

PROFESSOR TEMPUS





2-5 игроков от 8 лет - продолжительность игры: 15-20 минут

СОСТАВ ИГРЫ

63 пронумерованные карты, на которых изображены от нуля до трёх символов песочных часов: 25 Красных карт с числами от 1 до 25, 25 Фиолетовых карт с числами от 1 до 25, 13 карт Джокеров с нечётными числами от 1 до 25. А также 3 карты наборов со знаками +/- и 3 подставки под карты.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собрать как можно больше песочных часов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите три подставки под карты и три карты наборов в центр стола. Перемешайте оставшиеся 63 карты. Каждый игрок получает по 6 карт (при игре вдвоём каждый получает по 7 карт) и смотрит на свои карты, не показывая другим игрокам. Оставшиеся карты кладутся лицевой стороной вниз в стопку в центр стола, формируя колоду (рис.1).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Первым ходит самый младший игрок, затем игра продолжается по часовой стрелке.

В свой ход вы можете совершить одно из трёх действий:

- взять пустую подставку под карты, если она ещё есть (первому игроку придётся неизбежно выбрать это действие):

игрок берёт одну карту набора и кладёт её в пустую подставку той стороной вверх, которая ему больше нравится. Выбранная сторона определяет порядок, в котором надо будет разместить карты: + обозначает, что карты предстоит класть в восходящем порядке, а - обозначает, что карты надо будет класть в нисходящем порядке. Затем игрок выкладывает одну карту из руки на эту подставку. Первая карта определяет цвет набора: Красный, Фиолетовый или Джокер. Наконец, игрок ставит данную подставку перед собой на стол.

Пример (рис.2): Артём берёт подставку под карты и кладёт в нее карту набора стороной - вверх.

Затем он выбирает из руки карту Красная 5 и кладёт её в эту подставку, тем самым начиная набор. После этого он ставит данную подставку перед собой.

- или взять набор, поместив одну карту из руки в один из наборов, находящихся перед кем-то из противников:

игрок должен выложить карту того же цвета, что последняя выложенная карта (на карты Джокеров это правило не распространяется) следуя порядку, указанному картой набора. Если карта набора лежит стороной + вверх, игрок должен выложить карту с большим значением, чем последняя карта в этом наборе. Если карта набора лежит стороной - вверх, игрок должен выложить карту с меньшим значением, чем последняя выложенная в этот набор карта. Затем игрок ставит перед собой данный набор карт. Игрок, которому удастся последним положить карту в набор, в конце раунда выигрывает весь этот набор.

Важно: игрок ни при каких условиях не может выложить карту в набор, который уже находится перед ним.

Пример (рис.3): Миша выкладывает карту Красная 3 в набор, находящийся перед Артёмом. Его 3 меньше, чем находящаяся в наборе 5 и совпадает с цветом набора. Миша забирает этот набор карт и кладёт его перед собой. Игрок, последним поместивший карту в этот набор, выигрывает его в конце этого раунда.

• или, если вы не можете или не хотите выкладывать карту, чтобы начать или забрать набор, вы можете положить одну любую карту из руки (любого цвета и значения) под набор любого противника (но не под свой). Этот набор остаётся у вашего противника.

Пример (рис.4): наступает очередь Нины. Все наборы уже начаты, и она не может получить ни один из наборов, находящихся у её соперников. Поэтому она решает поместить свою карту Фиолетовая 7 под набор Миши. Этот набор остаётся у него.

Исключения: если все наборы находятся перед одним игроком, когда он получает право хода, этот игрок должен сбросить из руки одну карту и поместить её под низ колоды.

Карты Джокеры:

Карты Джокеры подчиняются тем же правилам, что и обычные карты, но обладают следующими особыми эффектами:

- они бесцветные и могут быть выложены на Джокера, Фиолетовую или Красную карту;
- игрок может поместить карту Джокера на Фиолетовую или Красную карту того же значения. В этом случае игрок, который поместил карту Джокера того же значения, забирает этот набор;

Пример (рис.5): Лиза выкладывает карту Джокера со значением 3 поверх карты Красная 3, находящейся в наборе перед Мишей. Она забирает этот набор и ставит его перед собой.

- игрок может поместить Фиолетовую или Красную карту на карту Джокера того же значения. В этом случае игрок, поместивший Фиолетовую или Красную карту того же значения, забирает этот набор;
- когда карта Джокера кладётся в набор, набор теряет свой цвет. Следующая карта, выложенная на карту Джокера, определяет новый цвет набора.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается, когда у всех игроков останется только по две карты. Затем игроки берут карты, находящиеся в лежащих перед ними наборах, и откладывают их рядом с собой. Подставки под карты и карты наборов снова свободны и ставятся в центр стола. Каждый игрок берёт 4 новые карты из колоды в руку (5 новых карт при игре вдвоём), и начинается новый раунд.

Игрок, сидящий слева от игрока, который начинал предыдущий раунд, становится первым игроком в новом раунде.

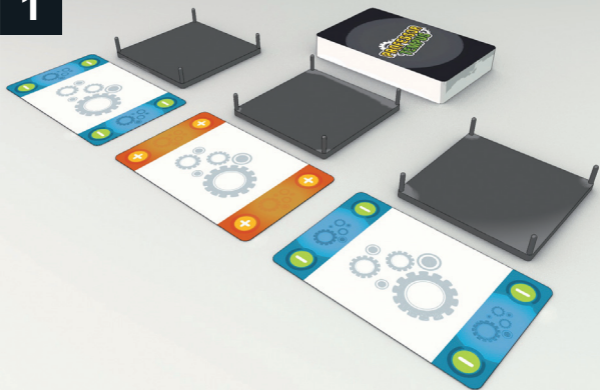
КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда игрокам в конце раунда не хватает карт для заполнения руки. Игроки подсчитывают песочные часы, изображённые на собранных ими за все раунды картах.

Важно: карты, находящиеся в конце раунда в руках игроков, не участвуют в подсчёте. Игрок, набравший больше всех песочных часов, становится победителем.

Вариант правил для игры впятером

Игроки продолжают играть до тех пор, пока колода не будет использована дважды. В этом случае, когда колода заканчивается первый раз, все игроки подсчитывают скопившиеся у них песочные часы и записывают свои очки. Затем все карты перемешиваются и игра продолжается.

1**2**

3



4



5

