

ПРАВИЛА ИГРЫ

В игре необходимо выполнять задания, предложенные в фантах (карточках игры). За их выполнение игрок получает баллы, указанные на рубашке фанта.

Побеждает игрок, первым набравший 69 баллов. Победитель получает в награду исполнение одного из желаний! Проигравший должен его выполнить.

Как играть?

1. Возьмите каждый свою карту желаний (мужская – синего цвета, женская – розового), не показывая ее партнеру. Желание можно выбрать одним из двух способов:

- Партнер не глядя называет цифру от 1 до 5 – это порядковый номер желания в вашей карте желаний, которое он должен будет выполнить в случае своего проигрыша. Точно также назовите номер желания из карты партнера, которое выполните вы, в случае проигрыша;
- Каждый загадывает свое собственное желание и согласовывает его с партнером, чтобы никто не отказался от выполнения желания.

В конце игры проигравший может отказаться от выполнения желания. В таком случае, победитель выбирает вместо него – два других из своего списка.

2. Зажмите в ладони стеклянный шарик. Партнер должен угадать в какой руке он спрятан. Если угадал – первым тянет фант он, если же нет – вы.

Задания выполняются по очереди:

- Игра начинается с колоды № 1 (розовой). По очереди

тяните и выполняйте по 2 фанта из колоды.

- Затем перейдите к колоде №2 (персиковой). По очереди тяните и выполняйте по 2 фанта из колоды.
- С помощью шарика разыграйте, кто тянет фант из колоды №3 (красная), а кто из колоды №4 (фиолетовая).

Сначала выполняется задание красной колоды, затем – фиолетовой.

Карты с символом ♂ – только для мужчины, ♀ – только для женщины. Фанты с символами ♀♂ может выполнять любой из партнёров.

- Вытяните по одной карте из колоды №5 (голубой). Не показывайте карту партнеру до завершения задания. При выполнении этого задания понадобится время для подготовки.

3. Если игрок отказывается от выполнения фанта из колоды №1 или №2 – он теряет 1 балл, но новый фант не тянет. Если игрок не выполняет фант из колоды №3, 4 – он теряет 1 балл и тянет следующий фант из этой же колоды.

4. Сыгранные карты отложите в сторону, чтобы в следующий вечер не выполнять их снова.

5. Чтобы отмечать набранные баллы, используйте магнитный планшет с фишками баллов. Его можно поместить на любую металлическую поверхность. Каждый из партнеров размещает в рамке (розовые или голубые) фишки с нужным количеством баллов.

6. Если ни одному из партнеров не удалось набрать 69 баллов, продолжите игру в следующий, удобный вам вечер, начиная игру с пункта 2.

И главное – получайте удовольствие от игры!