



МОСИГРА

Всероссийская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

Давайте учиться!

КОТОРЫЙ ЧАС?

Содержимое игры

24 элемента часов/ситуаций, 33 карточки, 4 игровых таблицы, 1 часы со стрелками и пластиковой сердцевинкой

Цель игры

Цель игры - заполнить свою игровую таблицу правильными элементами.

Подготовка

Перед тем, как начать первую игру, аккуратно отделите все элементы от листов и соберите часы, как показано на рисунке.



Каждый игрок получает игровую таблицу и кладёт её перед собой.

Если играют двое, то игроки берут по две таблицы.

Если игроков трое, то четвёртую таблицу кладут, например, перед пустым стулом.

Поместите все элементы стороной с часами вверх на стол в произвольном порядке. Перемешайте карточки и положите колоду на стол изображением вниз. Рядом поместите собранные часы.

Как играть

Начинает младший из игроков. Игрок, делающий ход, всегда переворачивает верхнюю карточку из колоды. Если на карточке нарисованы часы, то игрок пытается найти элемент с такими же часами на столе. Если он нашёл такой элемент, то он переворачивает его и описывает, что делает Тико на картинке. Затем все игроки ищут такую же картинку в своих игровых таблицах. Тот игрок, у которого нашлась такая картинка, забирает элемент, кладёт его на эту картинку на игровой таблице и переворачивает следующую карточку. Если элемент оказывается в таблице ходившего игрока, то он сам переворачивает

следующую карточку! Разыгранные карточки возвращают в низ колоды.

Если на карточке Тико держит часы, значит, настало время использовать часы. Игрок слева от того, кто переворачивал карточку, называет определённое время. Игрок, который переворачивал карточку, пробует установить стрелки так, чтобы часы показали это время. Если у него не получается, то же самое пробует сделать игрок слева от него. Первый игрок, который справится с этим заданием, получает право перевернуть следующую карточку из колоды и продолжить игру.

Победа в игре

Побеждает игрок, который первым заполнит свою игровую таблицу элементами.

При игре втроём

Если найденный элемент при игре втроём относится к таблице без хозяина, то его помещают на эту таблицу, а ход переходит к игроку слева от того, кто переворачивал карточку. Игра заканчивается, когда один из игроков закончит заполнение своей таблицы.

Краткие правила основной игры

- Разложите элементы на столе вперемешку стороной с часами вверх.
- Перемешайте карточки и положите колоду на стол изображением вниз.
- Каждый игрок получает игровую таблицу.
- Игрок, делающий ход, переворачивает верхнюю карточку из колоды.
- Если на карточке изображены часы, то он пытается найти элемент с такими же часами. Элемент получает игрок, у которого на игровой таблице имеется такая же картинка, и он же переворачивает следующую карточку.
- Если на картинке Тико держит часы, то игрок должен установить стрелки часов так, чтобы они показывали время, указанное игроком слева от него. Если он справляется с этой задачей, то может перевернуть следующую карточку и продолжить игру. Если нет, то игрок слева от него пробует установить стрелки в правильное положение.
- Побеждает первый игрок, который заполнит свою игровую таблицу элементами.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Игра на скорость *дополнительно требуется ведущий, который может проверять ответы*

Используются только карточки со временем на часах. Разложите эти карточки на столе стороной с часами вверх. Ведущий называет время, которое есть на одной из карточек, а остальные игроки стараются найти и взять эту карточку со стола раньше других. Каждый игрок может взять только одну карточку. Ведущий проверяет карточки, пока не будет найдена правильная. Игрок, который нашёл карточку, оставляет её себе. Затем ведущий называет новое время.

Игра заканчивается, когда на столе остаётся только одна карточка. Побеждает игрок, у которого больше всего карточек.

Комбинированная игра

Уберите из колоды карточки с пчёлкой Тико, остальные перемешайте и положите колоду на стол стороной с

часами вверх. Разложите 24 элемента на столе стороной с часами вниз. Начинает младший из игроков.

Игрок, делающий ход, смотрит на верхнюю карточку и пытается найти картинку, которая соответствует времени на карточке. После того, как он выбрал картинку, этот элемент переворачивают и сравнивают с верхней карточкой. Если на них указано одинаковое время, то игрок забирает себе элемент и карточку, а ход переходит к следующему игроку, который повторяет те же действия для новой верхней карточки в колоде.

Если время на элементе не соответствует времени на карточке, то элемент возвращают на стол стороной с часами вниз, а карточка остаётся сверху колоды, и следующий игрок пытается найти подходящий рисунок.

Игра заканчивается, когда на столе не остаётся элементов. Побеждает игрок, у которого больше всего элементов.

В эту игру можно играть также с меньшим количеством элементов и карточек; например, для начала можно взять только карточки, на которых указано время от 7:30 до 12:00, и соответствующие элементы.

Таблица проверки времени

7:30 – половина восьмого		11:30 – половина двенадцатого		15:30 – половина четвёртого	
8:00 – восемь часов		12:00 – двенадцать часов		16:00 – четыре часа	
8:30 – половина девятого		12:30 – половина первого		16:30 – половина пятого	
9:00 – девять часов		13:00 – час		17:00 – пять часов	
9:30 – половина десятого		13:30 – половина второго		17:30 – половина шестого	
10:00 – десять часов		14:00 – два часа		18:00 – шесть часов	
10:30 – половина одиннадцатого		14:30 – половина третьего		18:30 – половина седьмого	
11:00 – одиннадцать часов		15:00 – три часа		19:00 – семь часов	