

XXX 3-7

XX 8+

V 20'

НАМЁК ПОНЯЛ!

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 гаданные 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



Каждая игра состоит из последовательности закончились карточки. Кажд

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».

ИГРЫ

раундов. Она заканчивается, когда в стопке
каждый раунд включает **4 этапа**.



3 СРАВНЕНИЕ ПОДСКАЗОК

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

Игроки поворачивают свои подставки и срав-
нивают 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 «принцы», «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, ста-
новится **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! Сможете 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. Сможете 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 втроем 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: **Николя Бозере, Тома Вермейр, Гийом Пилон, Седрик Шевалье, Жеральдин Вольде, Николя Пастор, Настасья Вандепёт, Николя 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!

