



## Безумная арифметика!



2-4 игрока



От 8 лет



Партия 7-9 минут

### Состав:

- 73 карты, на которых изображены числа от 1 до 10;
- Правила, которые вы сейчас читаете.

### Цель игры

Всё очень просто: нужно быстрее всех избавиться от карт. Для этого следует выкладывать их сразу, когда появляется такая возможность.

### Подготовка к игре

1. Перемешайте все карты.
2. Откройте одну и положите на середину стола: с неё начнётся стопка.
3. Оставшиеся карты раздайте игрокам, так чтобы у каждого была своя колода.

### Что на карте?

Номинал.  
К нему нужно прибавлять или из него нужно вычитать число в углу.

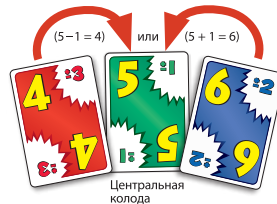


Это число нужно прибавлять к номиналу или вычитать из него. Например, на эту карту можно положить  $5 + 2 = 7$  или  $5 - 2 = 3$ , то есть 7 или 3.

### Ход игры

1. Игра начинается в тот момент, когда раздающий говорит: «Начали!» До этого момента смотреть свои карты и брать их в руку нельзя.
2. Теперь игроки могут по одной брать верхние карты из своей колоды в руку (лучше брать карты левой рукой, держать их в правой). Брать карты можно только по одной, не стопками. В руке можно держать любое количество карт.

3. В любой момент можно положить свою карту из руки на верхнюю карту стопки, в центре стола, если номинал (жёлтая цифра) на вашей карте соответствует результату сложения или вычитания на карте в центральной стопке. Число со знаком « $\pm$ » прибавляется к жёлтому числу на карте или вычитается из него. Полученные два значения (одно от сложения, другое от вычитания) и определяют те карты, которые разыгрываются следующими. Любая карта, на которой жёлтым изображено одно из двух полученных значений, может быть разыграна и выложена сверху на стопку в центре стола.



Например, если на столе лежит карта  $5 \pm 1$ , то можно класть карту либо с жёлтой цифрой 4, либо с жёлтой цифрой 6.

- В этой игре очерёдности ходов нет! Карту можно выкладывать, как только вы поймёте, что у вас на руках есть один из двух нужных вариантов.
- При розыгрыше карты нужно чётко назвать её номинал (жёлтую цифру).
- Карты можно добирать из своей колоды во время игры в любой момент.
- Игрок может разыграть две карты подряд (в два действия), но не может положить в центральную колоду одновременно две карты стопкой.
- Если сразу несколько игроков пытаются разыграть карту с одинаковым числом, то разыгранной считается первая карта, положенная в центральную колоду, независимо от того, кто первым выкрикнул число. Нерасторопные игроки должны забрать свои карты из колоды.
- Верхняя карта центральной колоды постоянно меняется, поэтому возможность продолжать игру есть почти всегда. Если же ни у кого нет необходимой карты, при том что все карты из персональных колод уже взяты, то игра останавливается.

и игроки кладут свои карты на стол лицевой стороной вниз. Затем раздающий достаёт нижнюю карту из центральной колоды и помещает её наверх. Раздающий говорит: «Начали!», игроки берут свои карты и продолжают игру.

### Победитель

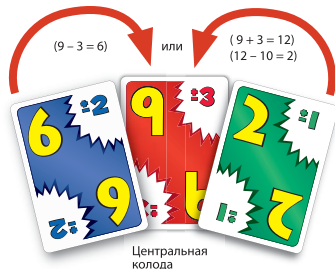
Игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не останется только одна карта. Последняя карта разыгрывается вне зависимости от того, какое число изображено на карте, лежащей наверху центральной колоды. Последнюю карту игрок кладёт лицевой стороной вниз на центральную колоду, и выкрикивает: «Семёрка на девятку!» Игра окончена!

### Дополнительные правила

Иногда сумма и разность двух чисел бывает больше 10 или меньше 1. Для таких случаев существуют дополнительные правила.

### Если сумма больше 10

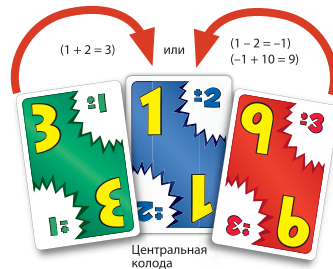
Если сумма жёлтой цифры и числа со знаком « $\pm$ » больше 10, из неё следует вычесть 10. Полученное число приравнивается к значению жёлтой цифры и карта разыгрывается в соответствии с правилами.



Например, если на карте, находящейся наверху центральной колоды, изображена жёлтая цифра 9 и число  $\pm 3$ , то может быть разыграна карта с жёлтой цифрой 6 ( $9 - 3 = 6$ ) или карта с жёлтым номером 2 ( $9 + 3 = 12$ ,  $12 - 10 = 2$ ).

### Если разность меньше 1

Если разность жёлтой цифры и числа со знаком « $\pm$ » меньше 1, к ней следует прибавить 10. Полученное число приравнивается к значению жёлтой цифры, и карта разыгрывается в соответствии с правилами.



Например, если на карте, находящейся наверху центральной колоды, изображены жёлтая цифра 1 и число  $\pm 2$ , то может быть разыграна или карта с жёлтой цифрой 3 ( $1 + 2 = 3$ ) или карта с жёлтой цифрой 9 ( $1 - 2 = -1$ ,  $-1 + 10 = 9$ ).

**Автор игры:**

Maureen Hiron.

**Команда разработчиков:**

Max Winter Osterhaus, Ellen Winter, Al Waller.

**Художники и дизайнеры:**

John Kovalic, Cathleen Quinn-Kinney.

**Локализация:**

Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский,

А. Деева, Е. Кутепова, Г. Иванникова.

© 2009-2012 Out of the Box Publishing Inc.

Все права защищены.

© ООО «Магеллан», 2012 — русское издание.

125040 Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.

Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

**OUT  
OF THE  
BOX**  
Inspiring Fun!



www.mglan.ru



www.mosigra.ru