



БАРАМЕЛЬКА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

или «Барабашка 2.0»

2-я молниеносная игра
от Jacques Zeimet для
2-8 светлых умов от 6 лет

Вот так история! У Барабашки появилась подружка – милое привидение Барамелька. Барамелька любит прихорашиваться, а потом делать фотографии волшебным фотоаппаратом. Однако фотоаппарат постоянно путает цвета. Помогите Барамельке разобраться!

«Барамелька» – самостоятельная игра, в которую можно играть без игры «Барабашки». А можно объединить игры «Барабашка» и «Барамелька», что позволит получить ещё больше удовольствия! Правила для комбинированной игры находятся на стр. 5. Приятной вам игры!

Компоненты игры

5 предметов, 60 карт, правила игры



привидение
Барамелька



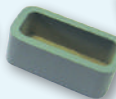
полотенце



лягушка



щётка



ванна



карты

Подготовка к игре

Поставьте 5 предметов по кругу в центр стола. Тщательно перемешайте карты и положите колоду на стол рубашкой вверх.





Базовые правила: Схватить предмет! Игровой процесс

Игрок, последним принимавший ванну, переворачивает верхнюю карту колоды так, чтобы все игроки увидели её одновременно. После этого каждый игрок, **используя одну руку**, пытается – быстрее молнии – схватить изображённый на карте предмет, если его цвет **совпадает с цветом реального предмета** (например, синяя щётка или красное полотенце).



А если на карточке нет ни одного предмета правильного цвета? В этом случае игроки пытаются схватить предмет, **изображения и цвета которого нет на карточке**.

***Пример:** На этой карточке изображено серое приведение Барамелька и красная щётка. Но среди предметов нет ни серой Барамельки, ни красной щётки. Поэтому игроки должны попытаться схватить (зелёную) лягушку, так как ни ЛЯГУШКИ, ни ЗЕЛЁНОГО цвета на карточке нет.*



Если игрок схватил правильный предмет, он получает в награду только что открытую карту. Он кладёт её перед собой и возвращает схваченный предмет в круг предметов в центре стола. Затем один из игроков переворачивает следующую карту (так, чтобы все игроки увидели её одновременно) и т.д.

Дополнительные правила для опытных игроков:

а) **Говорящая лягушка!**

Если на открытой карте изображена лягушка, игроки должны **не схватить** правильный предмет, а **выкрикнуть его название**.





б) ЛЯГУШКА ГОВОРИТ НА ДВУХ ЯЗЫКАХ!

- Если лягушка или другой предмет, изображённый на карте, раскрашен в **правильный цвет**, игроки должны выкрикнуть название правильного предмета **на иностранном языке**.
- Если ни один из предметов на карте **не раскрашен в правильный цвет**, игроки должны выкрикнуть название правильного предмета **на русском языке**.

Geistin



Перед тем как вы начнёте играть, все вместе выберите, на каком иностранном языке вы будете выкрикивать названия предметов. На последней странице правил вы найдёте таблицу с названиями предметов на немецком, английском, французском и итальянском языках.

в) КОГО ЖЕ ВЫТЕРЕТЬ ПОЛОТЕНЦЕМ?

Если на карте изображено полотенце, применяются следующие правила:

Игроки **ищут предмет, по цвету совпадающий с цветом полотенца**, изображённого на карте. Если на карте изображена ещё и лягушка, игроки должны не схватить этот предмет, а выкрикнуть его название.

Примеры игры с правилами «а, б, в»:

щётка

Пример: Тот, кто первым крикнет «щётка», получит карту (полотенце + лягушка).



Handtuch

Пример: Тот, кто первым крикнет «Handtuch», получит карту (полотенце правильного цвета + лягушка)





ПРИМЕЧАНИЕ! У каждого игрока есть только **одна попытка**. Если игрок...

- выкрикнул, хотя надо было схватить или
- схватил, хотя надо было выкрикнуть или
- схватил или выкрикнул **неправильный предмет** или
- схватил и одновременно выкрикнул **правильный предмет**...
...он отдаёт одну из заработанных ранее карт (если она у него есть).

Игрок, который схватил или выкрикнул название правильного предмета, получает эту карту (эти карты) вдобавок к только что открытой карте.

Если ошиблись все игроки, никто не получает карт. Эти карты вместе с открытой картой образуют на столе «банк». Один из игроков открывает следующую карту. Теперь игрок, который первым схватит или выкрикнет название правильного предмета, получит вдобавок к открытой карте все карты из «банка».

Конец игры

Игра заканчивается в тот момент, когда будет разыграна последняя карта колоды. Победителем становится игрок, который собрал больше всех карт.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании Стиль Жизни www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Zoch GmbH Brienner Strasse 54 a D-80333 Munchen.

Цох ГмбХ Бриеннер Штрассе 54 а Д-80333 Мюнхен.

Сделано в Германии. www.zoch-verlag.com

Эксклюзивный дистрибьютор в РФ: ООО «Компания Стиль Жизни».

125167, г. Москва, Планетная ул., д. 11.

Тел. +7(495) 510-0539, mail@lifestyleltd.ru, www.lifestyleltd.ru



Art.Nr.: 601105019029





БАРАБАШКА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



БАРАМЕЛЬКА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Когда Барабашка и Барамелька
начинают шалить вместе,
что тут начинается!...

Примечание:

Можно играть
только вместе
с игрой
«Барабашка»!



Подготовка к игре

Предметы из «**Барабашки**» составляют «чердак замка». Предметы из «**Барамельки**» составляют «ванную комнату». Разделите предметы на два набора по 5 предметов и поставьте каждый набор в отдельный круг в центре стола. Для того чтобы игра была не слишком затяжной, возьмите примерно по половине карт из колод «**Барабашки**» и «**Барамельки**» и тщательно перемешайте их все вместе. Получившуюся колоду положите рубашкой вверх в центр стола.

Игровой процесс

Откройте одну карту и положите её в центр стола между двумя кругами предметов. Вам надо применять все правила из обеих игр. Если открыта карта с предметами из «чердака замка» – игроки ищут предмет среди предметов из «Барабашки». Если открыта карта с предметами из «ванной комнаты», игроки ищут предмет среди предметов из «Барамельки».





На карте ...

- предмет правильного цвета
- нет предмета правильного цвета
- книга или лягушка
- лягушка и правильный цвет
- полотенце

искать и ...

- схватить этот предмет
- схватить предмет, изображения и цвета которого нет на карте
- выкрикнуть название предмета
- выкрикнуть название предмета на иностранном языке
- схватить предмет цвета полотенца

Также в комбинированной игре применяется новое правило:

Прыжок в другую комнату

Если на карте изображён **предмет правильного цвета**, игроки должны **не** как обычно искать этот предмет, а искать **предмет того же цвета в другой комнате**.

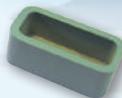
Пример: Если в качестве иностранного языка выбран немецкий, игрок, первым выкрикнувший «Buch», получает эту карту. (Лягушка + правильный цвет щётки: иностранный язык и прыжок в другую комнату = выкрикивание слова «Buch»).

Buch



Примечание: Если вам нужно выкрикнуть слово «**мышь**» на английском языке, кричите «gat» (вместо «mouse»), так как слово «мышь» на английском и немецком языках звучат очень похоже.





лягушка

полотенце

Барамелька

ванна

щётка



frosch

handtuch

Geistin

wanne

bürste



frog

towel

Ghostess

tub

brush



grenouille

serviette

Fantômesse

baignoire

brosse



rana

asciugamano

Fantasma

vasca

spazzola



Барабашка

книга

бутылка

кресло

мышь



Geist

buch

flasche

sessel

maus



Ghost

book

bottle

chair

rat



Fant me

livre

bouteille

fauteuil

souris



Fantasma

libro

bottiglia

poltrona

topo(lino)



Настольные игры компании Цох (Zoch)

Сырный замок



Ниагара



Цыплячи бега



Баусак



...и ещё около 30 игр на сайте lifestyleltd.ru