

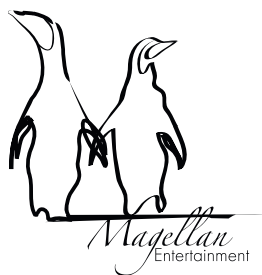


MOSIGRA

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**



ВЕРЮ НЕ ВЕРЮ

Таинственный Лес

Игра «ВЕРЮ НЕ ВЕРЮ Таинственный лес» предлагает вам отправить в таинственный лес зверей, чтобы узнать секрет, который он скрывает. Вы можете отправиться за ним днем или ночью, однако никто не должен знать, кто на самом деле отправился раскрывать секрет – для этого придется немножечко схитрить...

Разгадайте тайну первым – отправьте в лес всех своих зверей быстрее других!

Комплектация

49 карт: 7 разных зверей, по 7 карт каждого

Фишка-секрет – 1 шт

Игровое поле – 1 шт

Правила игры – 1 шт



Готовимся!

Выберите – будете ли вы отправляться в лес ночью или днем – и положите игровое поле в центр стола выбранной стороной вверх.

Перетасуйте колоду карт и раздайте каждому игроку по 6 штук рубашкой вверх.

В открытую выложите одну карту со зверем из колоды на стол и поставьте фишку-секрет на изображение этого зверя на поле. Карту верните в колоду.

Начинаем!

Первым ходит самый младший игрок. Далее ход передается по часовой стрелке. Начиная со второй партии пусть первым ходит тот, кто сидит следом за победителем по часовой стрелке – так будет честно!

Цель – избавиться от всех карт со зверями быстрее остальных игроков



Как играть?

Когда наступает ваша очередь выполнять ход, вы можете:

1. Взять себе одну карту из колоды на столе. Никому ее не показывайте! И тогда ход переходит к следующему игроку; или

2. отправить зверя в таинственный лес!

На игровом поле картинки всех зверей соединены стрелочками и следами – каждая картинка соединена с двумя другими. На одной из картинок сейчас стоит фишка-секрет.

– Решив отправить зверя в лес, вы должны выложить на стол **от двух до четырех** карт одного из двух зверей – либо того, к которому на игровом поле идет **стрелочка**, либо к которому ведут **следы (в направлении по часовой стрелке)**. Вы ставите на него **фишку секрета** и кладете карты зверей **лицом вниз**, чтобы зверя никто не видел!



– А теперь – время для хитрости!

У вас может не быть карт нужного зверя или вы просто величайший проказник. Вы можете выложить любые карты – ведь никто их не видит!

– Всегда может найтись более хитрый.

Помните, что сидящий после вас по часовой стрелке игрок может проверить, какого же зверя вы на самом деле отправили за секретом! Можно вскрыть 1 карту, если вы выложили 2 или 3 карты зверя, или сразу 2, если вы выложили 4 карты.

Если игрок, сидящий за вами следом по часовой стрелке не хочет проверять выложенные вами карты, то право сделать проверку переходит к следующему за ним игроку, и так далее.

– Если вашу хитрость раскрыли... и на выложенной вами карте изображен «неправильный» зверь, не тот, который должен находиться по стрелочке или шагам? Вы забираете все выложенные вами на стол карты, плюс берете столько же карт из колоды.

Если игрок, который решил вас проверить, перевернул карту – и на ней «правильный» зверь – все выложенные вами карты забирает он.

– Если ваши карты не стали проверять – их отправляют в сброс, никому их не показывая.

Далее ходит игрок, сидящий следующим по часовой стрелке после игрока, выкладывавшего карты.

Карты кончились? Поздравляем! Это значит, все звери отправились в таинственный лес, и вы точно раскрыли секрет!

Если у вас осталась последняя карта, и вам предстоит ход – нужно выложить ее одну. Конечно, другие игроки ее проверят – советуем быть максимально честными и в этот раз не хитрить, иначе придется начинать сначала!

Бесконечная колода

Когда кому-то необходимо взять карты из колоды, а они закончились – перемешайте карты в сбросе, образовав новую колоду.

В очень редком случае, когда карт не осталось ни в колоде, ни в сбросе, все игроки сбрасывают по одной любой карте, кроме игрока, у которого осталась лишь 1 карта. Не забудьте перемешать!