



карткова гра

# Impus Magic

ІНСТРУКЦІЯ



## ПЕРЕЛІК КАРТОК

### ВСЬОГО: 110 КАРТОК

#### 64 КАРТКИ З ЧИСЛАМИ

16 блакитних карт - від 0 до 7

16 рожевих карт - від 0 до 7

16 зелених карт - від 0 до 7

16 жовтих карт - від 0 до 7

#### 46 БОНУСНИХ КАРТОК

8 карт "Три скрині" - по 2 кожного кольору

8 карт "Поворот" - по 2 кожного кольору

8 карт "Лут!" - по 2 кожного кольору

8 карт "Тихо, Дракон!" - по 2 кожного кольору

8 карт "Хвать!" - по 2 кожного кольору

6 карт "Імп-Архімаг" - мультикольорові





Перемішайте **колоду** і роздайте гравцям по 8 карт сорочкою догори. Відкладіть поруч верхню картку з **колоди** лицьовою стороною догори - це буде **стопка скидання**.

Що робити, якщо першою у стопці виявилася карта з приписом читайте в розділі "Бонусні Карти".

У свій хід гравець може покласти в стопку скидання одну картку відповідного кольору, числа або типу бонусної картки.



**НАПРИКЛАД:** четвірку будь-якого кольору чи будь-яку зелену карту

Якщо відповідної карти немає (або Вам просто не хочеться з такою розлучатися) ви берете одну карту з колоди. Цю взяту карту (якщо вона підходить) можна негайно (під час цього ходу) відправити в скидання.

Не можна взяти карту з колоди, потім передумати і зіграти все ж таки іншою карткою.



Далі ходить наступний за годинниковою стрілкою гравець. Він теж має зіставити карту за кольором або числом, або взяти одну карту з колоди і так далі.

Той, хто першим позбудеться всіх своїх карт завершує раунд і отримує стільки балів, скільки карт залишилося у інших гравців. Карти тасуються і починається новий раунд.

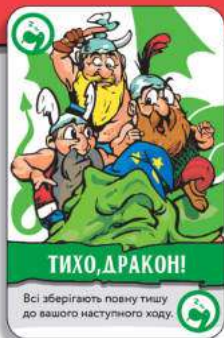
Якщо раунд закінчився на картці "Три Скрині" чи "Лут!" - виконайте її припис перед тим, як рахувати бали.

**ЩОБ ПЕРЕМОГТИ**

**ЗАРОБИТЬ  
30 БАЛІВ**



# БОНУСНІ КАРТИ



**ТИХО, ДРАКОН!** — після того, як гравець поклав цю картку всі зберігають повну тишу, до наступного його ходу. Той хто порушує тишу — знімає заборону раніше та бере 2 картки. "Тихо, Дракон!" діє навіть на початку гри, тому будьте пильні коли гравець відкриває першу картку.



**ТЬХУ!**

Навіть чхати не можна!

**ТРИ СКРИНІ** — ви перевантажені і не можете бігти. Наступний гравець бере три картки та пропускає хід. Якщо ця карта трапилася на початку гри, покладіть її в колоду і виберіть іншу початкову картку.



**ПОВОРОТ** — порадившись з імпом, ви змінюєте напрямок гри на зворотний, тепер хід проти годинникової стрілки (або за годинниковою, якщо декілька разів розігрується ця картка).





**ЛУТ!** — покладіть цю карту і вигукніть "ЛУТ!" (англ. loot - здобич). Усі гравці мають покласти долоню на карту, а той хто кладе руку останнім, бере з колоди дві картки. "ЛУТ!" діє навіть на початку гри, тому будьте пильні коли гравець відкриває першу карту.



Тримайте стопку скидання ближче до себе!



Орку, навіть не думай.



**ХВАТЫ!** — наступний гравець потрапляє у пастку і пропускає хід. Якщо ця карта перша в стопці, то перший гравець пропускає свій хід.



**ІМП-АРХІМАГ** — цю мультикольорову карту можна покласти на будь-яку карту. Ви вибираєте колір, який продовжує гру. Це може бути будь-який колір, навіть той самий. Якщо ця карта перша в стопці, то перший гравець обирає колір для наступного гравця.





*Ці спеціальні правила дозволяють спритним гравцям перехопити хід чи вийти з-під удару бонусних карток.*

**ПЕРЕХОПЛЕННЯ** — якщо у когось з гравців є точно така ж (і за числом, і за кольором) карта, як та, що лежить зверху в стопці скидання, він може одразу зіграти нею, не чекаючи своєї черги. Зверніть увагу, що далі буде ходити гравець, наступний за тим, хто вчинив перехоплення. Отже, перехоплювач не тільки позбудеться карти, але й позбавить ходу одного або декількох гравців!

**УХИЛЯННЯ** — поклавши "Три скрині" на іншу картку "Три скрині" ви зможете не виконувати її але посилити і перевести штраф на наступного гравця, і він повинен буде взяти вже 6 карт (якщо сам не переведе штраф своєю картою "Три скрині")! Те саме стосується картки "Хвать!", але пропущені ходи не накопичуються, бо то було б вже занадто сильно.

**НЕ ВАГАЙСЯ** — грати цікавіше в швидкому темпі. Підганяйте тих, хто дуже довго обмірковує кожен свій хід і штрафуйте їх двома картками з колоди.



# БІЛЬШЕ ІГОР З ІМПАМИ

strateg.ua

STRATEG



## ІМПУС-УНА

уно у піратському сетингу  
з двосторонньою колодою

**110** карток

## ІМПУС БЛАФФ

класична "вірю-не-вірю"  
повністю ілюстрована  
фентезійними істотами

**44** картки

