

illusion

ИЛЛЮЗИЯ

Вольфганг Варш



Сколько цветов ты видишь на самом деле?

Количество игроков: 2-5

Возраст: 8+

Продолжительность: 20'

Компоненты

12 карт-стрелок



по 3 желтого,
красного,
зеленого и
синего цвета

98 карт-рисунков



лицевая
сторона



обратная
сторона

Числа на обратной стороне карт-рисунков показывают, сколько процентов занимает тот или иной цвет на соответствующем рисунке. **Важно:** проценты считаются в пределах белого поля, серые рамки в эту область не включаются.

Суть игры

В каждом новом раунде открывается карта-стрелка, которая определяет, **какой цвет** игроки будут использовать в свой ход. Из карт-рисунков формируется ряд, в котором каждая следующая карта в направлении стрелки должна содержать **большой (или равный) процент соответствующего цвета**, чем стоящая позади нее.



Процент зеленого цвета на каждой карте-рисунке должен увеличиваться в направлении стрелки. Сразу справа от карты-стрелки находится карта-рисунок с наименьшим количеством зеленого цвета. На следующей карте зеленого цвета уже заметно больше. На третьей же карте уже действительно много зеленого цвета, а на последней зеленый цвет занимает больше всего места. Пока что все правильно!

В свой ход игрокам предстоит решать, хотят ли они проверить правильность **всего выложенного ряда** или же взять **новую карту** из колоды **карт-рисунков** и попытаться правильно разместить ее в ряду в соответствии с правилами.

Подготовка к игре

Перемешайте **12 карт-стрелок**, сформируйте из них колоду и разместите ее на краю стола **лицом вниз**. Возьмите верхнюю карту из колоды и поместите ее в центр стола **лицом вверх**. Затем перемешайте **98 карт-рисунков**, сформируйте из них колоду и разместите ее **лицом (рисунком) вверх** на краю стола рядом с колодой карт-стрелок. Возьмите верхнюю карту из колоды карт-рисунков и поместите ее **лицом вверх** справа от карты со стрелкой.

Внимание: никто из игроков не должен видеть ту сторону карты, на которой указаны проценты.



Из колоды карт-стрелок берется верхняя карта (с красной стрелкой) и размещается в центре стола **лицом вверх**. Затем из колоды карт-рисунков берется верхняя карта и размещается в направлении стрелки (справа от нее) **лицом вверх**.

Ход игры

Случайным образом определите первого игрока. Этот игрок должен взять верхнюю карту из колоды карт-рисунков и разместить ее слева или справа от уже выложенной карты, в направлении, указанном на карте-стрелке.

Очень важно: ни в коем случае нельзя допускать, чтобы кто-то из игроков увидел сторону карты с процентами.



Тим берет верхнюю карту из колоды карт-рисунков и размещает ее слева от карты, которая была выложена ранее. Таким образом он предполагает, что процент красного цвета увеличивается слева направо.

Далее ход передается следующему игроку по часовой стрелке. Ему предстоит либо **подтвердить**, что **весь** ряд выложен в правильном порядке, либо **усомниться** и потребовать проверку **всего** ряда.

- Если игрок **подтверждает** правильность ряда, он берет верхнюю карту из колоды карт-рисунков и пытается разместить ее справа или слева от существующего ряда, либо между двумя уже выложенными картами. После этого ряд можно поправить так, чтобы все карты лежали ровно и по порядку. **Важно:** не разрешается менять местами карты-рисунки, выложенные ранее.



Сара берет карту из колоды карт-рисунков и размещает ее между двумя картами, уже выложенными другими игроками.

Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Ему также предстоит либо **подтвердить**, что **весь** ряд выложен в правильном порядке, либо **усомниться** и потребовать проверку **всего** ряда. Если никто не усомнился в правильности ряда, ходит следующий игрок по часовой стрелке, игра продолжается дальше по тем же правилам, а ряд увеличивается на одну карту-рисунок каждый ход.



Теперь ходит Лукас, а потом Эмма. Они оба подтвердили правильность ряда и выложили по одной карте-рисунку.

- Если в свой ход игрок решает усомниться и потребовать проверку правильности всего ряда, он должен сказать громко и четко: Я не верю! В таком случае все сыгранные карты-рисунки переворачиваются лицом вниз. Игроки зачитывают процент соответствующего цвета на каждой карте и проверяют, действительно ли он возрастает в направлении стрелки.

Важно: если у двух стоящих рядом карт-рисунков оказывается одинаковый процент цвета, порядок считается соблюденным.



Тим не верит Эмме, что все карты в ряду выложены в правильном порядке, поэтому громко высказывает свои сомнения. Все пять карт переворачиваются. Действительно, после карты с 16% лежит карта с 11% — это ошибка.

→ Если сомнения игрока оправдались, то есть в порядке карт была хотя бы одна ошибка (независимо от того, кто именно ее совершил!), он забирает себе карту-стрелку текущего раунда.

Сомнения Тима подтвердились, поэтому он получает красную карту-стрелку в качестве награды.

→ Если же сомнения игрока **не оправдались** (то есть в ряду не было ни одной ошибки), карту-стрелку получает тот игрок, который последним дополнил ряд картой-рисунком.

Дальнейший ход игры и ее окончание

Все выложенные в ряд карты-рисунки убираются из центра стола — в игре они больше не участвуют. Игрок, забравший себе карту-стрелку, начинает следующий раунд, который подготавливается и проходит по тем же правилам, что и предыдущий. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не наберет три карты-стрелки — он становится победителем. Игра также заканчивается после 12 раундов. В таком случае победителем становится игрок, набравший больше всех карт-стрелок.