

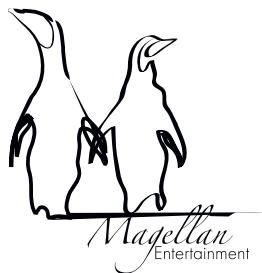


***MOSIGRA***

Крупнейшая в Европе сеть  
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,  
Украине, Казахстане.

**mosigra.ru**



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

**mglan.ru**

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

# БАРАМЕЛЬКА

## НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Вторая молниеносная  
игра от Jacques Zeimet  
для 2-8 светлых умов  
от 6 лет

Вот т к история! У Б р б шки  
появил сь подружк – милое привидение  
Б р мельк . И теперь Б р мельк б луется  
з колдов нным фото пп р том и получ ет снимки с предмет ми  
перепут нных цветов. Помогите Б р мельке р зобр ться!

*«Барамелька» – с мостоятельн я игр , в которую можно игр ть  
без игры «Барабашки». А можно объединить игры «Б р б шк » и  
«Б р мельк », что позволит получить ещё больше удовольствия!  
Пр вил для комбиниров нной игры н ходятся н стр. 5.  
Приятной в м игры!*

## Компоненты игры

5 предметов , 60 к рт, пр вил игры



привидение  
Б р мельк



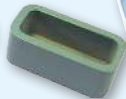
полотенце



лягушк



щётк



в нн



к рты

## Подготовка к игре

Пост вьте 5 предметов по кругу в центр стол . Тщ тельно перемеш йте к рты  
и положите колоду н стол руб шкой вверх.

# Базовые правила: Схватить предмет!

## Игровой процесс

Игрок, последним принявший участие в игре, переворачивает карты и показывает их всем игрокам одновременно. После этого каждый игрок, **используя одну руку**, пытается – быстрее молнии – схватить изображённый на карте предмет, если его цвет **совпадает с цветом реального предмета** (например, синяя щётка или красное полотенце).



Если на карте нет ни одного предмета правильного цвета? В этом случае игроки пытаются схватить предмет, **изображения и цвета которого нет на карточке**.

***Пример:** На этой карте изображено серое приведение. В руке у него красная щётка. Но среди предметов нет ни серого приведения, ни красной щётки. Поэтому игроки должны попытаться схватить (зелёную) лягушку, так как на ней ЛЯГУШКИ, ни ЗЕЛЁНОГО цвета на карте нет.*

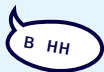


Если игрок схватил правильный предмет, он получает в награду только что открытую карту. Он кладёт её перед собой и возвращает предмет в круг предметов в центре стола. Затем один из игроков переворачивает следующую карту (так, чтобы все игроки увидели её одновременно) и т.д.

## Дополнительные правила для опытных игроков:

### Говорящая лягушка!

Если на открытой карте изображена лягушка, игроки должны **не схватить** правильный предмет, а **выкрикнуть** его название.



## б) ЛЯГУШКА ГОВОРИТ НА ДВУХ ЯЗЫКАХ!

- Если лягушк или другой предмет, изобр жённый н к рте, р скр шен в **правильный цвет**, игроки должны выкрикнуть н зв ние пр вильного предмет **на иностранном языке**.
- Если ни один из предметов н к рте **не раскрашен в правильный цвет**, игроки должны выкрикнуть н зв ние пр вильного предмет **на русском языке**.

*Перед тем к к вы н чнёте игр ть, все вместе выберите, н к ком иностр нном языке вы будете выкрикив ть н зв ния предметов. Н последней стр нице пр вил вы н йдёте т блицу с н зв ниями предметов н немецком, нглийском, фр нцузском и ит льянском язык х.*

## в) КОГО ЖЕ ВЫТЕРЕТЬ ПОЛОТЕНЦЕМ?

Если на карте изображено полотенце, применяются следующие пр вил :

Игроки **ищут предмет, по цвету совпадающий с цветом полотенца**, изобр жённого н к рте. Если н к рте изобр жен ещё и лягушк , игроки должны не схв тить этот предмет, выкрикнуть его н зв ние.

*Примеры игры с правилами «а, б, в»:*

щётк

*Пример: Тот, кто первым крикнет «щётк », получит к рту (полотенце + лягушк ).*



Handtuch

*Пример: Тот, кто первым крикнет «Handtuch», получит к рту (полотенце пр вильного цвет + лягушк )*



Geistin



**ПРИМЕЧАНИЕ!** У каждого игрока есть только одна попытка. Если игрок...

- выкрикнул, хотя и до было схватить или
- схватил, хотя и до было выкрикнуть или
- схватил или выкрикнул **неправильный предмет** или
- схватил и одновременно выкрикнул правильный предмет...  
...он отдёт одну из трёх ботинков (если он у него есть).

**Игрок, который схватил или выкрикнул название правильного предмета, получает эту карту (эти карты) вдобавок к только что открытой карте.**

Если ошиблись все игроки, никто не получает карт. Эти карты вместе с открытой картой образуют колоду «бонус». Один из игроков открывает следующую карту. Теперь игрок, который первым схватит или выкрикнет название правильного предмета, получит вдобавок к открытой карте все карты из «бонус».

## Конец игры

Игра заканчивается в тот момент, когда будет разыгран последняя карта колоды. Победителем становится игрок, который собрал больше всех карт.

Если вам понравилась эта игра, взгляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Zoch Verlag Brienner Strasse 54 a D-80333 München. © 2015  
Цох Верлаг Бриеннер Штрассе 54 Д-80333 Мюнхен.  
Сделано в Германии. [www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ, Украины, Республик Беларусь и Казахстана: ООО «Настольные игры – Стиль Жизни»  
121087, г. Москва, Береговой пр., д. 7, корп. 1, оф. 1.  
Тел.: +7 (495) 510-0539, [mail@lifestyleltd.ru](mailto:mail@lifestyleltd.ru), [www.lifestyleltd.ru](http://www.lifestyleltd.ru)



# БАРАБАШКА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



# БАРАМЕЛЬКА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Когда Барабашка и Барамелька начинают шалить вместе, что тут начинается!..

**Примечание:**  
Можно играть только вместе с игрой «Барабашка»!



## Подготовка к игре

Предметы из «Барабашки» составляют «чердак з мк». Предметы из «Барамельки» составляют «внутреннюю комнату». Разделите предметы на два набора по 5 предметов и поставьте каждый набор в отдельный круг в центре стола. Для того чтобы игра была не слишком тяжелой, возьмите примерно по половине карт из колод «Барабашки» и «Барамельки» и тщательно перемешайте их все вместе. Получившуюся колоду положите рубашкой вверх в центр стола.

## Игровой процесс

Откройте одну карту и положите её в центр стола между двумя кругами предметов. Вы можете применять все предметы из обеих игр. Если открыта карта с предметом из «Чердак з мк» – игроки ищут предмет среди предметов из «Барабашки». Если открыта карта с предметом из «Внутренней комнаты», игроки ищут предмет среди предметов из «Барамельки».

## Н к рте ...

- предмет пр вильного цвет
- нет предмет пр вильного цвет
- книг или лягушк
- лягушк и пр вильный цвет
- полотенце

## ИСК ТЬ И ...

- схв тить этот предмет
- схв тить предмет, изобр жения и цвет которого нет н к рте
- выкрикнуть н зв ние предмет
- выкрикнуть н зв ние предмет н иностр нном языке
- схв тить предмет цвет полотенц

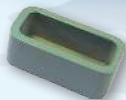
Т кже в комбиниров нной игре применяется новое пр вило:

## Прыжок в другую комнату

Если н к рте изобр жён предмет правильного цвета, игроки должны не к к обычно иск ть этот предмет, иск ть предмет того же цвета в другой комнате.

*Пример: Если в к честве иностр нного язык выбр н немецкий, игрок, первым выкрикнувший «Buch», получ ет эту к рту. (Лягушк + пр вильный цвет щётки: иностр нный язык и прыжок в другую комн ту = выкрикив ние слов «Buch»).*





лягушка

полотенце

Б р мельк

ванна

щётка



frosch

handtuch

Geistin

wanne

bürste



frog

towel

Ghostess

tub

brush



grenouille

serviette

Fantôme

baignoire

brosse



rana

asciugamano

Fantasma

vasca

spazzola



Барабашка

книга

бутылк

кресло

мышь



Geist

buch

flasche

sessel

maus



Ghost

book

bottle

chair

mouse



Fantôme

livre

bouteille

fauteuil

souris



Fantasma

libro

bottiglia

poltrona

topo(lino)