

## ПРАВИЛА ИГРЫ

# ФИГУР ЛЯНДИЯ

Доставляйте красочные карточки, деревянные фигурки и кубики. В этой игре ваша задача быть самым внимательным и быстрым. Выкладываете одну из карточек с разными картинками из простых геометрических фигур. Бросайте кубики — они определяют задание, которое нужно выполнить быстрее других игроков. Например, схватить ту фигурку, что встречается на картинке чаще других. Выполняйте задание быстрее соперников и получайте победные очки!

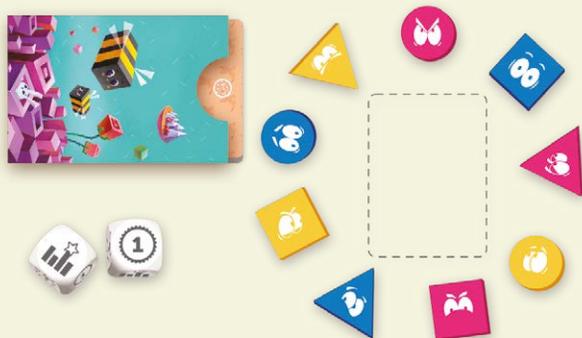
## СОСТАВ ИГРЫ



1. 54 карты
2. 1 кейс для хранения карт
3. 2 кубика для основной игры
4. 1 кубик для упрощённого варианта
5. 9 жетонов (3 типа фигур, каждый представлен в 3 цветах)

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разложите все жетоны на столе по кругу и освободите место в центре для карты.
- 2 Перемешайте карты, а затем положите их в кейс так, чтобы значок отпечатка пальца был виден со стороны выреза для пальца.
- 3 Решите, какой игрок будет ходить первым. Затем этот игрок берёт два кубика для основной игры и карту из кейса. Кубик для упрощённой игры не используется в основной игре, поэтому положите его обратно в коробку.



## ХОД ИГРЫ

Каждый раунд начинается с этапа **«ПОИСК ОТВЕТА»** и заканчивается этапом **«ПРОВЕРКА ОТВЕТА»**. Так проходят несколько раундов до тех пор, пока игра не закончится.

### ПОИСК ОТВЕТА

- 1 Первый игрок бросает кубики. Игроки проверяют символы, которые изображены на выпавших кубиках. Каждый символ отображает задание, на которое необходимо найти ответ в этом раунде.

 Сочетание формы и цвета, которое изображено на карточке только один раз.

 Сочетание формы и цвета, которое не встречается на карте.

 Форма и цвет, которые встречаются на картинке чаще всего.

- 2 Скажите «один, два, три», а затем возьмите одну карту из кейса и разместите её в центре круга.

Сейчас карта должна лежать лицевой стороной вверх. Проследите за тем, чтобы никто не видел оборотную сторону карты.

- 3 Теперь всем игрокам необходимо посмотреть на рисунок и найти ответ на задание, которое выпало на кубиках. Каждый игрок как можно быстрее делает выбор и берёт один из жетонов, который, по его мнению, является правильным ответом.

**Нельзя выбрать жетоны, которые уже взяли другие игроки. Игрок дотрагивается до одного жетона, а затем берёт его.**

- 4 Если все игроки взяли жетоны или если они не хотят ничего выбирать, проверьте правильные ответы на обороте карты.

### ПОИСК ОТВЕТА



Каждый игрок как можно быстрее делает выбор и берёт один из фигурных жетонов.

### ПРОВЕРКА ОТВЕТА

- 1 Переверните карту.

- 2 Ответы на каждое задание показаны в нижней части карты.

Проверьте правильный ответ на задание в этом раунде.



- 3
  - Если на игральных кубиках выпали **два одинаковых задания**, правильный ответ только один, и только один игрок получает карточку с заданием.
  - Если на кубиках выпадают **два разных задания**, то правильных ответов будет два. Один игрок получает карточку с заданием и кладёт рядом с собой, а второй игрок берёт другую карточку из кейса и тоже размещает рядом с собой.

### ПРОВЕРКА ОТВЕТА



Правильные ответы  и .

Каждый игрок с жетоном, который отображает правильный ответ, получает одну карточку.

1.  не изображён на картинке.

2.  — цвет, который встречается чаще всего;  — форма фигуры, которая встречается чаще всего. Поэтому ответом является .

Далее ход передаётся по часовой стрелке.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков собирает **пять карт**. Этот игрок становится победителем.

Если два игрока собрали пять карт одновременно, только они будут участвовать в финальном раунде.

В финальном раунде бросается только один кубик и разыгрывается одна карта. Кто первый возьмёт правильный жетон, тот и становится победителем.

## УПРОЩЁННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Отличие упрощённого варианта игры от обычного заключается в том, что игрокам нужно подсчитать количество фигур определённой формы или цвета и выкрикнуть число.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Подготовьте 54 карты, 1 кейс для карт, 1 кубик для упрощённой игры.
- 2 Выберите игрока, который будет ходить первым. Этот игрок берёт кубик для упрощённой игры и кейс с картами.

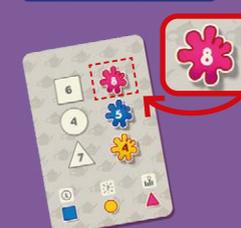
### ХОД ИГРЫ

- 1 Первый игрок бросает кубик и выкладывает карту.
- 2 Как можно быстрее подсчитайте количество цветов или форм, изображённых на карте.
- 3 Если все игроки выкрикнули свои ответы или больше нет желающих, переверните карту и проверьте правильный ответ. **ВАЖНО! Менять ответ нельзя.**
- 4 Игрок, который ответил правильно, берёт карту.

### ОТВЕТЫ ИГРОКОВ



### ПРОВЕРКА ОТВЕТА



- 5 Ход передаётся по часовой стрелке.
- 6 Игрок, собравший пять карточек, становится победителем игры.

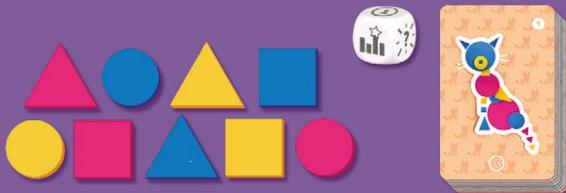
## ПРАВИЛА ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Подготовь 1 кубик для основной игры, 9 жетонов и 54 карты.
- 2 Перемешай все карточки и сложи их в колоду. Помести их в центре стола картинкой вверх.
- 3 Разложи все жетоны на столе по кругу. Жетоны необходимо разместить лицевой стороной вниз.

### ХОД ИГРЫ

- 1 Чтобы начать игру, брось кубик и выложи карту рисунком вверх.
- 2 Найди на карте ответ к выпавшему на кубике заданию.
- 3 Переверни карту и проверь свой ответ. Если он правильный, переверни жетон лицевой стороной вверх.
- 4 В случае неверного ответа переверни жетон обратно (в первом раунде такого жетона нет).
- 5 Возьми новую карту, затем брось кубик и продолжай игру.
- 6 Ты заканчиваешь игру, когда все жетоны лежат лицевой стороной вверх и смотрят на тебя глазками!
- 7 Ты можешь взять таймер, чтобы отследить своё лучшее время прохождения игры.



## ФИГУРЛЯНДИЯ ДУЭЛЬ



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Подготовьте 1 кубик для основной игры, 9 жетонов, 54 карты и таймер.
- 2 Перемешайте все карты и сложите их в колоду. Поместите их между двумя игроками рисунком вверх.
- 3 Каждый игрок берёт по 4 жетона, не обращая внимания на их цвет и форму.
- 4 Поместите один оставшийся жетон рядом с колодой.
- 5 Поставьте таймер на 2 минуты. Игра начинается, когда запускается таймер.

### ХОД ИГРЫ

- 1 Изучите изображение на верхней карте колоды и бросьте кубик.
  - 2 Если игрок нашёл ответ, он выкрикивает его и проверяет.
  - 3 В случае правильного ответа игрок получает жетон соперника. Если ответ был неверный, то он отдаёт свой жетон.
- ВАЖНО!** В первом раунде игроки берут жетон, который положили рядом с колодой.
- 4 Начните следующий раунд.
  - 5 Игрок, забравший все жетоны, становится победителем. Если время закончится раньше, то побеждает игрок, у которого больше жетонов.

