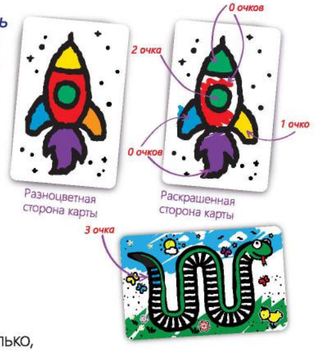
Пример: *Игрок не получает очков за синюю область (потому что она закрашена неаккуратно), а также за фиолетовую и большую красную (они закрашены частично). Он получает 2 очка за круглую зелёную область (цвет правильный, закрашена аккуратно) и не получает очков за вторую зелёную область (цвет использован дважды). Он получает 1 очко за жёлтую область справа (цвет неправильный, но закрашена аккуратно).*



ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

Все игроки колпачком стирают следы маркера с карт, которые они раскрашивали, и кладут эти карты в сброс.

Затем самый отстающий игрок (если таких игроков несколько, то младший из них) выбирает два маркера и меняет местами колпачки на них. Менять местами колпачки можно только на тех маркерах, на которых в этой игре их ещё не меняли! Таким образом, во втором раунде будет 4 маркера с соответствующими им по цвету колпачками, в третьем раунде — 2, а в финальном раунде у всех маркеров будут не соответствующие им колпачки.

Примечание: *самого отстающего игрока легко определить, не считая очки: на его карте подсчёта очков закрашенная часть змейки будет самой короткой.*

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после 4 раундов. Игрок с самой длинной закрашенной частью змейки объявляется победителем.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ВАРИАНТ ДЛЯ МАЛЫШЕЙ

Играя с маленькими детьми, не меняйте колпачки маркеров местами в конце каждого раунда.

ВАРИАНТ ДЛЯ ЭКСПЕРТОВ

Во время подготовки к игре положите свои карты для подсчёта очков стороной с цветами вверх. Ход игры будет таким же, как в базовом варианте правил, но подсчёт очков будет происходить **по-другому:**

- За каждую область, полностью и аккуратно закрашенную **правильным цветом**, закрасьте один маленький цветок на своей карте для подсчёта очков (начиная с левой стороны).
- За каждую область, полностью и аккуратно закрашенную **неправильным цветом**, закрасьте один лепесток большого цветка вверху карты для подсчёта очков.
  Как только игрок закрашивает все три лепестка, он может стереть следы маркера с большого цветка и закрасить один маленький цветок.

В остальном правила подсчёта очков такие же, как в базовом варианте правил.

Игрок, у которого к концу игры закрашено больше всех маленьких цветов, объявляется победителем. В случае ничьей между двумя или несколькими игроками побеждает тот из них, у кого больше закрашенных лепестков в большом цветке. Если по-прежнему ничья, эти игроки разделяют победу!

Примечание. *Вы можете усложнить правила игры ещё больше, добавив одно дополнительное правило: игрок не получает очков (и даже не закрашивает лепесток большого цветка) за области, закрашенные пусть и аккуратно, но маркером неправильного цвета.*

Совет. *Если к опытной компании игроков присоединился новичок или вы играете с детьми, вы можете варьировать уровень сложности для каждого игрока, переворачивая карты для подсчёта очков разными сторонами (например, взрослые могут использовать сторону с цветами, а дети — со змейками).*

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.

ВЕСЁЛАЯ И БЫСТРАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

АВТОР: ЭРВАН МОРЕН

СКОРОСТНЫЕ ЦВЕТА

ПРАВИЛА ИГРЫ

5+ · 2–5 ИГРОКОВ · 15–20 МИНУТ

КОМПОНЕНТЫ

- **55 карт с картинками**
- **5 двусторонних карт для подсчёта очков**
- **6 маркеров со стирающими колпачками**

КАРТЫ С КАРТИНКАМИ

На одной стороне карты — нераскрашенная картинка, а на другой — та же картинка, только в раскрашенном виде. Каждая картинка состоит из 6 областей.

Разноцветная сторона карты

Нераскрашенная сторона карты

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Запомните цвета на разноцветной стороне карты, а затем переверните карту и как можно скорее раскрасьте её точно так же! После 4 раундов (а задача с каждым раундом будет усложняться!) станет известно, кто из вас самый быстрый, самый внимательный и при этом самый аккуратный!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Переверните крышку коробки и положите её в центр стола. Поместите 6 маркеров внутрь крышки коробки.
2. Каждый игрок берёт себе карту для подсчёта очков и кладёт её на стол рядом с собой стороной со змейкой вверх.
3. Перемешайте карты с картинками. Поместите колоду нераскрашенной стороной вверх (убедитесь, что все карты в колоде лежат одной и той же стороной).

ХОД ИГРЫ

Игра длится 4 раунда.
Каждый раунд проходит следующим образом:
Самый младший игрок берёт верхнюю карту колоды и кладёт её перед собой, не глядя на её разноцветную сторону. Затем игрок слева от него делает то же самое — и так далее, пока у каждого игрока не будет по карте.
Все игроки берут свои карты в руки. Один из игроков считает до трёх. На счёт «три» игроки одновременно переворачивают карту разноцветной стороной вверх и пытаются запомнить, как раскрашена каждая область картинки (чтобы потом раскрасить вторую сторону точно так же).
Как только игрок считает, что он всё запомнил, он переворачивает свою карту, кладёт её на стол нераскрашенной стороной вверх и может приступать к раскрашиванию. Игроки не обязаны начинать раскрашивать одновременно!

Каждый игрок может потратить столько времени на запоминание цветов на карте, сколько ему потребуется. Но как только игрок перевернул карту нераскрашенной стороной вверх, переворачивать её обратно и подсматривать нельзя!

Во время раскрашивания помните:

- Раскрашивайте непосредственно саму карточку (покрытие карточки позволяет стереть следы маркера — но по правилам это можно сделать только в конце раунда!).
- Можно брать любой маркер из крышки коробки, но не больше одного за один раз.
- Нужно положить использованный маркер на место перед тем, как брать новый.
- В ходе одного раунда каждый маркер можно использовать только один раз.
- Помните: один маркер — одна область картинки! Если вы взяли маркер в руку, но передумали использовать его, вы можете вернуть его на место. Но если вы уже начали раскрашивать им, передумать и раскрасить ту же область другим цветом уже нельзя!
- Нельзя стирать раскрашенные области карты до конца раунда.
- Нельзя возвращать на место маркер без колпачка.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда кто-либо из игроков раскрасил все **6 областей** картинки на своей карте, он должен положить только что использованный маркер (с колпачком!) обратно в крышку коробки и сказать: «***Стоп!***».
После этого остальные игроки могут раскрасить (или закончить раскрашивать) одну область тем маркером, который они держат в руке в этот момент (и потратить на это столько времени, сколько им для этого потребуется). ***Брать другой маркер или раскрашивать дополнительную область картинки после того, как раунд был остановлен, нельзя.*** Когда все игроки раскрасили эту одну область, происходит подсчёт очков. Каждый игрок сравнивает две стороны своей карточки: раскрашенную и ту, которую он только что раскрасил.

Очки начисляются следующим образом:

- Если область **полностью и аккуратно** закрашена правильным цветом, она принесёт игроку **2** очка. Возьмите маркер любого цвета и закрасьте 2 пустых деления змейки (начиная с хвоста) на своей карте для подсчёта очков.
- Если область полностью и аккуратно закрашена неправильным цветом, она принесёт игроку **1** очко. Возьмите маркер любого цвета и закрасьте 1 пустое деление змейки (начиная с хвоста) на своей карте для подсчёта очков.
- За нераскрашенную (полностью белую), частично или неаккуратно раскрашенную (включая выход за границы) область игрок **не получает очков**.
- Если игрок раскрасил несколько областей одним цветом, то очки он получит только за одну из них (даже если все они были закрашены аккуратно).