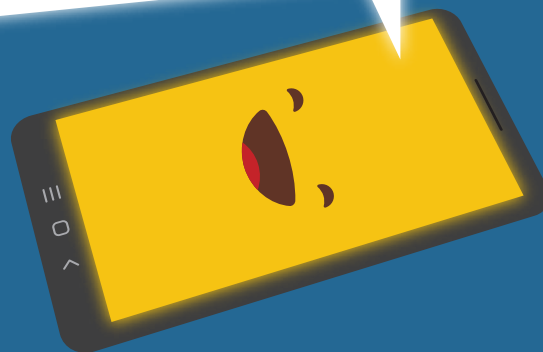


#ХЕШТЕГ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Вы держите в руках весёлую увлекательную игру для большой компании! В ней надо угадывать слова, пользуясь подсказками других игроков. Но учтите, что у каждого будет только одна попытка подсказать! 😊
Используйте нестандартное мышление, хитрые намёки и вырывайтесь вперёд по очкам в этом состязании! 😏😏😏

00:01

Подготовка к игре:

1. Разместите на игровом поле в ячейке «Старт!» фишки игроков.
2. Перемешайте колоды по сложности карт (лёгкие слова – зелёная рубашка, средней сложности – жёлтая, сложные карты – красная).
3. Выберите режим игры:
 - в начале хода игрок может выбрать сложность слова, которое будет угадывать, он в свой ход выбирает, из какой колоды будет тянуть карту;
 - в начале хода игрок кидает кубик и по выпавшему результату берёт карточку: «1, 2, 3» – зелёная колода, «4, 5» – жёлтая, «6» – красная.

00:02

Ход игры:

1. Первым ходит игрок, читающий эти правила, он будет отгадывать слово на карточке в течение первого раунда. 😊
2. Игрок берёт из колоды и показывает остальным игрокам верхнюю карту (сам на эту карту не смотрит).
3. Затем следующий игрок (ход передаётся против часовой стрелки) говорит ему, сколько слов написано в угадываемом понятии на карточке (названия через дефис считаются за два слова), и говорит одно слово-подсказку. 😊

00:03

Нельзя давать подсказки с теми словами, что написаны на карточке и в скобках, нельзя использовать слова-синонимы на других языках, нельзя говорить имена собственные (имена, названия, например: Василиса Прекрасная – Иван, Ну, погоди! – Румянцева, Лужков – Москва, Барселона – Испания и т.д.)

00:04

После каждой подсказки игроку даётся одна попытка угадать понятие, написанное на карточке. Чем раньше карточка будет угадана, тем больше очков получит игрок. Если он говорит понятие правильно – раунд завершается, и очередь угадывать переходит к следующему игроку, а угаданная карточка уходит в сброс. Если не угадывает – ему подсказывает уже следующий по кругу игрок, и так пока каждый не даст по одной подсказке. Если карточка и после этого не угадана – раунд завершается, и очередь угадывать переходит к следующему игроку, а очки за этот раунд не получает никто. 😊

00:05

- + 1 очко – подсказавшему игроку за последнюю (результативную) подсказку;
- + 1 очко – угадавшему карточку;
- + по 1 очку – угадавшему карточку за каждого оставшегося игрока (не давшего подсказку в этот ход), но не больше трёх очков игроку за ход (без учёта сложности карточки);
- + 1 очко дополнительно угадавшему, если угадываемая карта – жёлтая;
- + 2 очка дополнительно угадавшему, если угадываемая карта – красная.

00:06

Переместите фишку игрока вперёд на столько делений, сколько он получил очков. Когда фишка любого игрока достигает клетки «Финиш», начинается последний круг. Остальные игроки получают возможность отгадать ещё по одному слову. Выигрывает игрок, набравший большее количество очков. 😊

00:07

Опциональные правила:

- если игроки затрудняются с угадыванием, можно проводить не один, а два круга подсказок (актуально при игре в 3–4 игрока и при игре с детьми); 😊
- в коробке есть пустые карточки, на них вы можете написать свои слова для игры! 😊

00:08

Режимы игры:

- Свободная игра. 😊

В этом режиме очки не начисляются. Игроки отгадывают по очереди все карточки.

- Игра с ловушками! 🚫

В этом режиме угадывать становится сложнее, так как на игровом поле расположены ловушки.

Игрок, попавший своей фишкой на такую клетку, после выбора сложности должен бросить кубик и, в зависимости от выпавшего значения, отгадывать понятие на карточке по усложнённым правилам!

00:09

Ловушки. Значения кубика:

00:09

«1» Без темы 😊

Игрок берёт всю колоду карточек и показывает остальным нижнюю карточку этой колоды, не смотря на рубашку карты. Он должен будет угадать понятие на карточке, не зная темы.

00:10

«2» Блеф 😊

Игроки говорят не подсказку, а противоположное ей понятие, например: низко – высоко,двигающийся – неподвижный, красивый – уродливый и т. п. Угадывающий должен понять для себя «настоящую» подсказку и только потом угадывать понятие.

00:11

«3» Аукцион 😊

Подсказывающие игроки начинают торговаться за право одному из них подсказать понятие. Счёт начинается с количества слов-подсказок, равного общему количеству игроков, но любой игрок может уменьшить это количество на 1, и тогда к нему переходит право подсказывать в этом раунде. Но! Если понятие не будет угадано, подсказывающий его игрок получит -1 очко.

00:12

«4» Словарь 😊

Игроки могут подсказывать предложениями из любого количества слов (минимум три слова), но все эти слова должны начинаться с одной и той же буквы.

00:13

«5» Горячо-холодно 😊

Угадывающий игрок сам задаёт вопрос каждому игроку или говорит утверждение о понятии на карточке, а каждый подсказывающий игрок вместо подсказки говорит «Горячо» или «Холодно». После подсказки «Горячо» угадывающий может задать ещё один вопрос этому игроку.

00:14

«6» Дуэль 😊

Перед показом карточки с понятием угадывающий игрок выбирает себе соперника из числа подсказывающих. Теперь они оба будут пытаться угадать понятие после каждой подсказки. Первым право угадывать принадлежит игроку, вызвавшему соперника на «дуэль».

00:15



КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле
1 кубик
8 фишек
330 карт
1 правила игры

Разработчик игры: Антон Максютя

В тестировании игры принимали участие: Алексей Голубев и Александра Чирвина

Перепечатка и публикация правил, компонентов игры, элементов графического дизайна без разрешения правообладателя запрещены.