

illusion

Вольфганг Варш

Скільки кольорів ви
насправді бачите?



Гравців: 2-5

Вік: від 8 років

Тривалість гри: 15 хв.

Зміст

12 карт зі стрілкою



По 3 карти жовтих,
червоних, зелених
та синіх

98 карт з кольорами



Лицьова
сторона



Зворотня
сторона

Інформація на зворотній стороні кожної карти з кольорами вказує, скільки відсотків карти зайнято певним кольором. **Примітка:** Показник відсотка відображає частку карти з певним кольором по відношенню до всієї площі карти, разом із білим фоном (сіре поле не враховується).

Концепція гри

У кожному раунді гри стрілка показує, **який колір** розігрується. Рухаючись у напрямку стрілки, складається ряд карт, у якому **пропорція визначеного кольору** на кожній карті має **поступово збільшуватися** у напрямку, який вказує стрілка (рівні значення також вважаються правильними).



Частка зеленого кольору має поступово збільшуватися від карти до карти у напрямку, який вказує кольорова стрілка. Одразу після стрілки знаходиться карта, зайнята лише невеликою частиною зеленого кольору. На наступній карті зеленого кольору буде вже значно більше. На третій – достатньо багато зеленого, а далі праворуч взагалі значна частина карти буде зайнята зеленим кольором. Досі все правильно!

Кожен гравець, вступаючи у гру, повинен вирішити або піддати сумніву правильність складання **ряду**, або взяти **карту з колоди карт з кольорами** та покласти її (сподіваємося, правильно) у ряд.

Підготовка до гри

12 карт зі стрілками тасують та кладуть **лицьовою стороною донизу** на край стола. Верхню карту зі стрілкою потрібно перевернути та покласти **лицьовою стороною догори** на центр стола. **98 карт із кольорами** також тасують та кладуть стопкою **лицьовою стороною (з кольорами) догори** на край стола, поруч зі стопкою карт зі стрілками. З колоди карт із кольорами потрібно взяти верхню карту та покласти її **лицьовою стороною (з кольорами) догори** поруч зі стрілкою на центр стола. **Увага:** Зворотню сторону карти з кольорами (з інформацією про відсоток кольору на карті) не має бути видно.



Верхню карту зі стрілкою (червона) потрібно перевернути та покласти на центр стола. Верхню карту з колоди карт з кольорами потрібно покласти поруч.

Хід гри

Щоб вирішити, хто починає гру, потрібно кинути жереб. Обраний гравець бере верхню карту з колоди з кольорами та кладе її біля карти з кольорами, яка вже там є, праворуч чи ліворуч, відповідно до напрямку, який вказує стрілка. **Дуже важливо:** Інформацію про відсотки кольору на карті, що вказана на зворотній стороні карти, не має бути видно.



Толя бере верхню карту з колоди карт з кольорами та кладе її ліворуч від карти, яка вже там лежить. Таким чином Толя припускає, що частка червоного кольору на цій карті менша ніж на попередній.

Тепер хід наступного гравця відбувається за годинниковою стрілкою. Йому потрібно вирішити, чи він **вважає** таку послідовність правильною для **всього** ряду, чи він хоче **піддати сумніву** правильність послідовності **всього** ряду.

- ➔ Якщо гравець **вважає**, що весь ряд правильний, він бере верхню карту з колоди карт з кольорами та кладе її у ряд (ліворуч або праворуч або між картами). Після розміщення нової карти, їх можна вирівняти у лінію, щоб вони лежали у чіткій послідовності. **Примітка:** Не дозволяється міняти місцями будь-які карти, які вже зіграні.



Женя бере наступну карту з колоди карт з кольорами та кладе її між картами, які вже зіграні.

Тепер відбувається хід наступного гравця за годинниковою стрілкою, і він має вирішити, чи він **вважає** таку послідовність правильною для **всього** ряду, чи він хоче **піддати сумніву** правильність послідовності **всього** ряду. За умови, що гравець не сумнівається у послідовності, гра продовжується за годинниковою стрілкою, як описано раніше, і ряд збільшується на одну карту після ходу кожного гравця.



Марина та Коля роблять по черзі свій хід, і кожен з них додає свою карту з кольорами до ряду.

- ➔ Якщо хтось з гравців під час свого ходу не вірить у правильність послідовності ряду, він має заявити про це голосно та чітко: «Не вірю!». У такому випадку гравці перегортають усі зіграні карти з кольорами і перевіряють показники відсотків кольору, що розігрується, щоб упевнитися, чи правильною була послідовність. Ряд вважається складеним правильно, якщо показники відсотків кольору, що розігрується, поступово зростають зліва направо у напрямку, який вказує кольорова стрілка. **Примітка:** Якщо дві сусідні карти мають однаковий показник відсотків кольору, що розігрується, таке розташування також вважається правильним.



Толя не вірить Марині, що ряд складений правильно, і говорить про свою підозру. Гравці перегортають усі п'ять карт. І дійсно, після 16% червоного кольору на попередній карті йде зменшення до 11% на наступній, що є помилкою.

- ➔ Якщо гравець виявляється правим у своїй підозрі, наприклад, була принаймні одна помилка у ряді (незалежно від того, хто припустився помилки!), у якості винагороди гравець, який висловив підозру, отримує карту зі стрілкою.

Толя висловив підозру щодо правильності послідовності ряду і отримує в нагороду карту з червоною стрілкою.

- ➔ Якщо гравець висловлює **невиправдану підозру** (наприклад, увесь ряд був складений правильно), карту зі стрілкою в якості винагороди отримує гравець, який поклав у ряд останню карту з кольором безпосередньо перед запитом гравця.

Продовження + закінчення гри

Раунд можна вважати завершеним, якщо хтось з гравців отримав карту зі стрілкою в якості винагороди або якщо у колоді карт з кольорами не залишилося карт, а переможця так і не виявили. Тепер можна грати наступний раунд.

Підготовка до гри та гра у наступному раунді проходить так, як описано вище. Новий раунд починає гравець, який отримав карту зі стрілкою у попередньому раунді. Подальші раунди граються у такий самий спосіб, поки хтось не отримає 3 карти зі стрілкою, цей гравець і перемагає. Звичайно, можна грати і 12 раундів. Тоді переможцем буде гравець, який матиме найбільшу кількість карт зі стрілками.



YELLOWBOX

вул. Я. Коласа, 9, 130, м. Київ, Україна, 03148

www.ybox.com.ua