

Райнхард Штаупе

ЕХАСТО



5+

Просто подивись і побачиш – все беззаперечно!

Кількість гравців: 2-6 Вік: 5+ Тривалість гри: біля 15 хв.

Склад



Лицьова сторона

15
планшетів



Зворотна сторона

Суть гри

Візьми будь-які 2 планшети. Поверни один планшет з вісьмома кольоровими колами **лицьовою стороною догори**, а другий – **зворотною стороною догори**. Уважно поглянь на відстань між двома отворами на планшеті зі зворотною стороною. На іншому планшеті, який лежить лицьовою стороною догори, ти маєш знайти тотожну відстань між двома кольоровими колами. Завжди є тільки одне рішення. Шукай очима потрібні кола навмання, придивляйся та оцінюй. Якщо ти вважаєш, що знайшов рішення, назви кольори обох кіл голосно та чітко, наприклад, «фіолетовий та блакитний» (дивись наступний малюнок).

Поклади зворотну сторону одного планшета на лицьову сторону іншого, щоб обидва кола з раніше названими кольорами можна було побачити через отвори. Беззаперечна точність визначається тільки тоді, коли 2 кола цілковито збігаються з отворами.

Правильно:



Планшет зі зворотною стороною накладається поверх планшета з лицьовою стороною таким чином, щоб обидва кольорових кола цілком і точно було видно через отвори. Тоді все пасує беззаперечно!

Увага, помилка:

Якщо ти думаєш, що знайшов два кола, відстань між якими збігається з тією, що розшукується, а при перевірці виявляється, що одне з двох кіл **точно не збігається** з отвором, то рішення вважається хибним. Помилку завжди чітко видно (середнє відхилення 3 мм).

Коло не збігається з отвором. Це беззаперечна помилка!



Хід гри

15 планшетів перемішані та викладені зворотною стороною догори у стос на край столу. Два планшети беруться зі стосу та викладаються у центр стола: верхній планшет **лицьовою стороною догори**, наступний – **зворотною стороною догори**.

Вирішується, хто розпочинає гру. Обраний гравець роздивляється обидва планшети. Він не може брати їх до рук! Потім він повинен здійснити відбір, за яким, на його думку, буде знайдено правильне рішення. Для цього він заявляє голосно і чітко, які два кольорових кола **цілком і точно** буде видно через отвори.



Сара розвертає планшети та роздивляється різні відстані між колами. Її вибір звучить так: «Жовтий та рожевий пасують беззаперечно!»

Тепер гравець бере планшет зі зворотною стороною та перевіряє правильність свого вибору, накладаючи отвори на названі кольорові кола:

➔ Обрані кольорові кола повністю **не збігаються** з отворами, тому, на жаль, відбір був **помилковим**. Обидва планшети знову розміщуються поруч. Тепер вже наступний за годинниковою стрілкою гравець здійснює свій відбір, як було описано вище.

Жовтий та рожевий, на жаль, цілком і точно не збігаються. Сара знову кладе планшети на стіл один біля одного і наступний гравець робить свій вибір.

➔ Таким чином гра продовжується за годинниковою стрілкою, поки хтось з гравців не знайде правильну комбінацію, а отже, два кольорових кола будуть **цілком і точно** збігатися з обома отворами.

Як винагороду гравець може взяти собі планшет зі зворотною стороною. Планшет з лицьовою стороною відкладається у низ стосу на краю стола.

І знову, як було описано, беруться два верхніх планшети зі стосу, викладаються на центр столу один біля одного і розпочинається новий раунд. Тепер гру розпочинає той гравець, який знаходиться **ліворуч** від переможця минулого раунду.

За описаними правилами гра продовжується, поки не залишиться один з 15 планшетів. Перемагає той гравець, який назбирав найбільшу кількість планшетів. Звичайно, можна грати і так, що виграє той, хто першим здобуде, наприклад, 3 планшети.

