

HOBBY
WORLD

Міркуварій

ПРАВИЛА ГРИ

Будьте першим та назвіть влучне слово на потрібну літеру в правильній категорії. Хто швидше міркує, той і стане переможцем!

Склад гри

60 карт категорій

52 карти літер

Правила гри



Підготовка до партії

Окремо перемішайте колоди категорій та літер і покладіть їх долілиць в центрі столу. Гравці мають розміститися так, щоб всі добре бачили обидві колоди. Той, хто навчається (або навчався) краще за всіх, починає гру.

Під час гри вам може знадобитися таймер на 1 хвилину. Такий таймер можна знайти практично на кожному сучасному мобільному пристрої.

Перебіг партії

Гравець відкриває верхню карту категорії, зачитує вголос текст та кладе її горілиць поруч з колодою категорій. Після цього гравець відкриває верхню карту літери та кладе її поруч з колодою літер так, щоб літеру на карті було добре видно всім гравцям.

Гравець може не промовляти вголос відкриту літеру. Він має відкривати карту від себе, щоб не отримати переваги перед суперниками навіть на долі секунди.

Тепер гравці намагаються якомога швидше назвати слово, що підходить до відкритої категорії та починається на відкриту літеру.

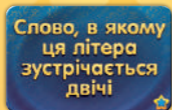
Гравець, який першим назве влучне слово, забирає собі карту категорії та кладе її долілиць перед собою: наприкінці партії кожна карта принесе 1 переможний бал (виключення — карта «Хто більше?», див. стор. 5).

Після цього відкрита карта літери скидається до окремої стопки скидання, а хід передається гравцю, який забрав карту категорії.

Влучне слово — це слово (обов'язково іменник) або словосполучення, що починається на відкриту літеру та підходить до відкритої категорії.

Річ (слово, яке часто використовується на картах категорій) — предмет, що однозначно з'явився на світ завдяки людській праці. Наприклад, аркуш паперу, автомобіль, телефонна будка або хмарочос — це речі; а калюжа, сміття, самородок або метеорит — ні.

Колода категорій



Відкрита карта категорії



Скидання категорій

Колода літер



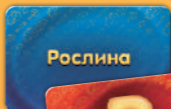
Відкрита карта літери



Скидання літер

ПРИКЛАД ХОДУ

Вася відкрив категорію «Рослини» та літеру «В». Можна назвати такі влучні слова, як «волошка», «водорості» або «вороняче око». Ліза міркує швидше за всіх і каже: «Верба!». Ліза забирає карту «Рослини» у якості переможного балу. Літера «В» скидається до стопки скидання. Далі карти буде відкривати Ліза.



Що робити, якщо декілька гравців одночасно назвали влучне слово? Інші гравці голосують та вирішують, хто був першим.

Що робити, якщо ніхто не зміг назвати влучного слова? Буває так, що жоден гравець так і не згадує влучного слова. У такому разі карта літери скидається, а карта категорії залишається на місці. Той самий гравець відкриває нову категорію, зачитує її та кладе поверх попередньої категорії (відкритою вважається лише нова категорія), потім відкриває нову літеру. Гравець, який першим назве влучне слово, забере собі одразу всі карти категорій з відкритої стопки, включно з тими, що лежать під останньою відкритою картою.

Розіграш «Хто останній?»

Коли відкривається карта «Хто останній?», один хід партія проходить за особливими правилами.

Гравець відкриває наступну карту категорії, зачитує текст та кладе її поверх карти «Хто останній?». Потім гравець відкриває карту літери.

Тепер будь-який гравець може назвати влучне слово. Далі цей гравець пові-і-і-і-льно та тихо, але вголос, рахує: «Один... два... три... чотири... п'ять!». Якщо до тих пір, поки не прозвучить «П'ять!», ніхто з інших гравців не скаже інше влучне слово, то гравець, який веде відлік, забирає собі карту категорії та карту «Хто останній?» — кожна принесе йому 1 бал наприкінці партії.

Якщо хтось з гравців встигне назвати інше влучне слово, тоді цей гравець рахує до п'яти, і так далі, доки один з гравців не забере карти.

Розіграш «Хто довше?» або «Хто коротше?»

Проходить за тими ж правилами, що й «Хто останній?», але кожне наступне назване слово або словосполучення має бути довше попереднього («Хто довше?») або коротше попереднього («Хто коротше?»).

ПРИКЛАД ХОДУ

Ліза відкрила категорію «Хто коротше?». Вона одразу відкриває наступну карту категорії, там опиняється країна. І нарешті вона відкриває карту з літерами «Г» та «Г».

Швидше за всіх міркує Саша: він першим називає Голландію. В цьому слові 9 літер. Саша починає відлік, але тут Ліза називає Гондурас: це слово підходить, так як воно коротше за попереднє на одну літеру. Але Лізі ще рано святкувати перемогу: не встигає вона почати відлік до п'яти, як Саша називає Грецію — слово з 6 літер! Але тут Андрій, який сидів тихше води, нижче трави, раптом згадує країну Гану. Ніхто з гравців не може згадати країну з трьох літер або коротше, тому Андрій забирає собі карту «Країна» та карту «Хто коротше?»: в сумі вони принесуть йому 2 бали наприкінці гри.



Розіграш «Хто більше?»

Коли відкривається карта «Хто більше?», один хід партія проходить за особливими правилами.

Гравець відкриває наступну карту категорії, зачитує текст та кладе її поверх карти «Хто більше?».

Тепер цей гравець може зробити ставку, назвавши будь-яке число, наприклад «три». Це означає, що за хвилину цей гравець зобов'язаний назвати 3 влучних слова однієї й тієї ж категорії (тієї, що відкрита), що починаються з однієї й тієї ж літери (поки невідомої). Наступний гравець за годинниковою стрілкою може за бажанням перебити ставку та назвати будь-яке більше число, наприклад «п'ять»: він зобов'язаний назвати п'ять влучних слів. Якщо гравець не бажає перебивати ставку, то він пасує та вибуває з розіграшу «Хто більше?». І так далі, доки в розіграші не залишиться один єдиний гравець з максимальною ставкою.

Запускається таймер на 1 хвилину (якщо немає таймера, один з гравців пов-і-і-і-і-ільно та тихо, але вголос, рахує до шістдесяти).

Гравець, чия ставка була більшою, відкриває літеру. За 1 хвилину він (та тільки він) повинен назвати таку ж кількість влучних слів, якою була його ставка. Якщо гравцю це вдасться, він забирає собі карту категорії (1 переможний бал) та карту «Хто більше?» (2 переможних бали). Якщо гравцю це не вдасться, він забирає собі відкриту карту літери (-2 переможних бали), а карти категорії та «Хто більше?» скидаються до окремої стопки скидання. Незалежно від результату цей самий гравець починає наступний хід.

ПРИКЛАД ХОДУ

Андрій відкрив категорію «Хто більше?». Він одразу відкриває наступну карту категорії, на якій опиняється вигаданий персонаж. Андрій робить ставку: «5». Це означає, що він зобов'язаний за хвилину назвати 5 вигаданих персонажів на літеру, яка ще не відкрита. Наступною за годинниковою стрілкою сидить Ліза. Вона робить ставку: «6». Наступний — Вася. Він вирішує не вступуватися в торги та пасує. Зате ризиковий Саша ставить одразу «8». Інші гравці вирішують дозволити Саші зіграти та відмовляються від подальшої участі в аукціоні.



Отже, Саша зобов'язаний назвати 8 вигаданих персонажів за хвилину. Він відкриває літеру, а там: «Ш, Щ». Саша починає нервово згадувати: Шерхан, пес Шарик із Простоквашино, солдат Швейк... Але далі як не намагається, більше придумати не може. Хвилина минула, і Саша програв. Він забирає собі карту літери («Ш, Щ»). Наприкінці гри ця карта відніме у нього 2 бали.

Що робити, якщо після карти «Хто останній?» або «Хто більше?» відкрита інша карта «Хто останній?» або «Хто більше?»?

Працює тільки та карта, що зверху. Гравець, який грає в цей хід, забирає всі відкриті карти з колоди категорій у якості переможних балів.

Кінець партії

Останній хід оголошується перед тим, як буде відкрита остання літера в колоді. Наприкінці цього ходу гравці підраховують бали.

- +1 бал за кожну категорію або карти «Хто останній?», «Хто коротше?», «Хто довше?»
- +2 бали за кожну карту «Хто більше?»
- –2 бали за кожну літеру (літеру гравець може отримати тільки в тому випадку, якщо не виконав умови розіграшу «Хто більше?»)

У кого більше балів — той швидше всіх міркує, той і переміг!

Для зручності на кожній карті вказана кількість балів, яку вони приносять.



Довга партія

Якщо ви хочете грати в «Міркуварій» якнайдовше, грайте партії одна за одною, доки один з гравців не виграє визначену кількість партій (наприклад, три). У деяких випадках можуть траплятися такі самі поєднання літер та категорій, як і в попередніх партіях. Домовтесь заздалегідь, що робити в таких випадках: або повернути літеру назад до колоди літер та відкрити нову, або не зараховувати слова, які вже були названі раніше.

Порада від автора

«Міркуварій» — гра для веселої компанії. Не варто грати занадто серйозно та намагатися отримати бали будь-якою ціною. Поступайтеся своїм друзям, а вони будуть поступатися вам:)

Творці гри

Автор гри: Микола Пегасов

Ілюстрації та дизайн: Сергій Дулін

Гру тестували: Ольга Пегасова, Марія Веселкова,
Іван Ковальов, Олександр Казанцев,
Олександра Новікова, Ілля Семенів, Роман Пуре,
Ілля Комаров, Данило Ничукін

Видавництво: ТОВ «Мір Хоббі»

Загальне керівництво: Михайло Акулов

Керівництво виробництвом: Іван Попов

Головний редактор: Олександр Кисельов

Випускаючий редактор: Анастасія Єгорова

Редактор: Марія Отрошенко

Перекладач: Олексій Тарасов

Старший дизайнер-верстальник: Іван Суховій

Дизайнер-верстальник: Крістіна Соозар

Директор з розвитку бізнесу: Сергій Тягунов

Креативний директор: Микола Пегасов

Міжнародний розвиток: Павло Сафонов
та Юлія Клокова

Якщо ви придумали настільну гру і бажаєте, щоб вона
була видана, пишть на newgame@hobbyworld.ru
Особлива подяка висловлюється Іллі Карпінському.

Передрук та публікація правил, компонентів та
ілюстрацій гри без згоди власника авторських прав
заборонені.

© 2021 ТОВ «Мір Хоббі». Всі права захищені.

Версія правил 1.0.

hobbyworld.ua

