

ВСЕМ ЧУВАКАМ: не читай карты перед игрой и отложи свой смартфон подальше. Ты же будешь додумывать запросы в поисковике браузера. Не надо жульничать!


Мои чуваки...

СОСТАВ ИГРЫ

- 224 карты
- 2 жетона команд
- 10 жетонов верных ответов
- 1 песочные часы
- правила игры



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Тебе и твоим чувакам предстоит участвовать в уморительной гонке до деления с  на боковой стороне коробки, угадывая окончания поисковых запросов.

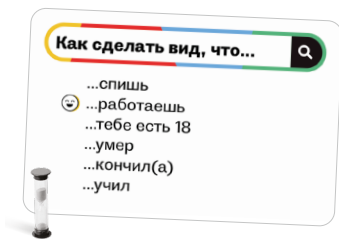
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Возьми дно коробки и размести синий и красный жетон на ячейках **СТАРТ** с синей и красной стороны соответственно.
2. Перемешай все карты, не глядя на их лицевые стороны, раздели получившуюся колоду на две части и положи обе колоды в коробку лицевой стороной вниз.
3. Любым способом определи ведущего, а остальных участников распредели на две команды.
4. Поставь рядом с коробкой песочные часы.

 **Погнали!** 

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов. В начале каждого раунда ведущий втайне от других игроков берёт 1 карту из любой колоды, зачитывает начало поискового запроса и переворачивает песочные часы. Теперь у команд есть **40 секунд** на то, чтобы назвать как можно больше верных вариантов окончания запроса.



Можно договориться играть без таймера: тогда ведущий будет переворачивать часы и засекает 40 последних секунд, только если отгадывающие слишком долго не предлагают никаких вариантов.

Как только ведущий прочёл начало запроса, участники могут называть свои варианты окончания — один или несколько вариантов за раз, только не перебивайте друг друга!

Как только ведущий услышал вариант, близкий к указанному на карте, он кладёт жетон верного ответа перед игроком, который назвал этот вариант. За этот вариант окончания запроса больше нельзя получить жетон, даже если кто-то назовёт более близкий вариант позже.

Вариант считается близким, если:

- 1) он точно такой же, как указан на карте ведущего;
- 2) использовано слово или выражение, синонимичное указанному на карте ведущего (например, «похудела» и «постройнела», «без души» и «бездушно»).

Последнее слово всегда за ведущим: если он считает, что ответ близок к указанному на карте, он может дать жетон верного ответа, даже если синоним ну очень далёкий.

Особый случай: на некоторых картах упоминаются известные личности. Если ведущему кажется, что личность, которую назвали, похожа по колориту на указанную, он может посчитать этот ответ верным.

Отгадывающие могут продолжать называть свои варианты, пока песок в часах не кончится.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд немедленно заканчивается в одном из двух случаев:

- время истекло;
- отгадывающие назвали все ответы с карточки ведущего.

Когда это произошло, посчитай, сколько жетонов верных ответов у твоей команды, и за каждый из них передвинь жетон своей команды на 1 деление ближе к делению с 🏆. Одновременно с этим то же делают и игроки другой команды.

Если ни одна фишка команды не достигла деления с 🏆, начинается новый раунд: ведущий забирает у команд жетоны верных ответов, убирает карту с запросом этого раунда в крышку коробки и берёт новую карту из любой из колод. Все раунды проходят по одним и тем же правилам.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если в конце раунда фишка одной из команд оказалась на делении с 🏆, игра заканчивается. Эта команда побеждает! Если команды пришли к финишу одновременно, то побеждает та, которая назвала больше верных ответов в последнем раунде. Если уж и тут ничья, то ничего не попишешь – команды делят победу!

РЕЖИМ ХИХАНЕК И ХАХАНЕК

Если хочешь ускорить игру, можно также попробовать вариант игры со смайликами! В этом случае, если игрок угадывает вариант, отмеченный смайликом, он получает целых 2 жетона верных ответов!

Как понимать смайлики (и к чему стремиться своими ответами):



Окей...
вау!



Ха-ха!



Ну дык!



Милота
какая!



Стрем-
новато...



Хнык-
хнык



Бинго!



Кринж

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

Я залез в интернет, а там мне совсем другое предлагают по тем же запросам! Почему?



Ромарик: Прежде всего, результаты меняются в зависимости от общих тенденций поиска интернет-пользователей, параметров каждого отдельного пользователя и орфографии. Ну и мы решили убраться похожие варианты, чтобы сделать игру веселее. 😊

Как вам пришла идея этой игры?



Бенуа: Мы как-то играли в одну игру Ромарика, и наша подруга Дория сказала, что было бы круто, если бы была игра, основанная на популярных запросах в Сети... Спасибо, Дория! 😊

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Бенуа Тюрпен, Ромарик Галонье

Художник: Матьё Клаусс

©2023 Longalive Games, all rights reserved.

12, av de la Concorde, 92160 Antony, France.

Distributed under licence by Blue Orange, 97

impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson,

France.



blueorangegames.com



therighttolose.com

Русское издание: ООО «Магеллан Производство»

Общее руководство:

Михаил Акулов

Руководство производством:

Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор:

Валентин Матюша

Выпускающий редактор:

Анастасия Егорова

Переводчик:

Анна Ахатова

Дополнительная вычитка:

Павел Коврижкин

Главный дизайнер-верстальщик:

Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик:

Антон Русин

Корректор:

Ольга Португалова

Лицензионный менеджер:

Иван Гудзовский

Русскую версию тестировали:

Луиза Кретова, Дана Кузнецова, Екатерина Рейес, Павел Коврижкин, Дмитрий Кравченко, Юлия Колесникова, Алексей Бабайцев, Дарья Дунайцева, Артём Магдар, Дмитрий Масликов, Алексей Коврижкин, Василий Земцов, Денис Бурый, Данила Голубев, Артём Желнин, Владимир Зайцев

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. ©2023 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены. Версия правил 1.0

Подписывайтесь на новости нашего издательства:

 t.me/magellanboardgames

 vk.com/magellanboardgames

