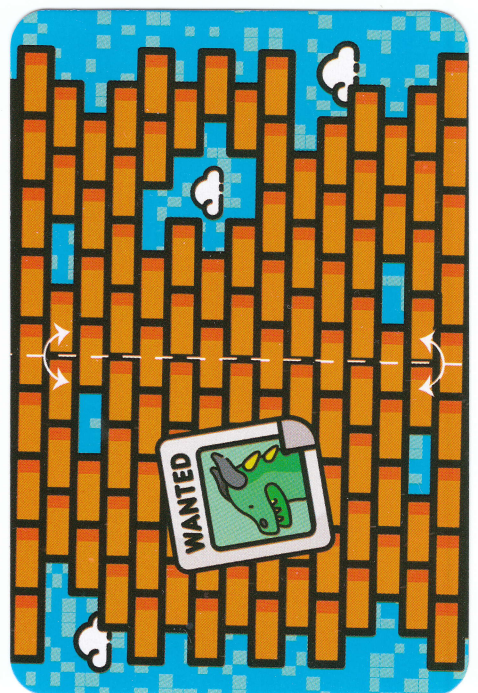
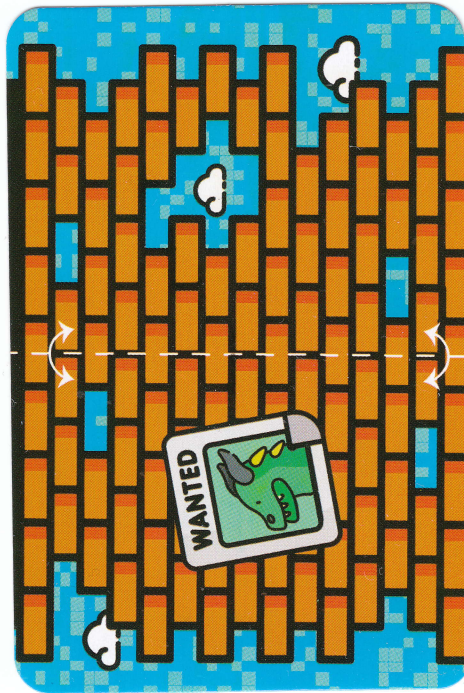
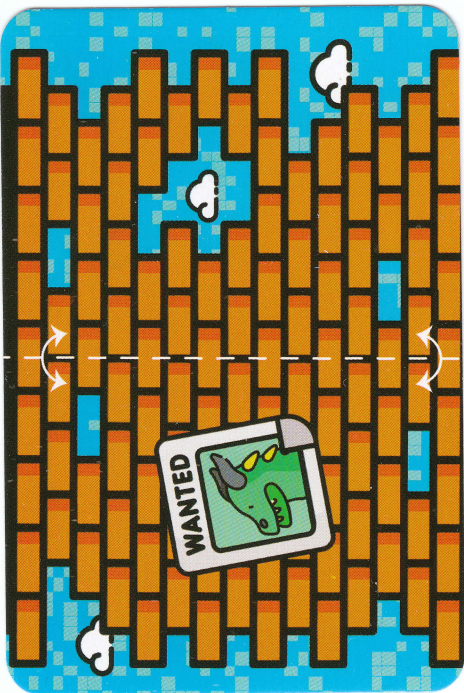
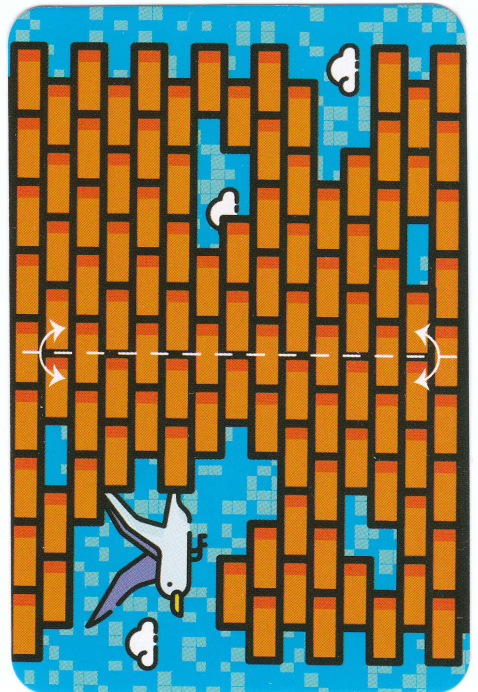
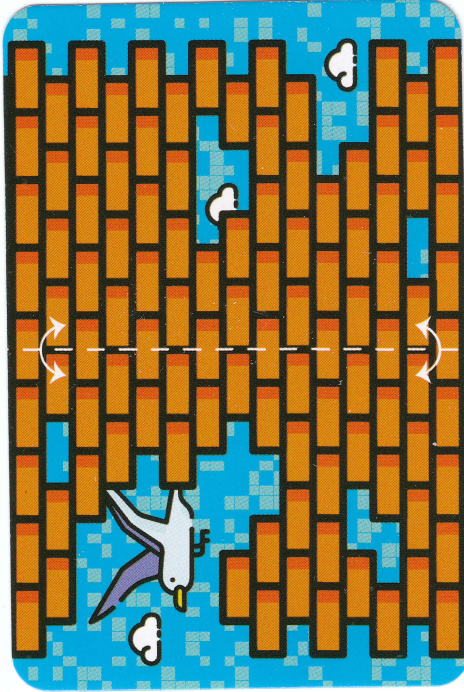


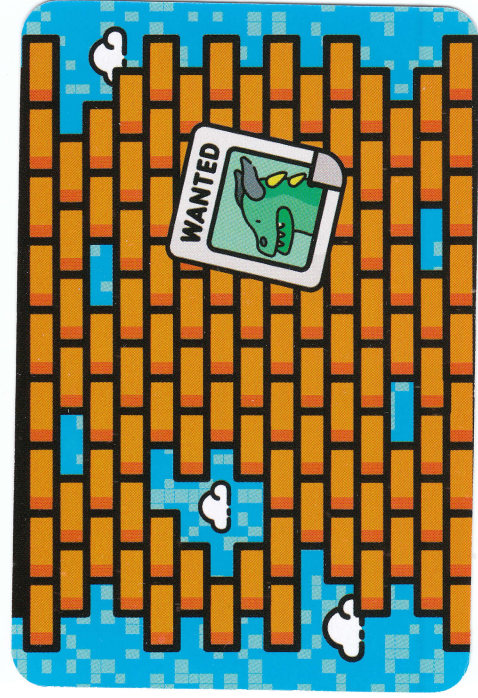
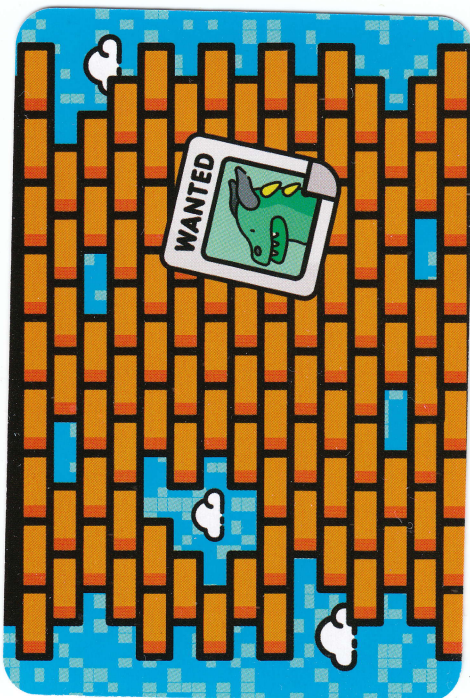
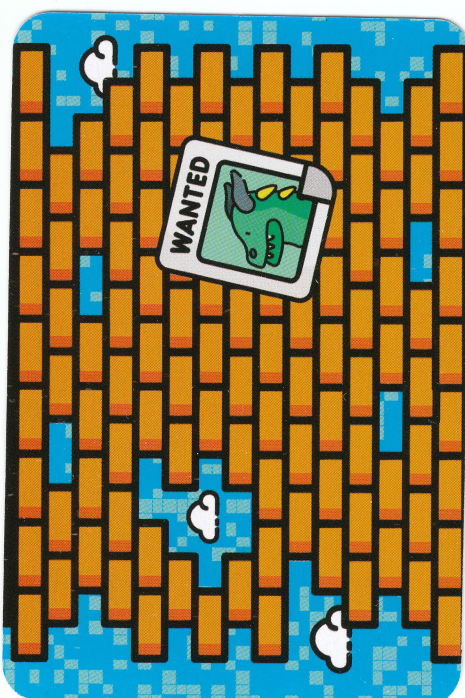
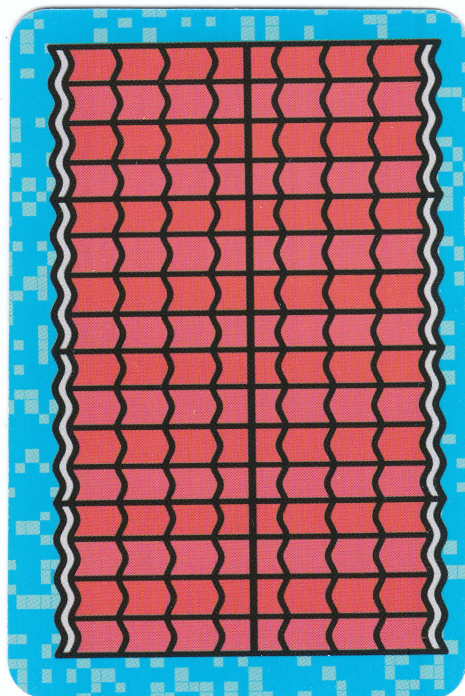
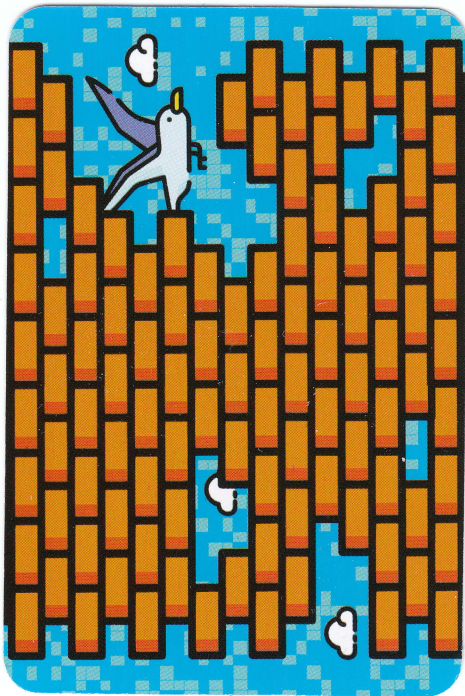
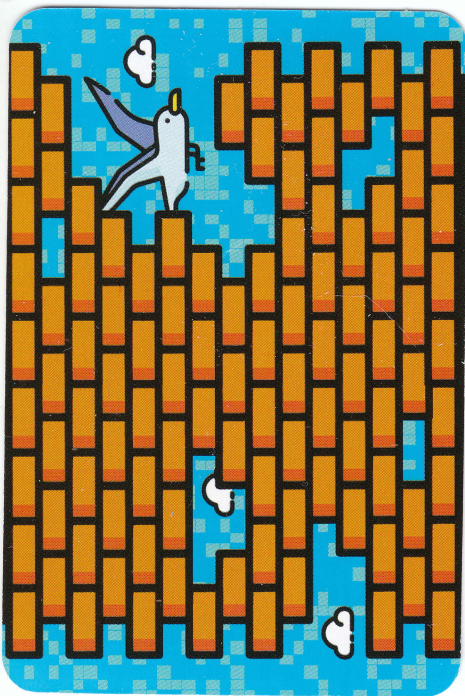
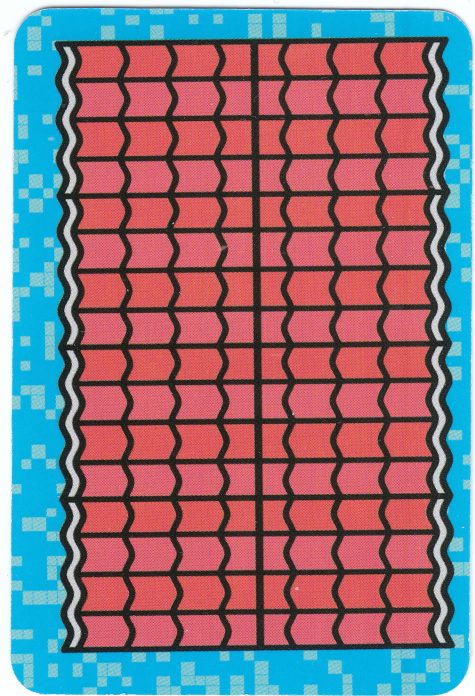
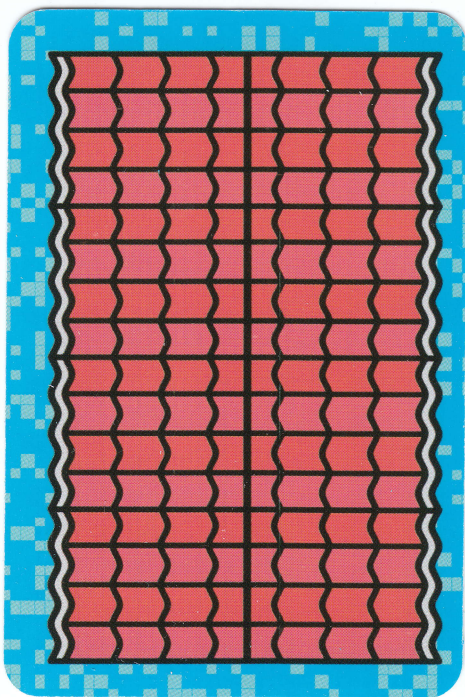
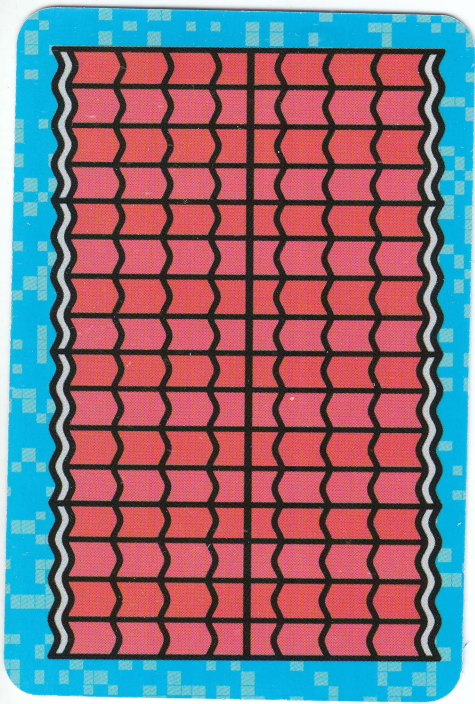
ОПУСТИ ГОЛОВУ НА СТОЛ.
НАХОДИСЬ В ТАКОМ
ПОЛОЖЕНИИ ДО ТЕХ ПОР,
ПОКА КТО-НИБУДЬ
НЕ ОБРУШИТ БАШНЮ.

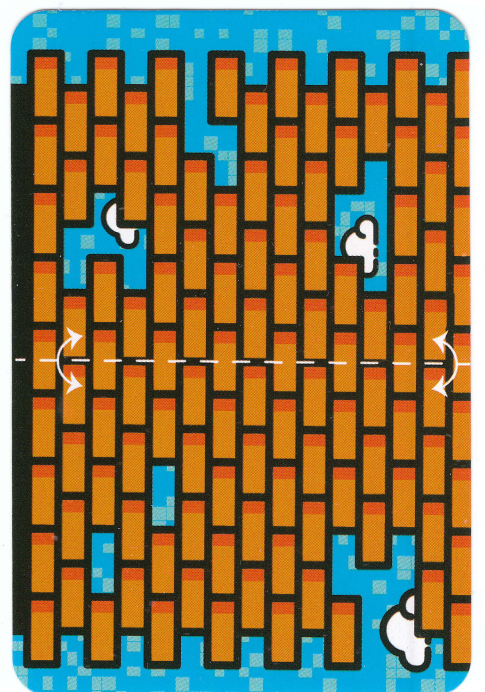
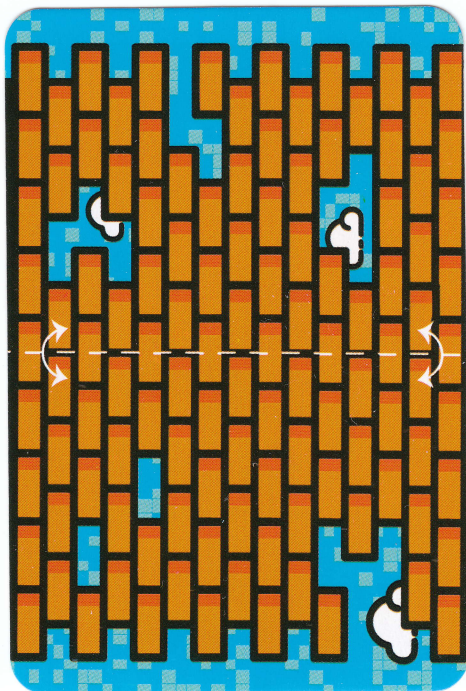
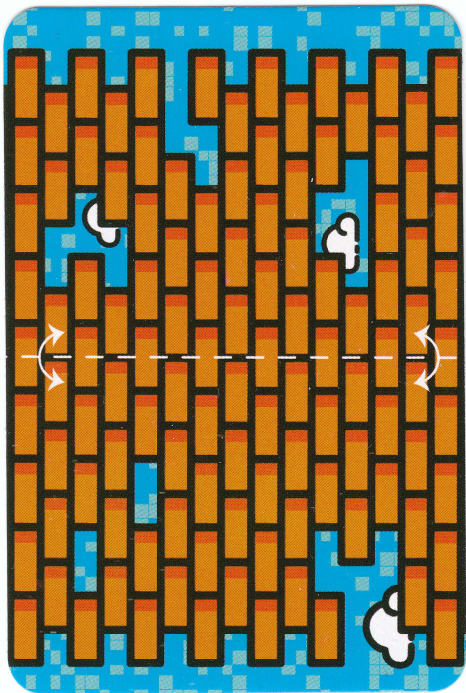
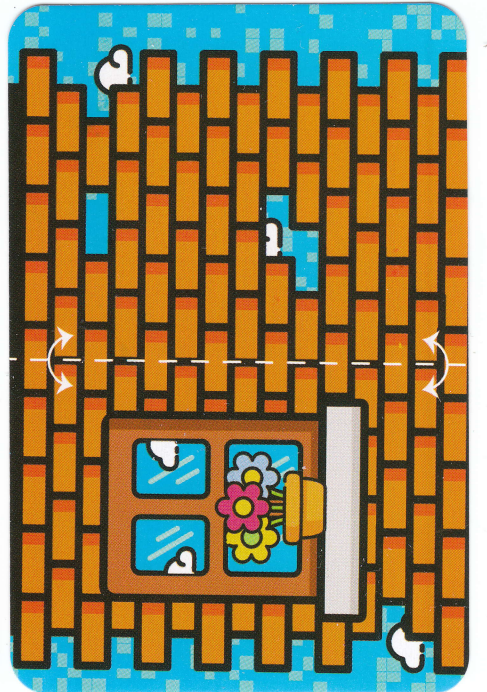
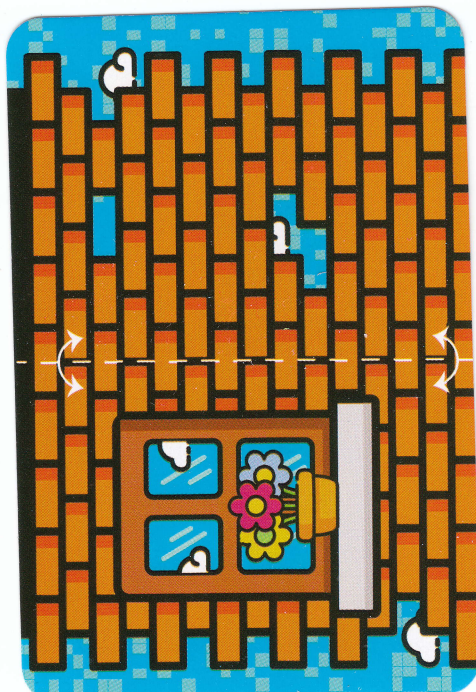
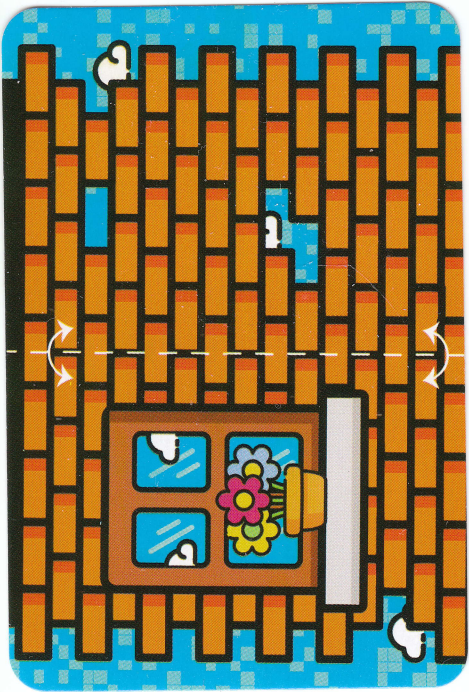
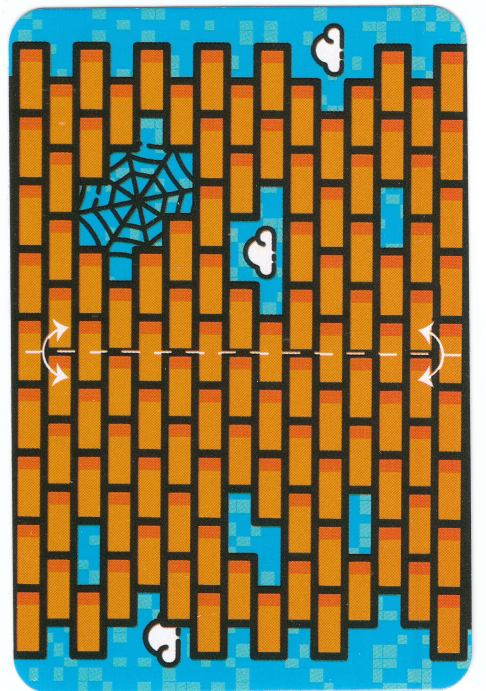
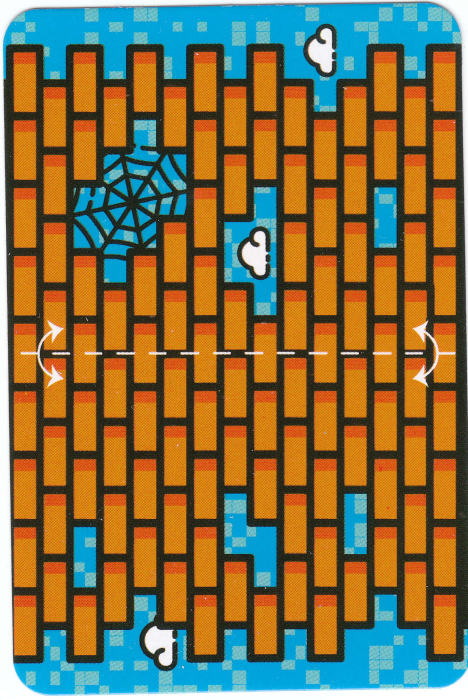
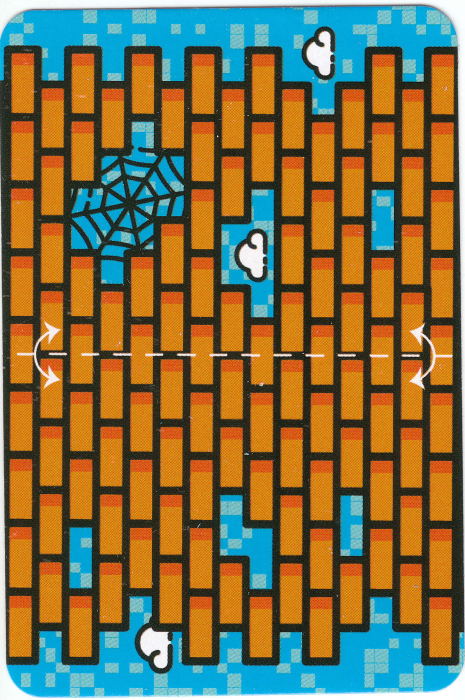
СИДИ С ОТКРЫТЫМ
РУТОМ ДО ТЕХ ПОР,
ПОКА КТО-НИБУДЬ
НЕ ОБРУШИТ БАШНЮ.

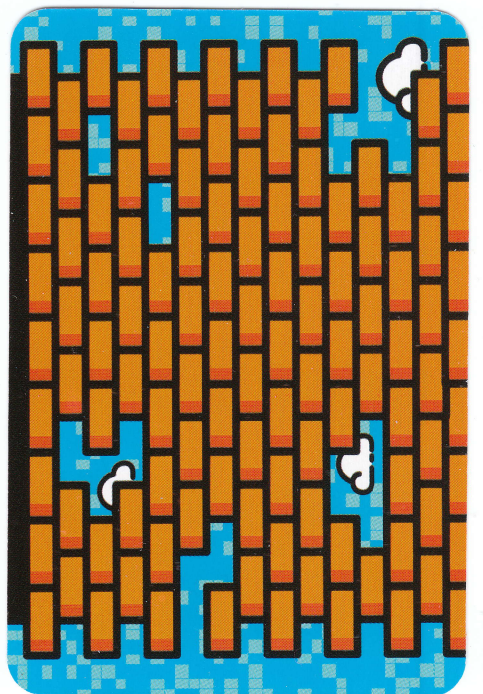
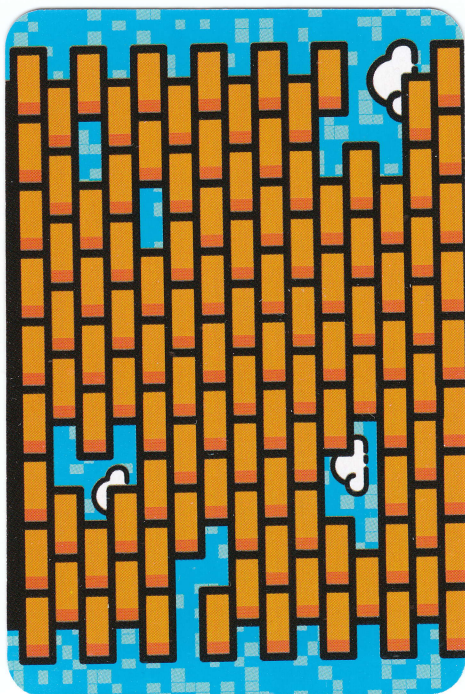
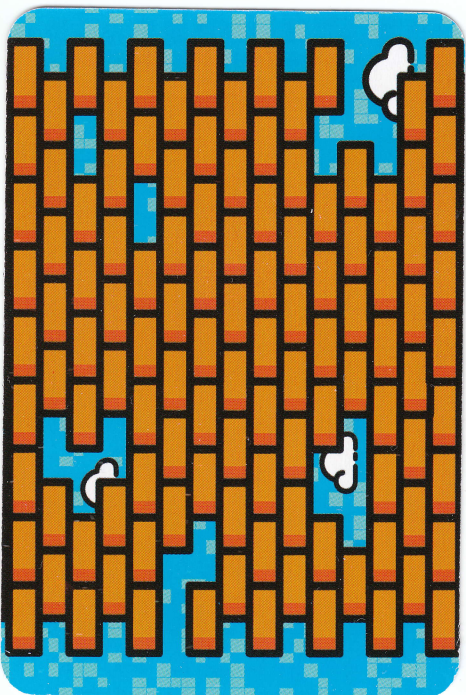
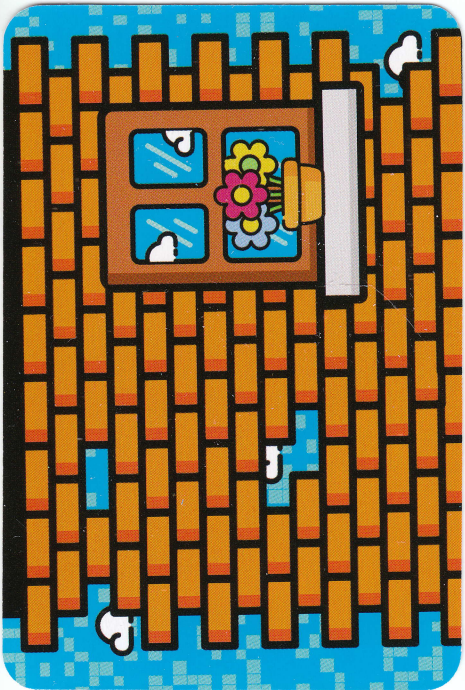
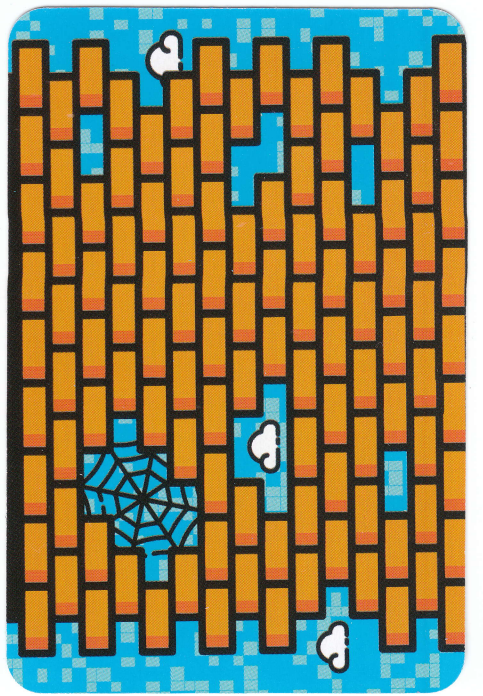
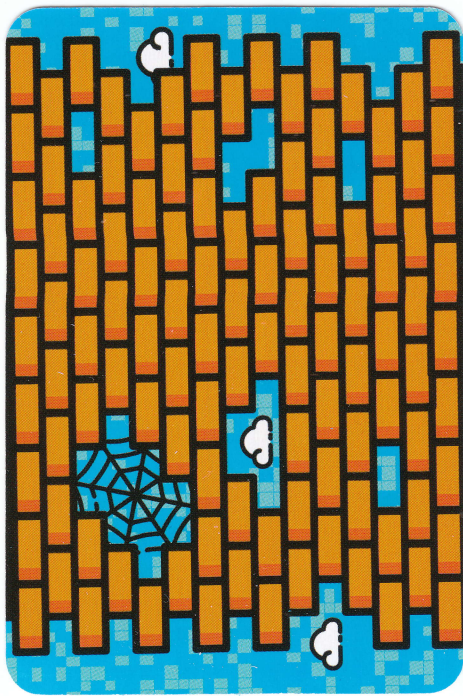
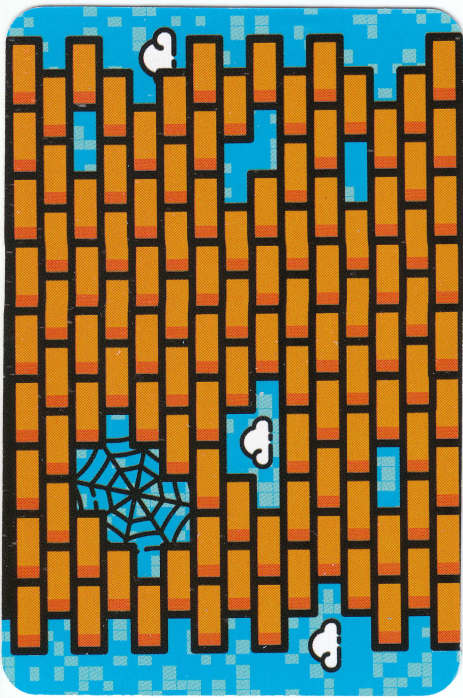
СТОЙ НА ОДНОЙ НОГЕ
ДО ТЕХ ПОР,
ПОКА КТО-НИБУДЬ
НЕ ОБРУШИТ БАШНЮ.

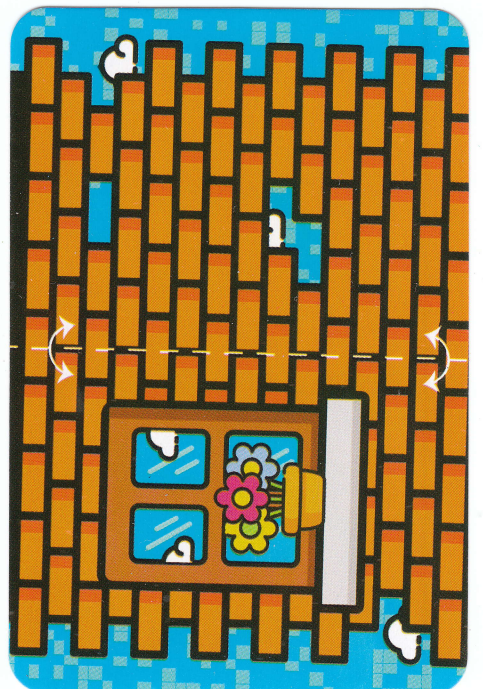
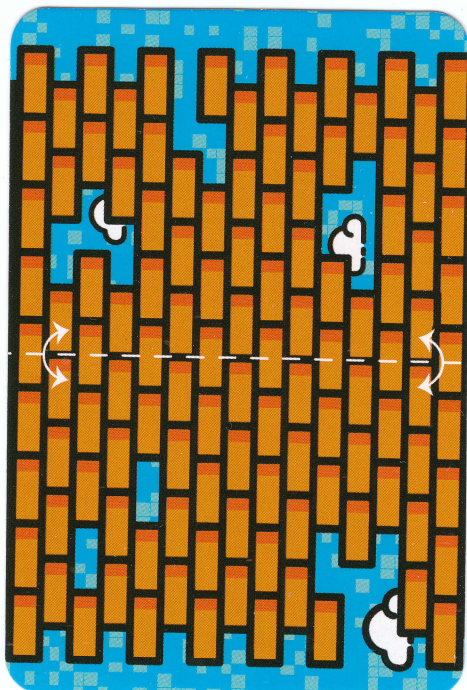
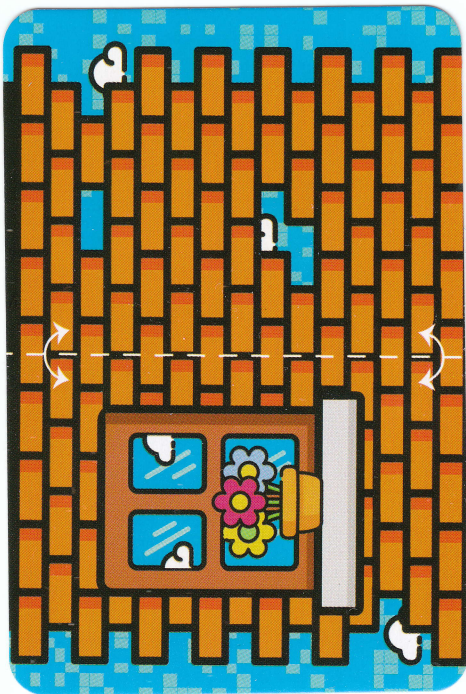
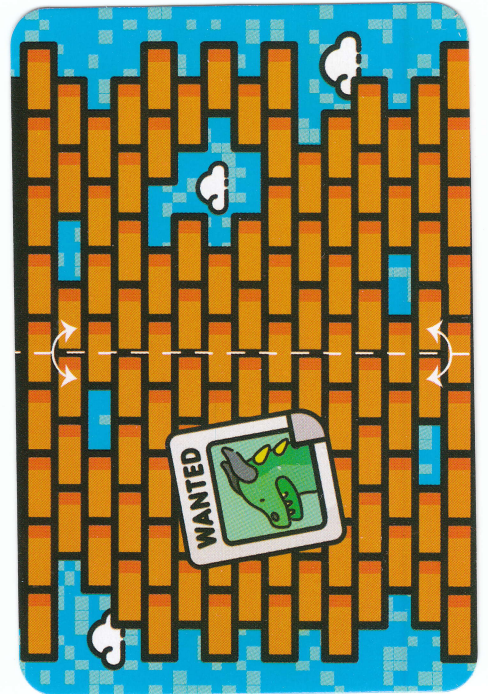
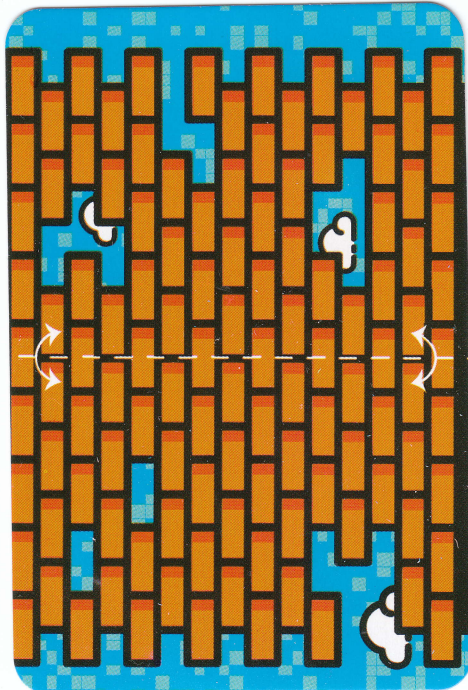
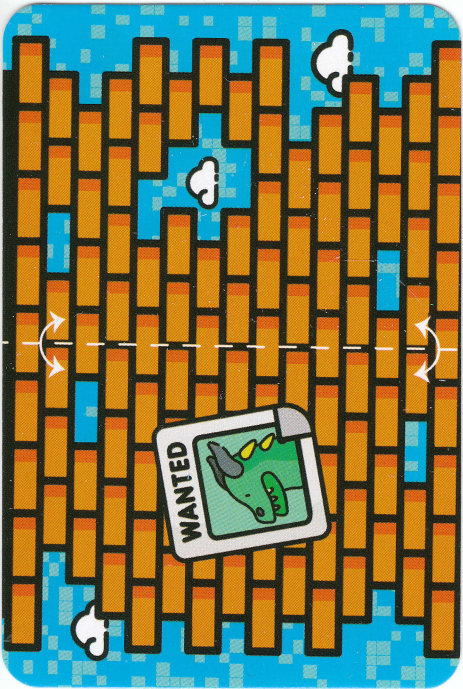
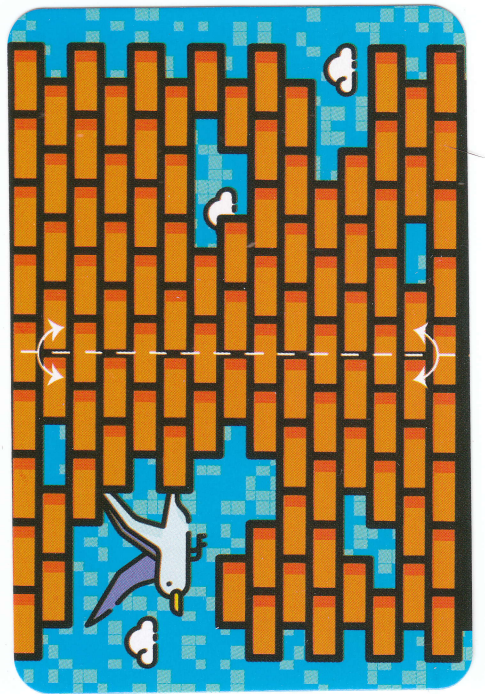
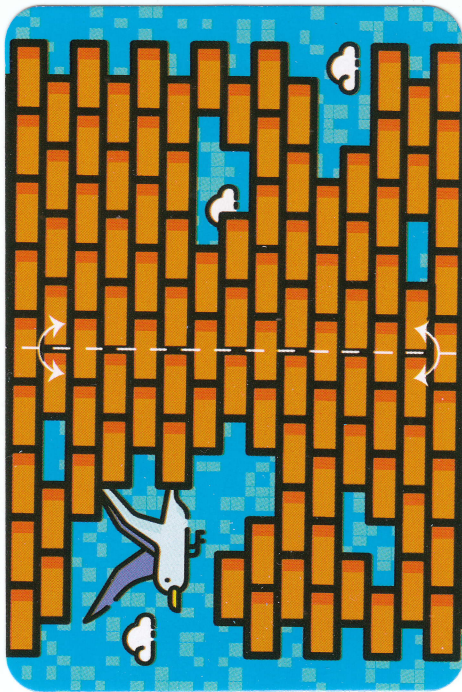
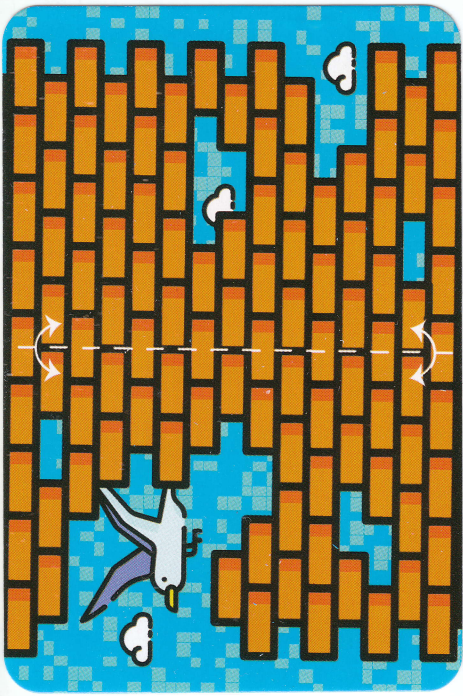
СИДИ, ВЫСУНУВ ЯЗЫК,
ДО ТЕХ ПОР,
ПОКА КТО-НИБУДЬ
НЕ ОБРУШИТ БАШНЮ.

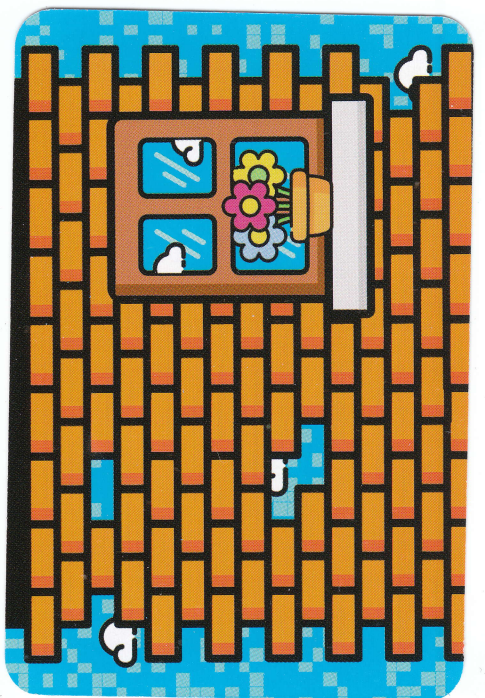
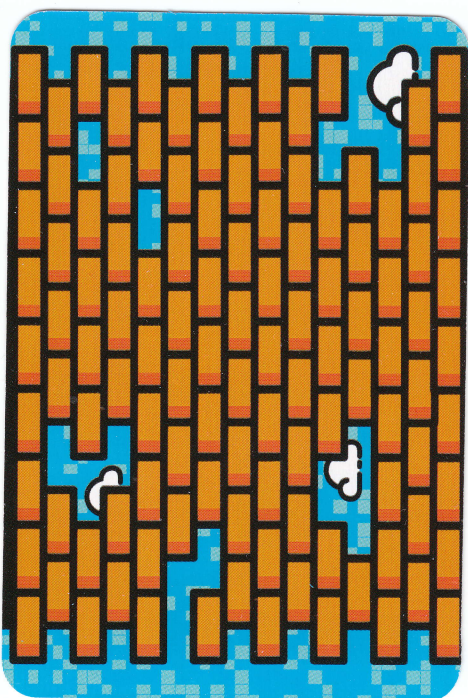
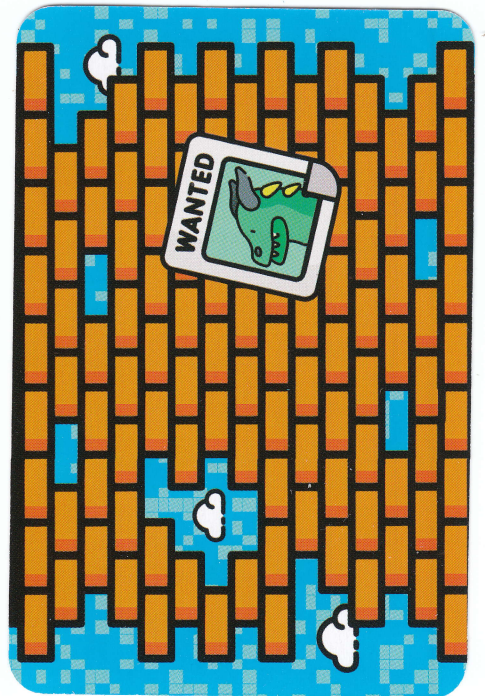
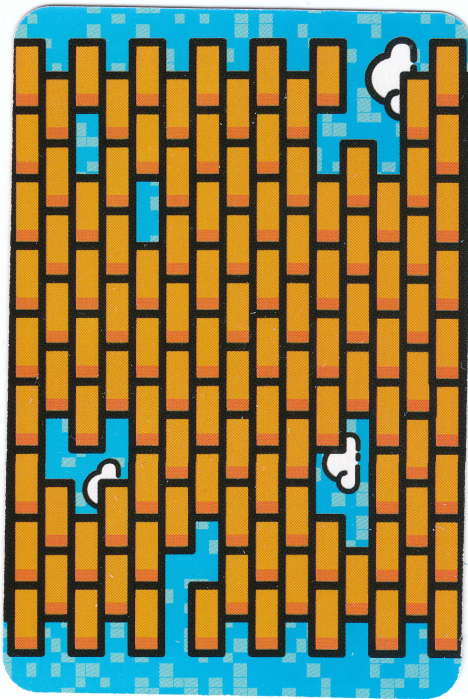
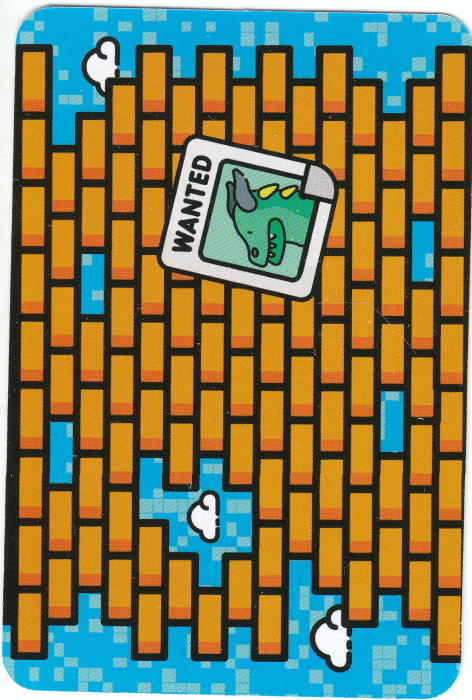
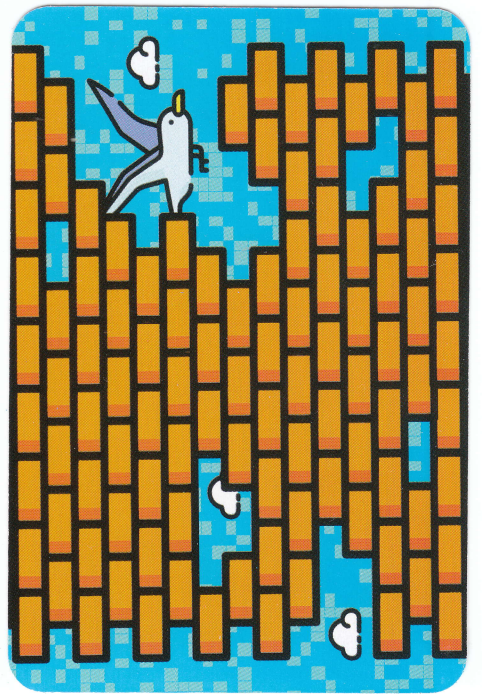
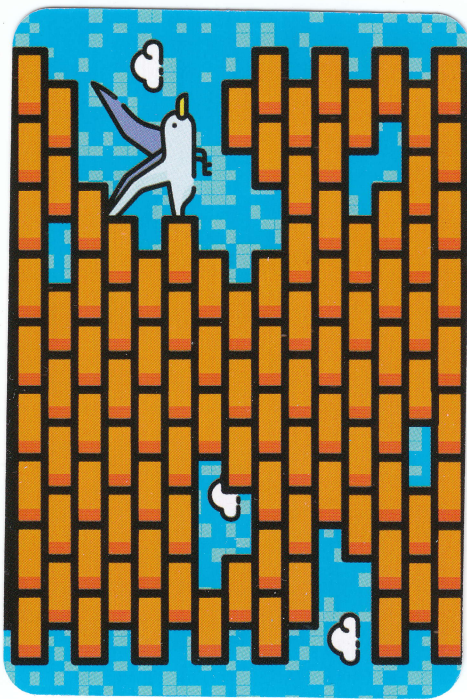


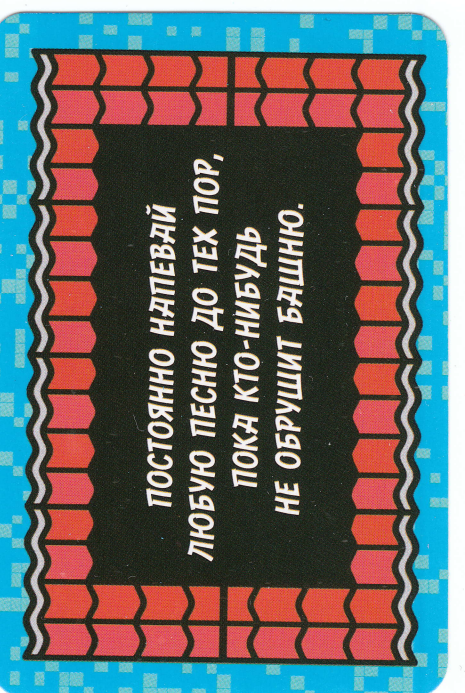
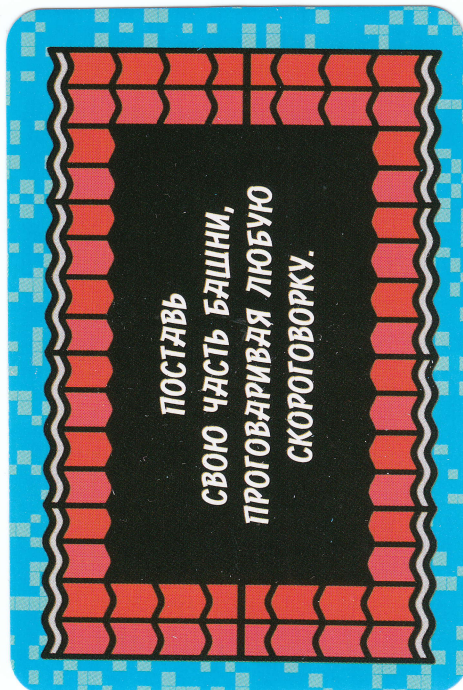
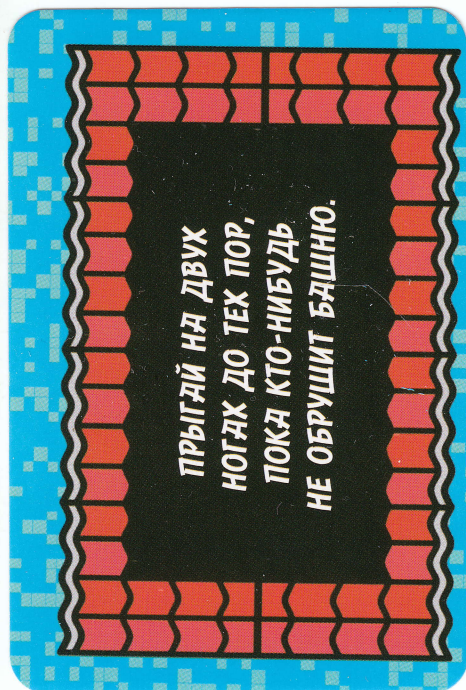
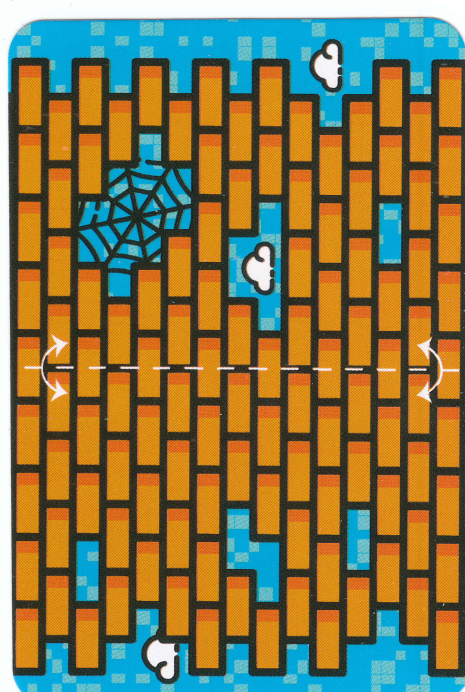
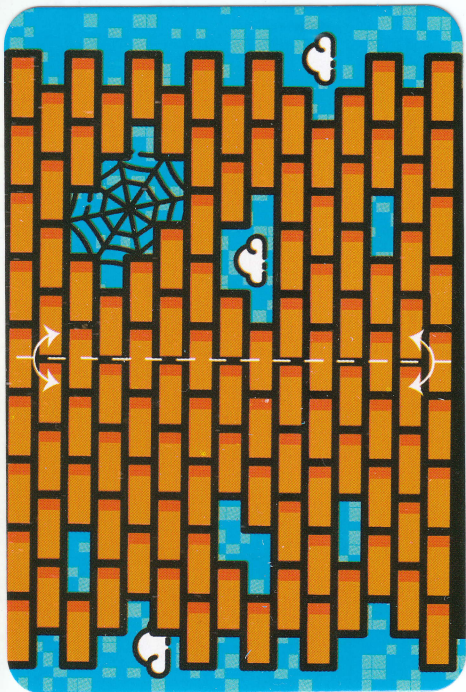












ПОСТАВЬ
СВОЮ ЧАСТЬ БАШНИ,
ЗАКРЫВ ЛЕВЫЙ ГЛАЗ.

ПОСТАВЬ
СВОЮ ЧАСТЬ БАШНИ,
ГЛЯДЯ В ЭКРАН ТЕЛЕФОНА
С ВКЛЮЧЕННОЙ КАМЕРОЙ.

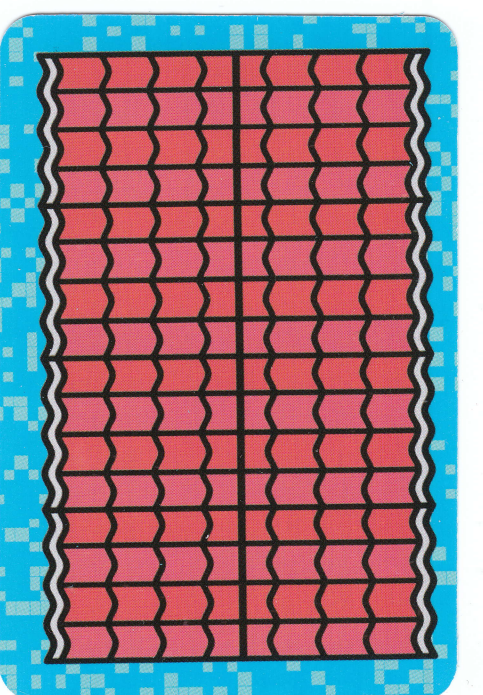
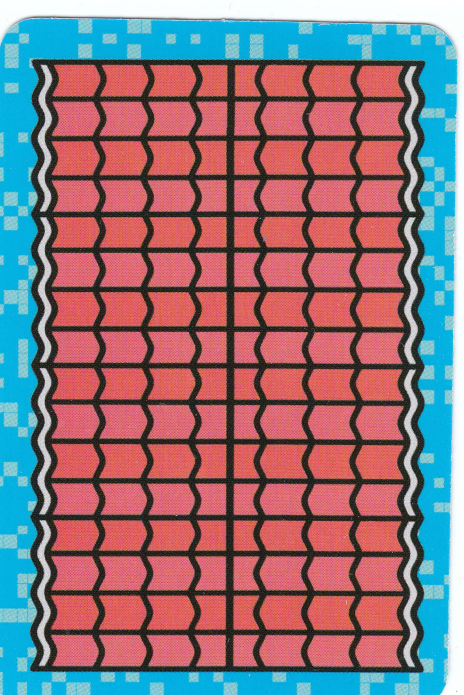
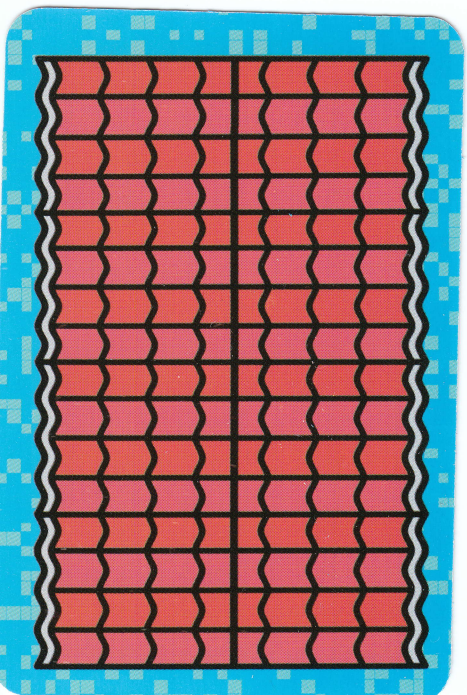
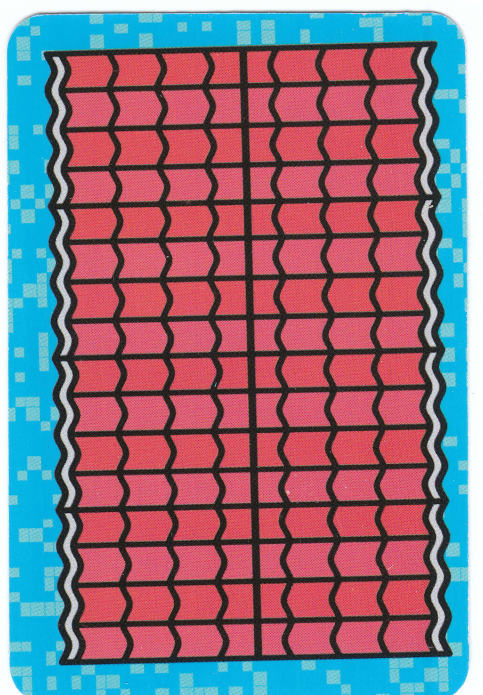
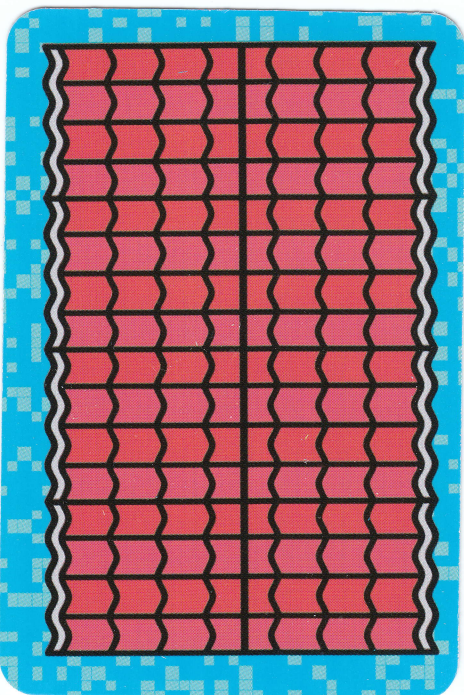
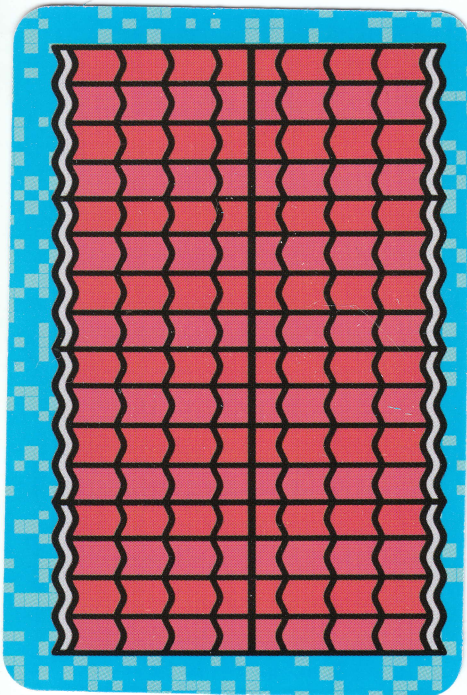
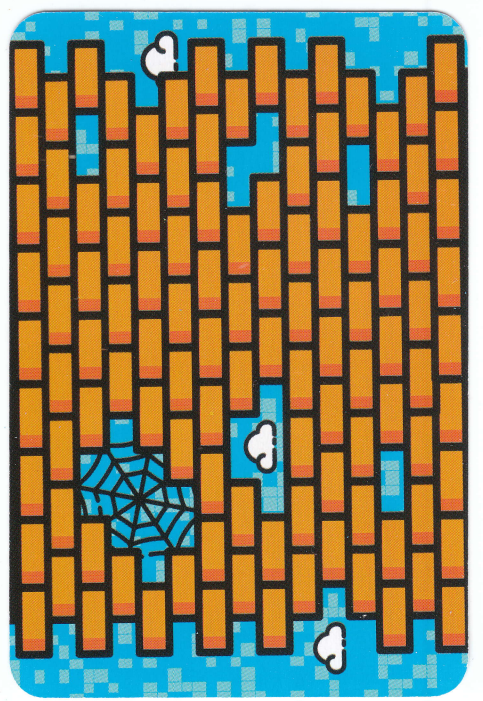
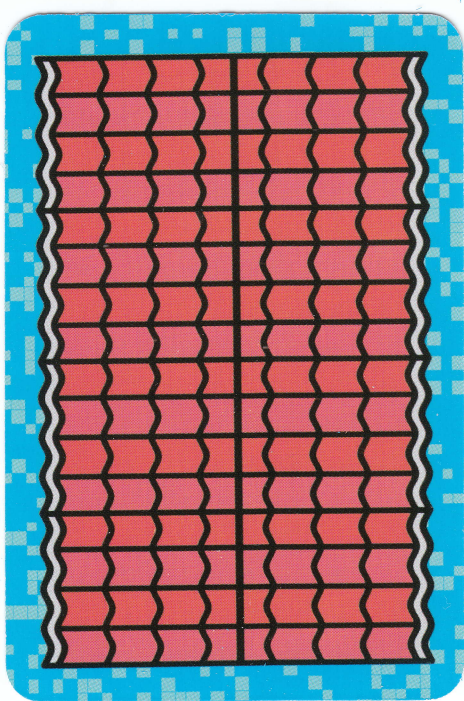
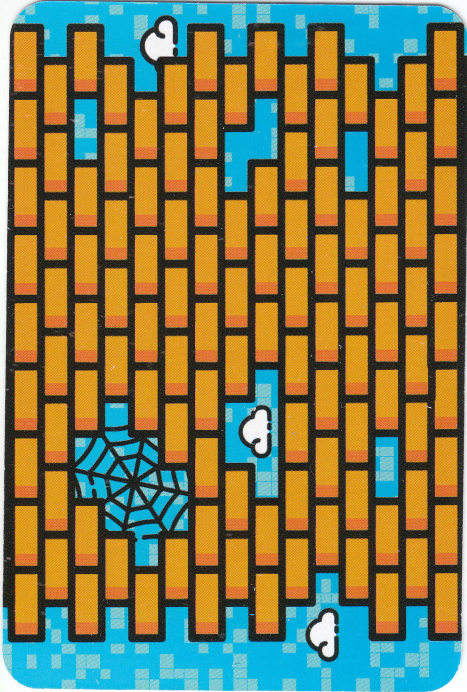
ПОСТОЯННО НАПЕВАЙ
ЛЮБУЮ ПЕСНЮ ДО ТЕХ ПОР,
ПОКА КТО-НИБУДЬ
НЕ ОБРУШИТ БАШНЮ.

ПРЫГАЙ НА ДВУХ
НОГАХ ДО ТЕХ ПОР,
ПОКА КТО-НИБУДЬ
НЕ ОБРУШИТ БАШНЮ.

ПОСТАВЬ
СВОЮ ЧАСТЬ БАШНИ,
ПРОГОВАРИВАЯ ЛЮБУЮ
СКОРОГОВОРКУ.

ПОСТАВЬ
СВОЮ ЧАСТЬ БАШНИ,
ПРИЖАВ К СЕБЕ РУКИ,
БУДТО ТЫ ТИРАННОЗАВР.

ПОСТАВЬ
СВОЮ ЧАСТЬ БАШНИ,
ЧАСТО-ЧАСТО МОРГАЯ.



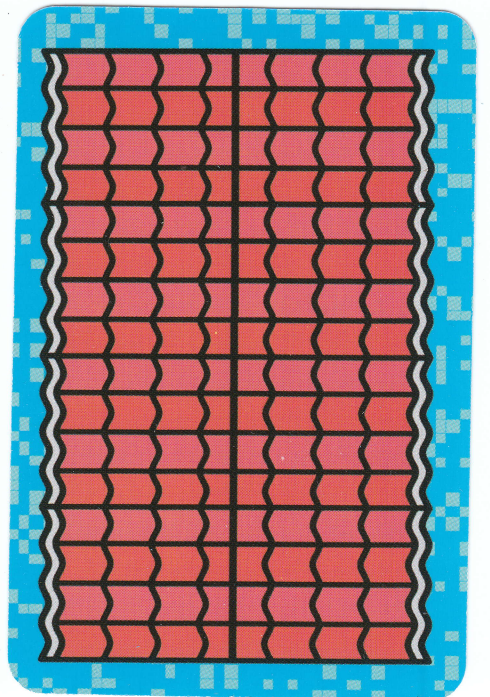
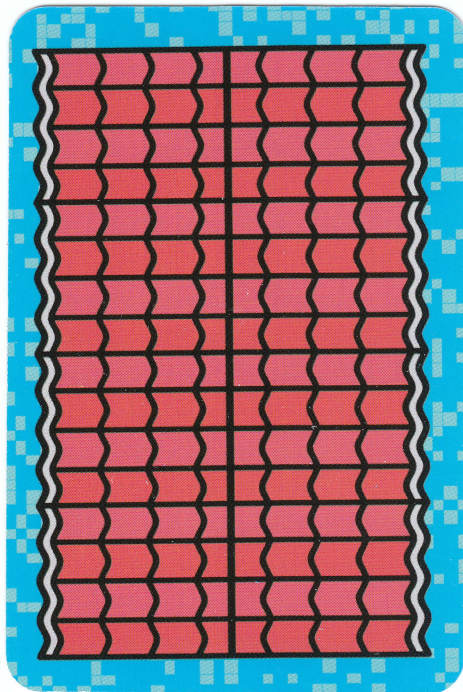
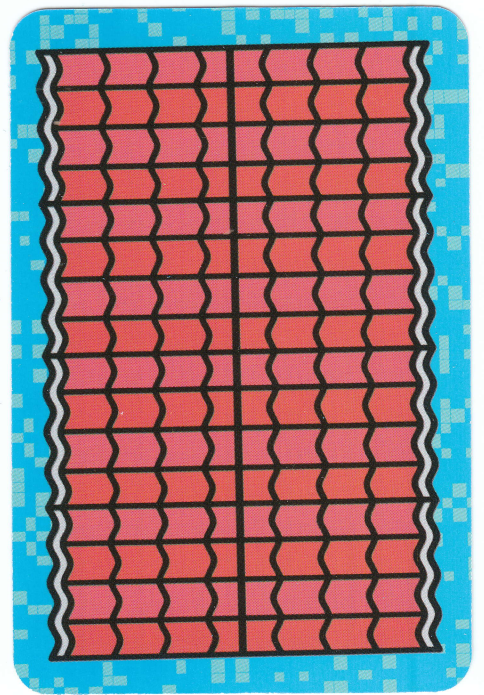
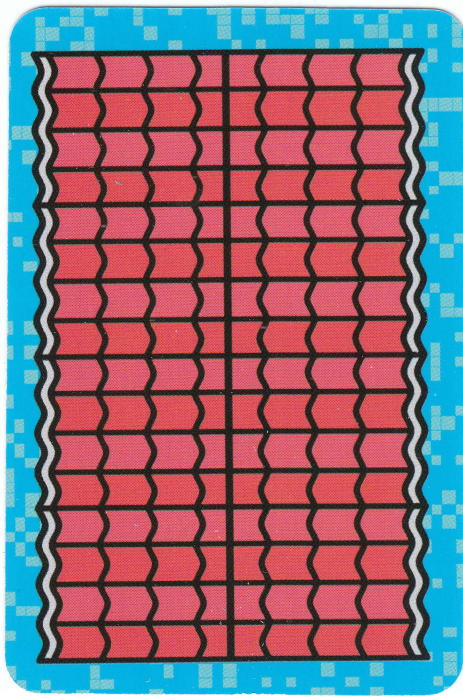
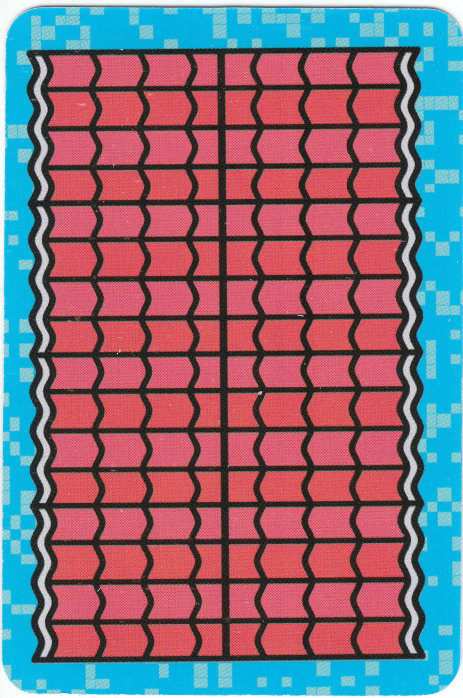
СИДИ С ОТКРЫТЫМ
РОТОМ ДО ТЕХ ПОР,
ПОКА КТО-НИБУДЬ
НЕ ОБРУШИТ БЯШНЮ.

ОПУСТИ ГОЛОВУ НА СТОЛ.
НАХОДИСЬ В ТАКОМ
ПОЛОЖЕНИИ ДО ТЕХ ПОР,
ПОКА КТО-НИБУДЬ
НЕ ОБРУШИТ БЯШНЮ.

СТОИ НА ОДНОЙ НОГЕ
ДО ТЕХ ПОР,
ПОКА КТО-НИБУДЬ
НЕ ОБРУШИТ БЯШНЮ.

ИСПОЛЬЗУЙ ТОЛЬКО
2 ПАЛЬЦА ОДНОЙ РУКИ.
УЖАЗТЕЛЕВЫЙ И СРЕДНИЙ.

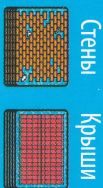
СИДИ, ВЫСУНУВ ЯЗЫК,
ДО ТЕХ ПОР,
ПОКА КТО-НИБУДЬ
НЕ ОБРУШИТ БЯШНЮ.



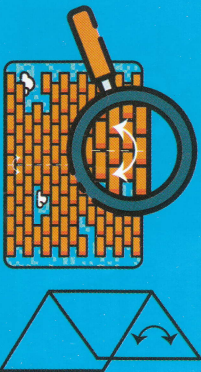
1 ВАРИАНТ

Количество игроков: от 2 и более.

Разделите карты на 2 колоды.



На картах стен посередине есть линия сгиба. Согните их все пополам.



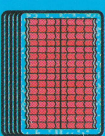
Крыши сложите в 1 колоду рубашкой вверх.



Определитесь, сколько раундов будет длиться игра.

1 раунд = каждый игрок делает ход 1 раз.

Случайно выберите первого игрока.

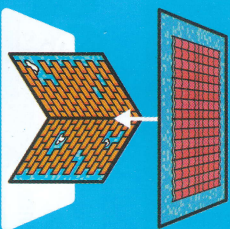


Цель: не обрушить башню.



ХОД ИГРЫ

Первый игрок ставит в центр стола согнутую пополам карту стены, а поверх нее карту крыши. Далее следующий игрок делает то же самое.



Игрок, в чей ход падает башня, проиграл. Он вытягивает случайную карту крышу и читает вслух фант на обороте. После этого начинается новый раунд, а проигравший игрок выполняет свое задание до тех пор, пока башню не обрушит кто-то другой.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1

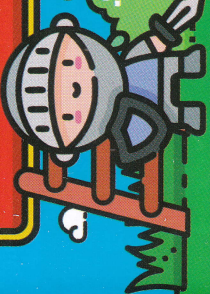
2

3

БАШНЯ

ИГРА НА ЛОВКОСТЬ

ПАЯЦЫ



Если вы заметили неточность в правилах или в самой механике игры, напишите нам на почту: laadras_games@simaland.ru Заглядывайте в наши соцсети: [Instagram](https://www.instagram.com/laadras) [Facebook](https://www.facebook.com/laadras) [YouTube](https://www.youtube.com/channel/UC...) Там мы рассказываем об ассертированных, делимся новинками, выкладываем обзоры и многое другое!

SIMA LAND



Идея:  Комиссаров

Текст:  Анастасия Савостина

Дизайн:  Михаил Аяноц

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ

СОСТАВ:
• 25 КАРТ СТЕН
• 25 КАРТ КРЫШ

Победителем станет тот, кто обрушил башню меньшее количество раз.

Внимание! Вы можете играть в «Падающую башню», не выполняя фанты. Только договоритесь об этом заранее. Данные карты просто будут использоваться в качестве крыши.

2 ВАРИАНТ

Количество игроков: от 2 и более.

Разделите карты на 2 колоды.

На картах стен посередине есть линия сгиба. Согните их все пополам.



Стены

Крыши



4

На картах стен посередине есть линия сгиба. Согните их все пополам.

Разделитесь на команды. Команды получают одинаковое количество карт стен и крыши.

Каждая команда строит свою башню так, как показано на схеме:

вид сверху



Внимание! Башни соперников должны быть с равным количеством этажей (минимум 3 этажа) и находиться на расстоянии друг от друга. Оставьте по 1 согнутой карте для каждой команды.

7

Раздайте игрокам одинаковое количество карт стен и крыши.

Подготовьте секундомер.

Очередности хода нет, поэтому, как только всё готово, начинайте!

Цель: построить самую высокую башню.

ХОД ИГРЫ

На счёт «3» включается секундомер на 1 минуту. Задача игроков: построить самую высокую башню за 1 минуту. То есть каждый строит свою башню.

Главное — не только построить самую высокую башню, но и постараться сделать так, чтобы она не упала. Ведь если это произойдет, придётся строить заново!

5

Определите очередность хода команд и игроков внутри них.

Цель: как можно быстрее разрушить башню соперников.

ХОД ИГРЫ

Первый игрок первой команды:

1. Отходит на расстояние от башни соперников (примерно на 30 см).
2. Берёт в руки согнутую карточку.
3. Ставит её на свою ладонь.
4. Другой рукой щёлкает карточку в направлении башни соперников. Его задача — сбить как можно больше этажей башни соперников.

Если игрок сбил часть карт (упали на стол), они откладываются в сторону.

8

Как только 1 минута прошла, игроки заканчивают строительство своих башен, и начинается проверка. Игрок, построивший самую высокую башню, победил! Игрок, который построил самую низкую башню, вытягивает случайную карту крыши и выполняет фант с неё. Далее можно начать новый раунд и определить победителя всех раундов.

3 ВАРИАНТ

Количество игроков: от 4 и более.

Разделите карты на 2 колоды.



Стены

Крыши



6

Если игрок промахнулся и ничего не сбил, он просто завершает ход.

Внимание! Сбитым считается только то, что упало на стол. Если обрушилась стена или крыша, но она не упала на стол, а зависла на башне, то она не считается сбитой.

Далее ход переходит к первому игроку другой команды. Он делает то же самое, только стреляет не в свою башню, а в башню соперников.

Так игра продолжается до тех пор, пока 1 из команд не обрушит башню соперника настолько, что останется только первый (нижний) этаж или его часть. Данная команда объявляется победительницей!

9