

Ілюстрації: Małgorzata Detner Anna Gensler



Елементи гри:

- ігрове поле
- 60 карток
- 5 пішаків (різних кольорів) і 5 відповідних до них маркерів
- 42 жетони з літерами
- жетон першого гравця
- пісковий годинник із заслінкою
- інструкція



Мета гри:

Спробуйте зібрати якомога більше балів двома способами: здобудьте більше жетонів з літерами та першим перетніть фінішну лінію.

Підготовка до гри:



Покладіть ігрове поле на стіл так, аби всім було зручно. Виберіть випадковим чином 24 жетони з літерами та розкладіть їх літерами догори на кружечки, позначені хрестиками. Впевніться що жоден з гравців не побачив заздалегідь зворотного боку жетонів.



Стос карток з темами перемішайте та покладіть на відповідне місце на полі. Поруч з ним позначене місце для картки, яку гравці перевертатимуть.

Кожен гравець обирає собі комплект: пішак + маркер однакового кольору. Встановіть їх (спочатку маркер, а зверху пішак) на старті. Тепер все готове для початку гри.



Ігровий процес:



Гра починається з людини, яка має найдовший язик. Вона отримує жетон першого гравця.

В свою чергу гравець (назвемо його активним) відкриває верхню картку зі стосу та читає вголос назву теми свого раунду. Гравець, що сидить ліворуч від активного, перевертає пісковий годинник та ховає його за заслінкою. Дуже важливо, аби активний гравець не бачив годинника до кінця раунду.

Щоб рухатися вперед по ігровому полю, активний гравець має називати паролі, які відповідають темі, зазначеній на карточці. Якщо перед вами порожнє поле (без жетона з літерою), можете називати будь-яке слово, пов'язане з темою. Після введення пароля пересувайте пішака на це поле. Проте, якщо ви хочете перейти на поле з літерою, вам потрібно назвати пароль, який починається з цієї літери. Коли гравець потрапляє на поле з жетоном, він має обережно посунути убік жетон з літерою, таким чином він зазначить який жетон зможе отримати, якщо не перевищить часовий ліміт - 30 секунд.

Приклад: Тимофій відкрив тему **У школі**. Перше поле, на яке він хоче потрапити не містить жетона з літерою. Він називає пароль **Вчитель** та пересуває свого пішака на це поле. Наступне поле теж не містить жетона з літерою. За допомогою пароля **Олівець** Тимофій рухає пішака далі. На наступному полі знаходиться жетон з літерою М. Тимофій називає пароль **Математика** і рухає свого пішака на поле з жетоном М.



Після того, як гравець назвав перший пароль з поля старт, він пересуває пішака на одне з двох полів, суміжних з ним.

Коли гравець вибирає напрям руху, він має повну свободу. Єдиним обмеженням є лінії, які з'єднують кружечки на полі між собою. Ви можете рухатися вперед, назад, убік. Навіть на поле, на якому вже були в цьому раунді.



Якщо на полі перед пішаком гравця знаходиться пішак іншого гравця, через нього можна перестрибнути і зайняти вільне поле перед пішаком суперника.

Якщо це поле містить жетон з літерою, гравець повинен назвати пароль, що починається на цю літеру. Якщо трапилося так, що на шляху стоїть декілька пішаків інших гравців (наприклад, два або три підряд), свій стрибок треба завершити перед останнім з них.

Якщо хтось з гравців наполягає, що пароль не відповідає темі, треба швидко ввести новий пароль. Пам'ятайте, що це весела гра і дуже серйозний підхід до гри може зіпсувати настрій та задоволення.

УВАГА: Окремі жетони містять декілька літер. В такому випадку гравець називає пароль, який починається з однієї з літер, обраної на власний розсуд.

Кінець руху:

Під час свого ходу гравець вирішує, коли він хоче зупинитися та голосно каже **СТОП!** Гравець, який контролює час, одразу ж відкриває заслінку і показує пісковий годинник. Якщо пісок ще сиплеться, раунд вважається вдало завершеним. Пішак залишається на відповідному полі, а маркер підтягується до пішака.



Наступний раунд гравець розпочне з цього поля. Всі жетони з літерами, що були переміщені під час цього раунду за межі контуру поля, переходять до гравця.

Однак, якщо виявляється, що час вже минув, це означає, що гравець закінчив раунд невдало, бо не вклався у відведені правилами 30 секунд. Він повертає свого пішака на поле, з якого почав раунд, тобто туди, де стоїть його маркер. Жетони з літерами повертаються на свої місця, тобто в межі контуру поля з хрестиками.

В наступному раунді активним стає гравець, що сидить ліворуч (за стрілкою годинника).

Жетони з літерами:

Після отримання жетонів з літерами, гравець може перевернути їх та побачити зворотній бік (тільки не показуйте його іншим гравцям). В залежності від змісту зображення, гравця очікує один з наступних бонусів:



в кінці гри цей жетон приносить 1 бал.



в кінці гри цей жетон приносить 2 бали.



в кінці гри цей жетон приносить 3 бали.



Додатковий рух – перед початком свого ходу гравець може використати цей жетон та перемістити своїх пішака та маркер на 1 крок в будь-якому напрямку. Використаний жетон **Додаткового руху** гравець одразу відкладає в коробку.



Обмін – перед початком ходу гравець може використати силу цього жетону і обміняти будь-який свій жетон на будь-який жетон суперника. Перед обміном не можна дивитися на зворотній бік обраного жетона суперника. Після обміну жетон **Обмін** одразу відкладіть в коробку.

Під час раунду гравцеві дозволяється використання декількох жетонів **Додаткового руху** та **Обміну**.

Кінець гри:

Гра добігає кінця, коли один з гравців перетинає лінію фінішу. За це він отримує 3 бали. Однак першим перетинанням лінії фінішу гру остаточно не закінчено, бо всі гравці мають зіграти однакову кількість раундів. Рахунок йде від гравця, який починав гру. Наступний гравець, якому вдалося перетнути фінішну лінію отримує 2 бали, третій – один бал.

Приклад: Тимофій розпочинав гру. Другою була Аліна, третім - Андрій, четвертою – Марта. Аліна першою перетнула лінію фінішу. Тому Андрій та Марта мають зіграти ще по одному раунду.

Переможцем стає гравець, який накопичив найбільше балів.

Приклад: Андрій заробив 4 бали за жетони з літерами та першим перетнув лінію фінішу. Тому він має 7 балів. Тимофій отримав 3 бали за жетони з літерами та дістався до фінішу другим. Він має 5 балів. Катерина збрала 6 балів за допомогою жетонів з літерами, але до лінії фінішу не дісталася. Переможцем гри стає Андрій.

Командний варіант гри:

Для великих груп можна запропонувати емоційний та захопливий варіант командної гри.



В цьому варіанті гравці діляться на команди з двох-трьох учасників. Команда вибирає собі пішака та маркер відповідного кольору. Під час ходу гравці всередині команди по черзі називають пароль. Робити підказки та допомагати партнерам не дозволяється.

Варіанти для дітей молодшого віку:

Навіть діти, які ще не вміють читати, залюбки зможуть грати у **Темпо! Юніор**. Але їм буде потрібна допомога дорослого, який оголошуватиме тему раунду, зазначену на картці.

1. Спрощений варіант:

Гра відбувається за звичайними правилами, але з однією відмінністю: на початку гри жетони з літерами розкладаються літерами донизу (тобто з відкритими балами). Аби потрапити на поле з жетоном, треба назвати будь-яке слово, що відповідає темі з картки, не залежно від того, з якої літери воно починається. Пропонуємо також видалити з обігу жетони **Додаткового руху** та **Обміну**, а залишити на полі тільки жетони з балами.

2. Варіант гонки:

В цьому варіанті жетони з літерами не використовуються. Гра відбувається за оригінальними правилами, але гравці змагатимуться за те, хто швидше дістанеться до фінішу. Переможцем стає гравець, який першим перетинає фінішну лінію. Якщо таких гравців буде декілька, вони святкують перемогу разом.

Пропозиція I: Наймолодші діти не завжди можуть відчувати плин часу. В цьому випадку пропонуємо грати без заслінки. Дитина зможе дивитися на пісковий годинник та бачити скільки часу залишилося. Раунд триватиме рівно 30 секунд. Гравець закінчує раунд на тому полі, де оголосив останній пароль. Пішак в цьому варіанті ніколи не повертається на те місце, з якого почав раунд.

Пропозиція II: Іноді для найменших гравців та початківців може бути замало обумовлених правилами 30 секунд, аби зіграти раунд. Пропонуємо вдвічі збільшити час. Коли 30 секунд закінчилися, гравець, який слідує за часом, перевертає годинник та оголошує, що у гравця залишилося 30 секунд. Таким чином час раунду збільшується до 60 секунд.



Бажаємо веселої забави!

Шановний Клієнте, наші ігри виготовляються зі строгим контролем якості, однак, якщо у Вас не вистачає якихось елементів, ми заздалегідь приносимо пробачення. Будь ласка, напишіть нам про це на електронну адресу: bville@bville.kiev.ua. Не забудьте вказати своє ім'я та адресу (місто, поштовий індекс, вулицю, номер дома і квартири) і описати яких елементів не вистачає.

Вироблено в Польщі.

Granna Sp. z o.o, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Відповідальний редактор: Michał Herman

Дистриб'ютор:

ТОВ «Бельвіль»

вул. Боткіна, 4 оф. 54

м. Київ Україна 03056

www.bville.com.ua



© 2015 HUCH! & friends

© 2017 Granna sp. z o.o.

Всі права захищені.