

### Инструкция:

В наборе: 4 таинственных куба, 100 двусторонних карточек с головоломками, песочные часы с таймером 60 секунд и многоязычная инструкция.

#### Цель игры:

Стать первым игроком, собравшим 5 игровых карточек.

#### Подготовка к игре (для 2-4 игроков):

Выдайте каждому игроку таинственный куб. В центр стола поставьте игровую коробку, из нее игроки будут доставать карточки с головоломками. Песочные часы поставьте на стол так, чтобы все могли их видеть.

#### Как играть:

1. В начале каждого раунда каждый игрок кладет куб перед собой на столе и не касается его до самого старта.
2. Первым карточку тянет самый юный игрок. Остальные игроки тянут карточки по очереди по часовой стрелке.
3. Вытащив игровую карточку, игрок кладет ее на стол, чтобы все могли видеть, что на ней нарисовано. Если это загадка, то следует прочесть ее вслух.
4. Запускаем песочные часы. Теперь задача игроков не только успеть собрать соответствующую фигуру на карточке, но и сделать это быстрее остальных участников.
5. Участник, которому первым удается собрать фигуру, кричит «Таинственный куб!»  
о Если же время истекло, и ни один игрок не завершил фигуры, возвращаем карточки. Начинаем новый тур с новыми карточками.
6. Все игроки проверяют, действительно ли первый участник завершил задание, и выносят коллегиальное решение. Если все верно, карточка остается у победителя.
7. Далее следующий игрок тянет карточку и запускает песочные часы в рамках нового раунда.
8. Игра продолжается до тех пор, пока один участник не соберет 5 карточек. В таком случае он объявляется победителем.

#### Головоломки-картинки

В случае если игроку выпадает карточка с головоломкой-картинкой, то его задача придать таинственному кубу форму диаграммы на карточке (Рисунок 1.)

#### Головоломки-загадки

В случае если игроку выпадает карточка с головоломкой-загадкой, то его задача придать таинственному кубу форму загаданного на карточке предмета и обыграть его. Например, если на карточке написано «очки», игрок может придать кубу соответствующую форму и носить его как очки (Рисунок 2.)

#### Обратите внимание

1. Игровые карточки со светло-голубой рамкой хорошо подойдут для начального уровня и будут интересны самым юным игрокам и новичкам.
2. Мы добавили пунктирные отметки в качестве подсказки для самых сложных головоломок-картинок, чтобы обозначить положение гибкого шнура.
3. При оценке созданной фигуры, гибкие шнурки считаются «невидимыми» и их контуры не принимаются в счет. Форма должна быть обозначена пластиковыми трубками (Рисунок 3).
4. Изучая диаграмму головоломки-картинки обратите внимание, что линия может быть сформирована как одним, так и несколькими пластиковыми трубками. Например, галочку на рисунке можно изобразить путем соединения двух трубок вместе (Рисунок 4).
5. Порой бывает полезно взглянуть на куб с другого ракурса, чтобы выполнить самые замысловатые головоломки.
6. По правде говоря, если вы сами видите фигуру в кубе – это уже половина успеха! Осталось только убедить в этом оставшихся игроков!  
Меняем правила

#### Индивидуальная игра (1 игрок)

1. Достаем 10 игровых карточек.
2. Выполняем все 10 головоломок.

Слишком просто? Засеките свое время и попытайтесь побить свой лучший результат!

#### Командная игра (4 игрока)

1. Каждый игрок берет по кубу
2. Делимся на 2 команды по 2 человека в каждой
3. Каждая команда берет карточку, запускаем песочные часы, обозначая начало раунда
4. С началом раунда каждая команда пытается максимально быстро решить головоломку.
5. Побеждает команда, выигравшая 5 карточек.

На заметку при командной игре

Для завершения задания хотя бы один уникальный сегмент каждого куба должен быть использован в созданной фигуре.