КОМПЛЕКТ ВХОДИТ:

- правила игры
- 50 карточек заданий
- 48 колец (12 красных, 12 зелёных, 12 синих, 12 жёлтых)

### ВВЕДЕНИЕ

Игра «Разноцветные колечки» предлагает вам 50 оригинальных заданий для игры с друзьями. Каждый раунд потребует от вас сноровки, наблюдательности и смекалки, если вы хотите стать победителем. Разнообразие режимов игры сделает её чрезвычайно увлекательной для вас, ваших друзей и членов семьи.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

В каждом раунде игроки соревнуются, кто быстрее наденет кольца на большой палец руки в порядке, указанном на разыгрываемой карточке задания. Игрок, который первым набрал 7 карточек (очков), становится победителем.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте карточки заданий и положите их колодой рубашкой вверх в центре стола.

Выберите режим игры по вашему усмотрению. Если у игроков возникают разногласия в выборе режима игры, то это право получает самый младший участник. Мы рекомендуем вам провести первые несколько игр в «Классическом» режиме.

Игра проходит в несколько раундов.

### ХОД ИГРЫ

Начинает игру самый старший игрок. Он берёт из колоды верхнюю карточку задания, кладёт её на середину стола лицом вверх так, чтобы задание на карточке было хорошо видно всем участникам игры.

**ВНИМАНИЕ:** Игрок, победивший в текущем раунде, получает право открыть карту задания в следующем.

Как только ведущий открывает карточку задания для проведения очередного раунда, все участники одновременно кто быстрее пытаются нанизать правильную комбинацию колец на большие пальцы рук в порядке, указанном на карточке задания.

Первый игрок, завершивший комбинацию колец, поднимает большой палец вверх и выкрикивает «Готово!»

Остальные участники игры, оставив свои комбинации колец незавершёнными, проверяют, правильно ли выполнена комбинация колец у игрока, закончившего раунд первым.

- Если комбинация колец верна, то победивший игрок забирает карточку задания этого раунда и кладёт её рядом с собой. Он заработал 1 очко.

- Если комбинация колец не верна, то этот игрок выбывает из игры до конца раунда. Оставшиеся участники продолжают игру, используя ту же карточку задания.

По завершении каждого раунда, игроки возвращают кольца в исходную позицию и начинают новый раунд.

### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Первый игрок, набравший 7 карточек (очков), объявляется победителем.



## РЕЖИМЫ ИГРЫ

### «Классический»

Каждый игрок получает по 2 кольца каждого цвета (2 жёлтых, 2 зелёных, 2 красных и 2 синих) и складывает их в стопки на игровом столе прямо перед собой.

В этом режиме игры применяются базовые правила.

### «Пальчики»

Каждый игрок получает по 2 кольца каждого цвета (2 жёлтых, 2 зелёных, 2 красных и 2 синих) и надевает их (в произвольном порядке) на каждый палец одной руки (за исключением большого пальца). Нельзя надевать два кольца одинакового цвета на один и тот же палец.

В этом режиме игры применяются базовые правила.

**ВНИМАНИЕ:** Мы рекомендуем этот режим игры, если у вас нет рядом игрового стола (в машине, поезде, на пикнике).

### «Кольца в центре»

Все кольца перемешивают и складывают в кучу в центре стола так, чтобы игроки могли дотянуться до них.

В этом варианте игры также применяются базовые правила. Игроки берут кольца любого необходимого им цвета со стола одно за другим.

## ВАРИАНТЫ:

- Игроки могут считать игру завершённой после того, как разыграны все 50 карточек заданий. Выигрывает участник, набравший наибольшее количество карточек. В случае ничьей побеждает участник игры, набравший большее количество карточек (очков) первым.
- В начале каждого раунда игрок, открывающий новую карточку задания, может выкрикнуть любую цифру от 1 до 3 (по своему усмотрению) прежде, чем огласит задание. В этом случае кольцо, соответствующее названной цифре на карточке задания, будет проигнорировано игроками и не будет надето на большой палец.
- В игре с маленькими детьми можно игнорировать порядок расположения колец на большом пальце, а учитывать только их цвет.

## Автор выражает особую благодарность:

- Большое спасибо Жан-Люку Гийо за огромную работу, проделанную с оригинальным прототипом игры; Стефану Морелю и всей группе «Голубой апельсин», Марку Шуинару и Стефану Ескапа за великолепные иллюстрации; всем, кто принимал меня в этих «волшебных» местах, где мы играли, всем игрокам, КАЛистес, а также Фабиен Гийо (за всё!).

Автор идеи Alexandre Droit ©2015 Blue Orange.

Все права защищены для всех стран. Rings Up! – торговая марка Blue Orange.

