

ХРОНОЛОГИЯ

Правила игры



Цель игры:

Разложив карточки в правильной исторической последовательности, составить самую длинную хронологическую цепочку

Количество игроков: 2—8

Состав:

1. Игровые карточки: 210 шт.
2. Правила игры

DREAM
MAKERS

I. Подготовка к игре

Все игровые карточки делятся на три колоды и раскладываются рисунками вверх в соответствии с цветами: синие, красные и бежевые. Каждый цвет означает определенную тематику: синий — наука, бежевый — культура, красный — война.



Начинает игру тот, кто первым правильно назовёт сегодняшнюю дату.

Он берёт 5 карточек из любой колоды и кладёт их перед собой. Затем игрок, сидящий слева от него, также берёт 5 карточек из одной любой колоды. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не возьмут по 20 карточек. Игрок волен набирать карточки как угодно: из одной, из двух или из всех трех колод, но обязательно по пять за раз. В итоге перед каждым игроком может лежать одна, две или три стопки карточек. Оставшиеся неразобранными карточки образуют нейтральные колоды.

Внимание! Все карточки во всех колодах должны лежать рисунками вверх, подглядывать на обратную сторону карточек запрещается.

Каждый игрок, начиная с первого, по очереди, берёт одну карточку сверху из любой нейтральной колоды и кладет её соседу слева рисунком вниз и датой вверх. Эта карточка с датой — точка отсчета хронологии его соседа.



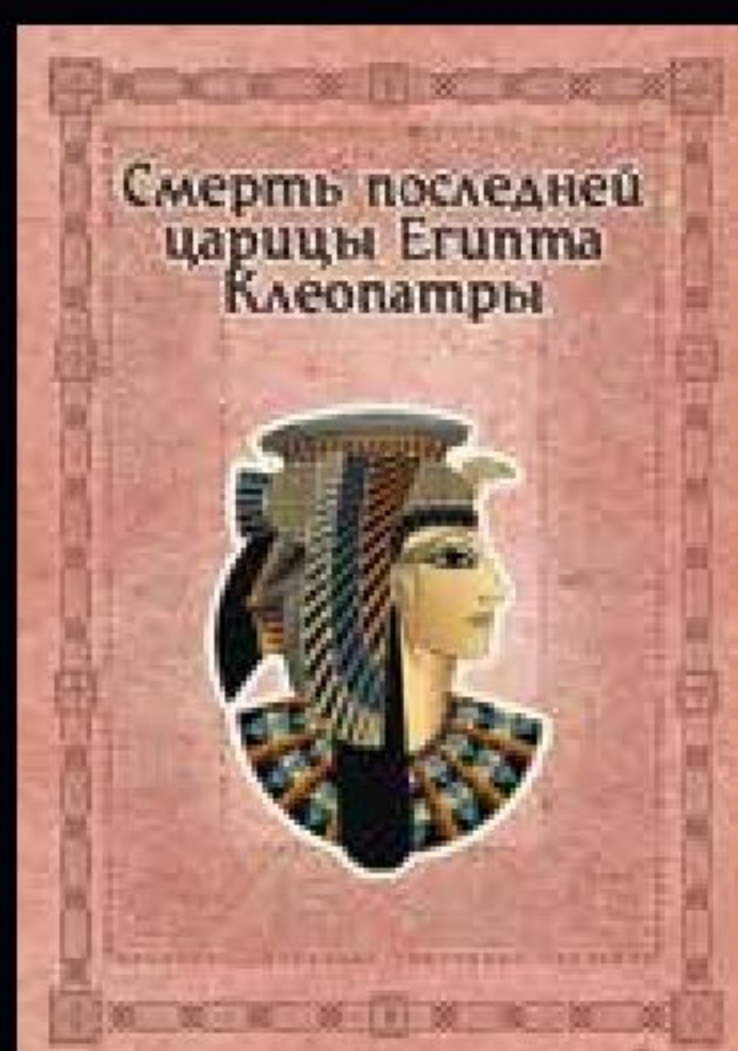
II. Ход игрока

В свой ход игрок берёт одну карточку сверху любой своей стопки и кладет её между (или рядом с) теми карточками, которые лежат перед ним датой вверх в его хронологии. Его задача — положить карточку так, чтобы хронологическая последовательность сохранилась. Если игрок считает, что событие на его карточке произошло раньше, чем дата на карточке, которая лежит перед ним, то он кладет её слева от этой карточки, если позже — справа. После того как игрок положил карточку, она переворачивается рисунком вниз и становится видна дата события. Если игрок расположил карточку хронологически верно, то она остаётся лежать, если нет — сбрасывается. При сбросе карточка уходит в отбой. Чем больше угаданных исторических событий — тем длиннее хронология игрока.

Внимание! Игроку может попасться карточка с датой, которая уже есть в его хронологии. В этом случае верным будет считаться расположение такой карточки вплотную к карточке с совпадающей датой, то есть слева или справа от нее.

III. Свойства карточек

Если игрок хронологически верно расположил свою карточку, то он может использовать её дополнительное свойство, которое зависит от цвета карточки.



Красная карточка

Позволяет сбросить верхнюю карточку любой из стопок игроков.

Таким образом, можно усложнить игру противнику или упростить себе.



Синяя карточка

Позволяет разделить одну любую стопку игрока на две. Делить необходимо пополам. Однако, у игрока не может быть больше четырёх стопок одновременно. Это расширяет выбор событий либо даёт возможность посмотреть карты соперника.



Бежевая карточка

Позволяет взять карточку сверху любой нейтральной колоды и положить её наверх стопки игрока такого же цвета.

При помощи этой карточки можно взять себе карты попроще, а сопернику подложить посложнее.

IV. Окончание игры

Игра заканчивается, когда у любого из игроков закончатся стопки с карточками. Побеждает игрок с самой длинной хронологией, то есть тот, перед кем выложено больше всего карточек. Если у нескольких игроков длины хронологий совпадают, то побеждает тот из них, у кого осталось больше карточек в стопках.