

J02700

## ФОКУС ПОКУС

### Настільна гра



Для дітей від 6 років



Для 3-4 гравців



Тривалість гри: 15 хвилин

У складі набору:

4 пов'язки на голову

48 карт

**Мета гри - першим дізнатися свою ідентичність (тобто відгадати, яка карта розташована на лобі гравця) або позбутися всіх карт.**

*Ви берете участь у турнірі з Трансфігурації (Перетворення)! Намагайтеся якомога швидше торкнутися до зіграної карти, стежте за підказками, щоб першим повернутися до нормальної форми! Щоб виграти в гри, потрібно або позбутися своїх карт, або відгадати свою ідентичність.*

#### • Підготовка до гри:

Перемішайте карти та роздайте всім гравцям однакову кількість карт (12 карт для 4 гравців, 16 карт для 3 гравців). Карти необхідно розмістити малюнком вниз перед гравцем. Кожен гравець бере першу карту зі своєї колоди і, не дивлячись на неї, прикріплює її до лоба, використовуючи пов'язку. Ця карта (карта ідентичності) залишається видимою для інших гравців протягом усієї гри.

#### • Правила гри:

Гравець, який отримав карти останнім, починає гру. Він виконує роль активного чарівника. Він бере карту зі своєї колоди і розміщує її в центрі столу, щоб інші гравці бачили зображення.

- Якщо карта має хоча б один загальний критерій (зображення тварини або колір) з однією з карт на лобі принаймні одного гравця, гравцям потрібно торкнутися до цієї карти.

Перший гравець, який торкнеться до цієї карти, стає активним чарівником і вказує пальцем на того гравця, чия карта ідентичності має принаймні один спільний критерій з картою, що розміщена на столі.

- Якщо немає жодного спільного критерію з картою ідентичності будь-кого з гравців, або якщо жоден гравець не хоче торкнутися до карти, боячись надати занадто велику підказку, то тоді гравець ліворуч (наступний гравець за годинниковою стрілкою), стає активним чарівником.

- Якщо гравець торкається до карти помилково, коли карта не має жодного спільного критерію з картою ідентичності будь-кого з гравців (не враховуючи власну карту), то гравець змушений забрати цю карту в свою колоду. Гравець ліворуч стає активним чарівником. Кожного разу активний чарівник розкриває зі своєї колоди нову карту, розміщуючи її в центрі столу.

#### Приховані сили:



Гравець, який торкнувся до карти з цим символом, може перетворити іншого гравця на нову тварину. Активний чарівник вибирає іншого гравця, який відкидає свою карту ідентичності, та замінює її новою картою зі своєї колоди.



Гравець, який торкнувся до карти з цим символом, отримує укуси змії. Всі інші гравці віддають цьому гравцеві карту зі своєї колоди. Активний чарівник розміщує ці карти в своїй колоді. Гравець ліворуч стає активним чарівником.

#### • Відгадування ідентичності та завершення гри:

Перед тим як відкрити нову карту з колоди, активний чарівник може спробувати визначити свою карту ідентичності:

- Якщо активний чарівник правильно відгадає карту, він автоматично позбувається всіх своїх карт і стає переможцем у гри!

- Якщо активний чарівник помиляється, від розміщує карту ідентичності в центрі столу, а натомість прикріплює до лоба іншу карту зі своєї колоди. Всі інші чаклуни віддають цьому гравцеві по одній карті зі своєї колоди. Гравець ліворуч стає активним чарівником.

Перемагає той, хто першим позбудеться своїх карт.