

# Шапка-невидимка

Настольная игра



## ПРАВИЛА ИГРЫ страница 1



5+  
возраст



2-4  
игроков



15  
минут

### В КОРОБКЕ:

- 20 карточек с изображением персонажей (с красной рубашкой);
- 24 карточек с изображением головных уборов, включая 4 шапки-невидимки (с зеленой рубашкой);
- 1 карточка-подсказка с героями и их головными уборами;
- 16 штрафных фишек;
- правила игры.

### «НА ЧТО» ИГРА

Запоминаем расположение карт, открываем правильные комбинации, блефуем, запутываем других игроков. Авторы: Пальцев Алексей, Шкляров Анатолий, Коннов Алексей.

### ПОДГОТОВКА В ИГРЕ

- 1 Перемешиваем 20 карт персонажей и выкладываем 7 карт в открытый ряд на стол. Остальные кладём стопкой рядом.
  - 2 Перемешиваем 24 карты шляп и выкладываем взакрытую по одной над каждой картой персонажа. Остальные кладём стопкой рядом.
- !** *Примечание. В редких случаях среди выложенных героев нет ни одного подходящего головного убора, включая шапку-невидимку. В процессе нескольких первых раундов это становится понятно. Если такая выкладка случается, просто перемешайте карты и начните игру снова.*



### ПРОЦЕСС ИГРЫ

По традиции начинает игру самый младший игрок.

В свой ход игрок может выполнить одно из следующих действий, после чего ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке:

- 1 Посмотреть шляпу. Выбираем шляпу над любым открытым персонажем и тайно от других смотрим её. Всё, теперь просто знаем, что там.
- !** *Примечание. Рекомендуем запоминать шапки, которые смотрят другие игроки.*

# Шапка–невидимка

Настольная игра



## ПРАВИЛА ИГРЫ сторона 2

- 2** Поменять две шляпы местами.  
Выбираем две шляпы и меняем их местами друг с другом (не подглядывая и не показывая другим лицевую сторону карт).
- !** *Примечание. Нельзя менять местами ту же пару шляп, которую поменяли на предыдущем ходу.*
- 3** Открыть шляпу. Игрок объявляет: “Я открываю шляпу!” И переворачивает выбранную шляпу над персонажем, чтоб всем было видно.  
Если шляпа соответствует персонажу, например, рыцарю подходит плюмаж, волшебнику колпак, королю корона и т.д., игрок радостно забирает пару себе. На их место выкладываем новую пару: персонажа — в открытую и шляпу — взакрытую.
- !** *Примечание. Список всех персонажей с названиями их головных уборов изображён на карточке–подсказке.*

Если игрок ошибается, и шляпа не соответствует персонажу, он возвращает её на место и берёт штрафную фишку.

Если на карте изображена шапка–невидимка, то забираем её себе в запас, а персонажу выкладываем взакрытую новую шляпу из колоды. В конце игры шапка–невидимка аннулирует одну штрафную фишку. Очень полезное свойство.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда на поле остаётся 3 пары персонажей и головных уборов. Подсчитываем победные очки. Каждая пара карт — плюс одно очко, каждая фишка — минус одно. Не забываем аннулировать фишки шапками–невидимками. Игрок, набравший наибольшее количество победных пар, за вычетом оставшихся штрафных фишек, побеждает в игре.

## УСЛОЖНЕНИЕ ИГРЫ

Для тех, кто любит игры погорячее, рекомендуем убрать из колоды все 4 шапки–невидимки и играть по прежним правилам. Тогда элемент случайности будет снижен, и игра станет более напряжённой.

## СЛОВО ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА “Простые Правила”

“Шапка–невидимка” — наша первая игра со средневековым сказочным сюжетом. Мы постарались создать неповторимую атмосферу приключений, волшебства и загадочности. В игре сочетаются чрезвычайно простые правила, которые в то же время увлекают в невероятный игровой процесс. Игра наполнена напряжением, азартом, возможностью запутать соперника, а иногда даже разрешается немножко блефовать. Мы очень надеемся, что “Шапка–невидимка” придёт вам по душе и оставит только яркие впечатления. Будем признательны за ваши отзывы, а также за варианты ваших домашних правил. Пишите нам!

Заходите на наш сайт и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.  
[www.prostyepравила.ru](http://www.prostyepравила.ru)



@prostyepравила