

ВАША ЦЕЛЬ:

Первым избавиться от своих круглых карт.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

- 1. Перетасуйте колоду круглых карт с цифрами, раздайте их игрокам цифрами вниз.
- 1-3 игрока: по 12 карт каждому игроку, оставшиеся изымаются.
- 4 и более игроков: все 54 карты поровну между игроками.
- 2. Карты, разданные игрокам, должны лежать по стопкам цифрами вниз, игроки на них пока не смотрят.

2

- 3. Перетасуйте колоду прямоугольных карт-отвлекалок, положите ее вопросами вниз, чтобы каждый игрок мог до нее дотянуться.
- 4. Выберите цвет вопросов для игры – фиолетовые или голубые. Если в первой игре используются голубые, то для разнообразия, в следующей используйте фиолетовые.
- 5. Каждый игрок раскрывает одну круглую карту. У кого большая по номеру – ходит первым. Остальные игроки возвращают карты обратно в свои стопки и тасуют их.
- 6. Первый игрок кладет свою верхнюю карту в центр стола. Эта карта – становится «начальной» в последовательности цифр.

3

СХЕМА ИГРЫ ДЛЯ 4Х ИГРОКОВ:



ПРИМЕЧАНИЕ: если во время игры использованы все карты-отвлекалки, просто перетасуйте их и продолжайте игру, используя вопросы другого цвета.

4

ПОРЯДОК ИГРЫ:

- 1. Первый игрок громко называет цифру на начальной карте.
- 2. Игра продолжается по часовой стрелке. Второй игрок выкладывает свою карту таким образом, чтобы она полностью закрыла начальную.
- 3. Второй игрок называет последовательность цифр начиная с начальной карты.
- 4. Игру продолжает третий игрок, выкладывая свою карту и называя последовательность цифр.
- 5. Если игрок выкладывает оранжевую карту, на которой написано "Тяни карту-отвлекалку!", то ПЕРЕД тем, как

5

- назвать последовательность цифр, он должен взять верхнюю карту из колоды карт-отвлекалок, громко прочитать вопрос/задание и ответить/выполнить его. Затем карта-отвлекалка откладывается в сторону и больше не принимает участия в игре.
- 6. Если один из игроков чувствует, что произносится неправильная последовательность цифр, он может вызвать говорящего на "дуэль". Правила "дуэли" см. на странице 7.
 - 7. Проигравший дуэль забирает все играющие карты с номерами, тасует их вместе со своими и выкладывает одну из них в центр стола, таким образом начиная следующий раунд.

6

- 8. Как только один из игроков избавляется от всех своих карт, остальные игроки делают еще по одному ходу пытаясь сравнять счет и вырвать победу.
- 9. Если никому из них не удастся избавиться от своих карт, избавившийся считается победителем! Если случилась ничья, то см. правила разрешения ничьи на стр. 9.

ПРАВИЛА ДУЭЛИ:

- 1. На дуэль игрока можно вызывать сразу после того, как он назвал последовательность цифр. Если "Дуэль!" кричат несколько игроков, она проводится с тем, кто первым бросил вызов.

7

- 2. Игрок, вызванный на дуэль, должен еще раз назвать последовательность играющих цифр из стопки текущего раунда, в то время как вызвавший проверяет их правильность.
- 3. По мере того, как вызванный на дуэль игрок называет цифры, вызвавший раскрывает карты по одной и показывает их всем игрокам.
- 4. Если он правильно вспоминает последовательность цифр, все карты текущего раунда забирает себе вызвавший, тасует их вместе с имеющимися и начинает следующий раунд.

8

- 5. Если вызванный игрок ошибается, тогда все карты текущего раунда забирает он.

ПРАВИЛА РАЗРЕШЕНИЯ НИЧЬИ:

- 1. Игроки, избавившиеся от карт, играют для определения победителя.
- 2. Перемешайте карты с цифрами и раздайте их игрокам.
- 3. Для разрешения ничьи игроки играют как обычно, называя цифры и выполняя инструкции карт-отвлекалок.
- 4. Игроки, проигрывающие в дуэли, выбывают из игры.
- 5. Игра идет, пока не останется единственный игрок – победитель.

9

О СОЗДАТЕЛЕ:

«Фокус Памяти» изобрел Патрик Мэтьюс, писатель и создатель игр из Флориды, США. Если Пат не играет в игры или пишет, значит он во дворе дома на качелях играет со своими двумя детьми.

УЛУЧШЕНИЕ ПАМЯТИ:

Наш мир полон отвлекающих факторов, и порой нашей памяти сложно сопротивляться этим помехам. Точно так же, как и тренировки нашего тела, тренировки мозга делают его сильнее. Регулярно играя в «Фокус Памяти» Вы заметите, что можете запоминать все более и более длинные последовательности цифр. Возможно, Вам не удастся полностью устранить ежедневные отвлекающие факторы, но Вы точно улучшите свою память!

10