



XXX 3-7
XX 8+
V 20'

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой кооперативной игре для вечеринок игроки должны объединиться, чтобы набрать как можно больше очков!

При выборе подсказок не договаривайтесь между собой и проявите изобретательность, чтобы ваша подсказка не совпала с подсказкой другого игрока. Одинаковые подсказки будут удалены до их показа ведущему.

В конце игры подсчитайте очки, набранные за угаданные слова.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1) Перемешайте карточки, возьмите 13 карточек и положите их в виде стопки лицевой стороной вниз в центр стола. Остальные карточки уберите обратно в коробку — в этой игре они вам не понадобятся.
- 2) Раздайте каждому игроку по подставке и по стираемому фломастеру.
- 3) Назначьте любого игрока первым ведущим.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 110 карточек
- 7 подставок
- 7 стираемых фломастеров
- Правила игры



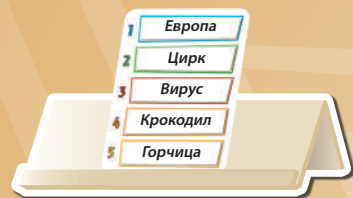
ХОД ИГРЫ

Каждая игра состоит из последовательности раундов. Она заканчивается, когда в стопке закончились карточки. Каждый раунд включает **4 этапа**.

1 ВЫБОР СЛОВА ДЛЯ УГАДЫВАНИЯ

Ведущий берёт первую карточку из стопки **не глядя на её лицевую сторону** и ставит её на свою подставку, чтобы слова были видны всем **остальным** игрокам (на одной стороне подставки есть щель для установки карточки).

Затем он выбирает **число от 1 до 5**, указывающее другим игрокам на то, какое слово он должен угадать.



Примечание. Если игроки не знают выбранное слово, они могут попросить ведущего выбрать другое число.

2 ВЫБОР ПОДСКАЗОК

Каждый игрок пишет **подсказку** на своей подставке, **не договариваясь с остальными** и **не показывая её им**. Подсказка обязательно должна состоять **из одного слова**.

Примечание. Цифра, число, аббревиатура, звукоподражание или специальный символ считаются словом. Например, «007» можно использовать как подсказку к слову «Бонд», «дзынь» или «СМС» можно использовать как подсказку к слову «телефон», а «\$» — как подсказку к слову «Америка».

✗ Запрещённые подсказки

- Загаданное слово **с изменённой орфографией**.
Например, «превед» не может быть подсказкой для слова «привет».
- Загаданное слово, написанное на **иностранном языке**.
Например, «black» не может быть подсказкой для слова «чёрный».
- Слово, имеющее **одинаковый корень** с загаданным словом.
Например, «принцесса» не может быть подсказкой для слова «принц».
- **Придуманное слово**.
Например, «тестокрем» не может быть подсказкой для слова «торт».
- Слово, **совпадающее по звучанию** с загаданным словом, но **имеющее другое значение**.
Например, «прут» не может быть подсказкой для слова «пруд».

3 СРАВНЕНИЕ ПОДСКАЗОК

После того как все игроки написали подсказки, **ведущий закрывает глаза**.

Игроки поворачивают свои подставки и сравнивают свои подсказки с подсказками других игроков. **Все одинаковые или запрещённые подсказки удаляются**. Подставки с удалёнными подсказками положите подсказками вниз, чтобы те не были видны.



✗ Одинаковые подсказки

- Два **одинаковых слова**.
Например, «мышь» и «мышь» — одинаковые подсказки.
 - **Однокоренные слова**.
Например, «принц» и «принцесса» считаются одинаковыми подсказками.
 - **Варианты одного слова**: множественное число, другой род и орфографические ошибки не дают оснований считать подсказки разными.
Например, «принц» и «принцья», «булочник» и «булочница», «философия» и «фелософия» — одинаковые подсказки.
- Примечание. Если все подсказки были удалены, положите карточку с загаданным словом в коробку игры и сразу переходите к этапу «Конец хода».*

4 ДОГАДКА

После удаления одинаковых и запрещённых подсказок попросите **ведущего открыть глаза** и **попробовать угадать** слово с помощью оставшихся подсказок. Для этого ему даётся только **ОДНА ПОПЫТКА**.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Успех
✓ Ведущий **отгадал** слово: положите эту карточку **лицевой стороной вверх** рядом со стопкой.

Неудача
✗ Ведущий **неверно назвал слово**: уберите **эту карточку** и **первую карточку** из стопки **обратно** в коробку игры.

Пас
••• Ведущий решил не отвечать и **пропустить ход**: уберите **эту карточку** **обратно** в коробку игры.

Примечания.
- Если версия ведущего звучит так же, как загаданное слово, ответ считается верным.
- Если ведущий неверно назвал слово во время последнего хода, уберите также последнюю заработанную карточку.

▶ КОНЕЦ ХОДА

Игрок, находящийся **слева** от ведущего, становится **следующим ведущим**. Начинается новый раунд.

Примечание. Не забудьте стереть свою прошлую подсказку.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в стопке закончились карточки. Подсчитайте заработанные карточки и посмотрите свой **результат** в таблице:

ЗАРАБОТАННЫЕ КАРТОЧКИ	РЕЗУЛЬТАТ
13	Превосходный результат! Можете его повторить?
12	Невероятно! Это должно впечатлить ваших друзей!
11	Отлично! Такой результат стоит отпраздновать!
9-10	Ух ты! Совсем неплохо!
7-8	Результат средний. Можете его улучшить?
4-6	Неплохо для начала. Попробуйте ещё раз!
0-3	Попробуйте ещё раз, и ещё, и ещё...

ВАРИАНТ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

При игре втроём игра проходит по обычным правилам, представленным ранее, за исключением следующего изменения:

Во время подготовки **каждый игрок** берёт себе **по две подставки**. На этапе выбора подсказок они пишут по одной подсказке на каждой своей подставке. **То есть каждый игрок даёт по 2 подсказки**, а не по одной.

Одинаковые подсказки также удаляются на этапе сравнения подсказок.



ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Авторы: Людовик Руди и Бруно Сотте
Разработка: Les Belges à Sombremos («Бельгийцы в сомбреро») или Седрик Комон и Тома Провост
Издательские ассистенты: Виржини Жильсон и Пьер Бертело
Арт-директор: Алексис Ванмербек
Графический дизайн: Эрик Азагюри и Флорьян Пулле
Repos Team: Никола Бозере, Тома Вермейер, Гийом Пилон, Седрик Шевалье, Жеральдин Вольде, Никола Пастор, Настасья Вандепёт, Никола Кёниг и Режис Ван Кютсем.
Благодарность: весь коллектив благодарит Филиппа Жерара и Шарлотту Ван Дриеш за вычитку.

Игра от компании REPOS PRODUCTION.
Изготовитель: SOMBREROS PRODUCTION.
© Sombremos Production (2018).
Все права защищены.
Rue des comédiens, 22
1000 Brussels • BELGIUM
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Содержимое этой игры предназначено исключительно для личного использования в развлекательных целях.
Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

