

# КАРТКОВА ГРА Октопу

## Комплектація гри

- 54 картки з різними характеристиками
- карта «Октопу»
- інструкція

Кожна карта містить три різні характеристики, серед яких є цифра, зображення тварини та колір. У грі на картках кольори, цифри та зображення мають 9 видів, а кожна окрема характеристика повторюється 6 разів.

**Мета:** першим зібрати три картки на яких буде по одній характеристиці, які відповідають заданим на початку гри. Карта, за якою гравці дізнаються свої характеристики отримується під час підготовки. Якщо, наприклад, на початку гри ви отримали картку з медузою, зеленого кольору і з двійкою, тоді для перемоги вам слід зібрати одну карту з медузою, іншу зеленого кольору і ще одну з двійкою.



Тож, такий набір карт з необхідними характеристиками зробить вас переможцем раунду.

## **Підготовка до гри**

1. Перетасуйте між собою всі картки, включаючи картку «Октопу».

2. З колоди кожен гравець тягне собі одну картку і кладе її перед собою сорочкою донизу.

3. Гравець, у якого викладена картка має найбільшу цифру стає ведучим.

4. Колода з картками, котрі залишилися тепер лежить біля ведучого сорочкою догори. Якщо виконуючи пункт 2, гравці взяли картки з однаковими тваринами, тоді один із гравців має повернути свою карту в колоду, а собі взяти нову. Якщо хтось із гравців взяв з колоди картку «Октопу», тоді її також слід повернути в колоду, а собі взяти нову.

## **Хід гри**

1. Ведучий починає раунд і відкриває з колоди по одній картці. Перевертати картки слід швидко, утворюючи в центрі грального простору стопку з карток.

\*Ведучий має відкривати картки від себе, щоб побачити зображення на картці останнім.

\*Ведучий не може забрати карту зі стопки собі.

\*Картки відкриваються швидко, на одну картку є приблизно одна-дві секунди.

2. Якщо на відкритій ведучим картці гравець бачить необхідну йому характеристику, тоді він має покласти руку на відкриту картку до того моменту, поки ведучий не відкриє нову картку.

\*Якщо на відкриту картку відразу декілька гравців покладуть руку, тоді забере її той, хто поклав руку швидше за інших.

\*Коли накриваєте картку рукою запам'ятайте, що на ній зображено.

**3.** Після того, як гравець накрив своєю рукою відкриту карту він має назвати її характеристики (тварина, цифра та колір).



Наприклад: рибка, зелений, п'ять.

\*Гравець забирає собі картку, якщо називає всі три характеристики правильно.

**4.** Гравець не отримає картку:

- якщо прибере руку з картки до того моменту, як назве набір характеристик;
- якщо буде намагатися піддивитися характеристики;
- якщо назве характеристики відкритої картки неправильно;
- якщо ця картка не відповідає характеристикам, які йому слід збирати. Якщо трапилася така ситуація, тоді цей гравець стає ведучим.

**5.** Гравець, який став новим ведучим продовжує відкривати карти з колоди. Якщо колода закінчиться, тоді слід зібрати всі картки, перетасувати їх та скласти в нову колоду.

Якщо під час гри відкривається картка «Октопу», то вона може стати в пригоді будь-якому гравцеві, адже «Октопу» дає змогу замінити будь-яку карту з необхідною характеристикою. Маючи у себе цю картку, гравцю залишиться зібрати лише дві картки.

\*Щоб забрати собі цю карту, її також слід першим накрити рукою та вигукнути «Мій Октопу!».

### ***Визначення переможця***

Один раунд триває до тих пір, поки один із гравців не збере необхідний набір карток. Переможець раунду визначає ведучого наступного раунду.

**Важливо!** Гравець декілька разів поспіль не може бути ведучим. Гравець, який перемагає у трьох раундах оголошується переможцем гри.

### ***Для двох гравців***

Якщо грають лише двоє, тоді на початку гри вони беруть з колоди одну початкову картку на двох. Під час гри вони мають зібрати карти з однаковими характеристиками.

Колоду, яка залишилася гравці ділять на дві однакові. Кожен учасник бере собі свою колоду, і вони по черзі будуть відкривати з них картки. Відкриті карти складаються в одну стопку. Якщо з'являється серед відкритих карт необхідна характеристика, тоді той, хто першим накриє картку рукою і правильно повторить свій набір характеристик – забирає її собі.

\*Якщо гравець помиляється називаючи характеристики – картка залишається в стопці.

\*Гравець може забрати собі декілька карток з однаковими характеристиками, щоб його суперник не зміг зібрати повний набір.