

# Charomagic



С 6 лет



2-4 игрока



В комплекте: 40 карточек



**Цель игры:** запомнить карточки, чтобы затем забрать их себе.



**Правила игры.** Перемешайте карточки.

Раздайте по 3 карточки каждому игроку. Остальные карточки остаются в колоде. Посмотрев свои карточки, но при этом не меняя их местами, игроки кладут их стопкой на стол лицевой стороной вниз.

Игру начинает самый младший игрок.

Игрок, получивший право хода, называет цвет верхней карточки из своей стопки. Затем он открывает эту карточку:

- Если цвет был назван правильно, игрок забирает карточку себе и кладет ее лицевой стороной вверх перед собой.

- В противном случае он кладет карточку в низ общей колоды.

- Если на открытой карточке изображена волшебная шляпа (Charomagic), все игроки должны ударить по центру стола (даже если игрок назвал не тот цвет).

Игрок, ударивший последним, в качестве штрафа отдает одну из карточек, выигранных ранее. Если игрок ударил по столу ошибочно (на карточке нет шляпы), он также теряет одну из карточек, выигранных ранее.



**Примечание 1.** Если игрок еще не заработал карточек, то он ничего не отдает в качестве штрафа.

**Примечание 2.** Карточки, отданные в качестве штрафа, следует класть в низ колоды.

Затем игрок берет еще одну карточку из колоды, смотрит ее и кладет в низ своей стопки лицевой стороной вниз. После этого ход переходит к следующему игроку.

**Знаки.** На некоторых карточках изображены различные знаки. Если игрок открыл карточку со знаком, он выполняет одно из следующих действий:



– **Желтый:** игрок берет еще одну карточку, затем каждый игрок передает свою стопку игроку, сидящему слева от него. Игроки смотрят свои карточки и кладут их лицевой стороной вниз перед собой.



– **Зеленый:** игрок берет еще одну карточку, а затем перемешивает свою стопку. Он смотрит свои карточки и кладет их лицевой стороной вниз перед собой.



– **Синий:** игрок берет еще одну карточку и кладет ее между двумя другими карточками, а не в низ стопки. Он может посмотреть взятую карточку, но не может смотреть две другие.

**Конец партии:** партия заканчивается, когда в колоде не останется карточек. В партии побеждает игрок, набравший больше всех карточек.

Автор игры: Патрис Пийе (Patrice Pillet).