

Home, Sweet Home

maths card game



EN. RULES / FR. RÈGLES
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS
IT. REGOLE / CAT. REGLES

HOME SWEET HOME

МАТЕМАТИЧНА КАРТКОВА ГРА

Гравці виконують прості арифметичні дії, щоб перемогти у грі.

КОЛИСЬ ДАВНО у місті, де всі будинки були красивими, різнокольоровими, не надто високими та прикрашеними безліччю квітів. Допоможіть побудувати найкрасивіше місто!

Кількість гравців: від 2 до 5

Вік гравців: від 7 років

Тривалість гри: 15 хвилин

КОМПЛЕКТАЦІЯ

72 карти: карти дахів (15) та карти фасадів (15 з вхідними дверима та 42 поверхи)

32 килимки перед дверима (5 кольорів + зворотний бік)

МЕТА ГРИ

Набрати максимальну кількість балів, підраховуючи, скільки вікон є на кожному фасаді, та розміщуючи відповідну карту даху зверху.

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ

Кожен гравець обирає колір килимка перед дверима.

Покладіть випадково обрану карту вхідних дверей у центр столу.

Перемішайте решту карт і роздайте по 6 карт кожному гравцеві.

Решту карт покладіть стосом на стіл.

ГРА

Гравці ходять по черзі. Першим ходить гравець, який найнещодавніше переїжджав.

Гравці можуть виконати одну з двох дій:

А: Викласти карти на стіл

В: Обмінятися картами з іншими гравцями

Якщо жодна з цих дій неможлива, гравець бере карту зі стосу, після чого хід переходить до наступного гравця.

А: Викладання карт на стіл

Під час кожного ходу гравці можуть викласти на стіл одну карту фасаду:

карту дверей — щоб розпочати будівництво нового будинку поруч із уже наявними;

карту поверху — її розміщують зверху на будинку, який уже будується.

Якщо у вас є дві або більше карт фасаду одного кольору (але не сірого), ви можете, за бажанням, зіграти ними одночасно, розмістивши їх в одному будинку під час одного ходу.

Таким чином ви збільшуєте свої шанси досягти числа, зазначеного на одній із .карти даху та завершуючи будівництво.

Окрім розігрування карт фасаду, ви можете у будь-який момент під час свого ходу викласти одну або кілька карт даху поверх будинків.

Для цього значення на карті даху має відповідати загальній кількості вікон на фасадах будинку.

Після того як ви поклали карту даху на будинок, ви можете розмістити килимок перед дверима відповідного кольору перед будинком і отримуєте кількість балів, зазначену на карті даху.

Коли ваш хід завершено, візьміть зі стосу стільки карт, скільки потрібно, щоб знову мати 6 карт на руках, після чого хід переходить до наступного гравця.

В: Обмін картами з іншими гравцями

Сірі карти фасаду мають особливе призначення: якщо у гравця є 3 такі карти, він може змусити іншого гравця обмінятися картами.

Оберіть гравця та візьміть у нього 3 карти, не дивлячись на них, а натомість дайте йому свої 3 сірі карти.

Після цього гра продовжується, і хід переходить до наступного гравця.

ПРАВИЛА

Занадто високий будинок: якщо будинок має понад 15 вікон, він вважається занадто високим. Приберіть його з гри та покладіть униз під стос карт.

Красивий будинок: якщо гравець кладе дах на будинок, фасад якого повністю виконаний в одному кольорі, значення карти даху подвоюється.

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли у стосі не залишилося карт і більше немає можливих ходів, гра закінчується.

Підрахуйте значення всіх карт дахів, які кожен гравець розмістив на своїх будинках.

Гравець, який набрав найбільше балів, стає переможцем.

ПІСЛЯ ГРИ

А тепер пограємо в гру, яка...

тренує прості математичні навички: додавання, віднімання та множення; допомагає розвивати навички усного рахунку.

lonđji.[®]
B A R C E L O N A