

Магазин настольных игр Артема Настолкина



www.nastolkin.ru

Правила игры

Цель игры

Задача каждой команды – первой достичь финишного поля, объяснив своим товарищам по команде значения слов и словосочетаний и не прибегая при этом к запрещенным словам-табу.

ПРАВИЛА БЫСТРОГО СТАРТА

1. Если ход у вашей команды, выберите игрока, который будет давать подсказки.
2. Один из членов команды соперников переворачивает песочные часы, а другой берет пищалку.
3. Возьмите карточку из колоды и опишите для ваших товарищей по команде слово или словосочетание с карточки, но не используйте запрещенные слова-табу. Если вы произнесете слово-табу или нарушите еще какое-нибудь правило, относящееся к подсказкам, ваши соперники нажмут на пищалку.
4. Если ваша команда угадала слово, берите следующую карточку и объясняйте очередное слово!
5. Прекращайте играть, когда закончится ваше время.
6. Начисляйте 1 балл за каждое угаданное слово или словосочетание и передвигайте по игровой доске фишку своей команды вперед на соответствующее число полей. Ваши соперники получают по одному очку за каждое произнесенное вами запрещенное слово-табу.

рисунок 1



Готовимся к игре!

1. Разместите карты в специальном отсеке лотка, проверив, чтобы все карты одного и того же цвета были повернуты лицевой стороной в одном направлении (См. рис. 1).
2. Разделите игроков на две равные по силе команды. Неважно, если в одной команде окажется на одного игрока больше или меньше, чем в другой. Команды должны сидеть лицом друг к другу.
3. Положите игровую доску на ровную поверхность и поместите фишки обеих команд на стартовое поле. Каждая команда выбирает свой символ.
4. Как следует перетасуйте каждую колоду карточек и поместите их рядом с игровой доской.
5. Проследите, чтобы каждому игроку были видны песочные часы.

Каждая карта разделена на четыре поля разных цветов, по два на лицевой стороне и на обороте. До начала игры решите, слова какого цвета вы будете разыгрывать на этот раз.

Табу

ИНСТРУКЦИИ

В комплект входят:

игровая доска, 252 карточки-табу, 2 фишки, 1 песочные часы, 1 пищалка-табу.

В свой ход объясняйте только слова и словосочетания с поля выбранного цвета на каждой карточке: после того, как ваша команда отгадает слово с первой карточки, берите вторую и объясните следующее слово с поля того же цвета, и так далее. Используя все карточки, переверните колоду в лотке и переходите к следующему цвету.

Запрещенные слова-табу

Под каждым загаданным словом указано по пять слов-табу: это те слова, которые вам запрещено использовать во время объяснения загаданного слова товарищам по команде.

В свой ход

1. Решите, какая команда ходит первой. В свой ход пересядьте к команде соперников.
2. Игроки команды соперников, сидящие рядом с вами, берут песочные часы и пищалку: они готовы нажать на нее, как только вы допустите ошибку!
3. Когда вы будете готовы к игре, возьмите первую карточку. Следящий за временем игрок переворачивает песочные часы. *Только вы и члены команды-соперницы имеют право смотреть в карточку.*
4. Как можно быстрее давайте подсказки, чтобы помочь товарищам по команде угадать загаданное слово или словосочетание. Вы не имеете права использовать ни одно из пяти запрещенных слов-табу, указанных под загаданным, или нарушать *Правила подсказок*. (См. ниже текст в рамке)
5. По мере того как вы произносите подсказки, ваши товарищи по команде выкрикивают слова или выражения, которые, как они предполагают, могли быть загаданы. За неправильные ответы игроков не штрафуют.
6. Если ваша команда правильно угадала слово или словосочетание, положите карточку в отсек лотка, помеченный буквой ✓, и возьмите следующую карточку из колоды.

7. Продолжайте играть до тех пор, пока не закончится ваше время.
8. Подсчитайте очки (см. раздел *Подсчет очков*) и передвиньте фишку своей команды на соответствующее число полей. Вернитесь к команде.
9. Положите использованные карточки вне игровой доски, в отсек лотка, помеченный значком ✖. Теперь ход перешел к вашим соперникам – пришла их очередь играть по описанным выше правилам.
10. Продолжайте игру, причем в каждый следующий ход давать подсказки должен новый игрок вашей команды.

Пищалка

Во время вашего хода члены команды-соперницы, сидящие рядом с вами, смотрят на вашу карточку и прислушиваются к каждому произносимому вами слову. Заметив, что вы употребили запрещенное слово-табу или нарушили одно из *Правил подсказок*, они должны нажать на пищалку, чтобы все узнали о нарушении. Затем они должны быстро сообщить вам, почему пустили в ход пищалку, и, если обе команды согласились с объяснением, используемая карточка выводится из игры и кладется в отсек лотка с пометкой ✖.

Берите быстро следующую карточку и продолжайте игру.

Пропуск карточки

Вы (но не ваша команда) можете пропустить и не разыгрывать любую карточку в любой момент вашего хода. Если вы хотите это сделать, просто скажите «пас» и выведите карточку из игры, поместив ее в отсек с пометкой ✖. Вытяните новую карточку и продолжайте игру. Пропуск карточки не штрафуется.

Подсчет очков

Вам начисляется одно очко за каждое слово или словосочетание, правильно угаданное командой во время вашего хода. В конце вашего хода подсчитайте число карточек, добавленных в отсек ✓, и передвиньте фишку своей команды вперед на число заработанных очков.

Команда соперников получает очко за каждое использованное вами во время хода запрещенное слово-табу. Подсчитайте число таких карточек, добавленных в отсек с пометкой ✖, и передвиньте фишку команды соперников вперед на игровой доске на количество полей, равное числу полученных очков.

Кто выигрывает?

Первая команда, достигшая финишного поля на игровой доске, становится победительницей!



Что изображено на игровой доске?

На игровой доске есть пять разных вариантов полей:



Пропустите ход.



В свой следующий ход ваша команда получает вдвое больше времени – переверните песочные часы дважды.



В свой следующий ход ваша команда получает вдвое больше времени, однако вы должны выбрать единственного игрока команды, который будет угадывать слова или словосочетания во время этого хода.



Выберите единственного игрока команды, который будет угадывать слова или словосочетания во время следующего хода вашей команды.



Если ее фишка стоит на одном из этих семи последних полей, ваша команда должна правильно отгадать минимум три слова или словосочетания, чтобы вы могли передвинуть свою фишку вперед. Если вы набрали менее трех очков, фишка остается на старом месте в ожидании вашего следующего хода.

ПРАВИЛА ПОДСКАЗОК

1. Ни одна часть ЛЮБОГО слова или словосочетания, написанного на карточке, не может быть использована в качестве подсказки.

Пример: Если загаданное словосочетание – АВТОБУСНАЯ ОСТАНОВКА, вы не можете дать подсказку “автобус” или “остановка”.

2. Ни одно слово, производное от ЛЮБОГО написанного на карточке, не может быть использовано в качестве подсказки

Пример: Если ПИТЬ – это запрещенное слово-табу или загаданное понятие, вы не можете сказать “напиток”.

3. Никаких жестов.

Пример: Вы не можете хлопать в ладоши в качестве подсказки к слову АПЛЮДИСМЕНТЫ или указать на свое ухо, чтобы подсказать слово СЕРЕЖКА.

4. Никаких звуков или шумов, например, звуков взрыва или шума мотора.

5. Вы не имеете права говорить, что загаданное слово или словосочетание “звучит, как” или “рифмуется” с таким-то словом.

6. Вы не имеете права использовать сокращения или первые буквы слов, которые обозначены на карточке.

Пример: Если загадано – ТЕЛЕВИДЕНИЕ, вы не можете сказать “ТВ”.

7. Если загаданное слово или словосочетание, или запрещенное слово-табу – это аббревиатура, вы не имеете права произносить ни одно из слов, которые она обозначает.

Пример: Если загадано НЛО, вы не имеете права произносить слова “неопознанный”, “летающий” или “объект”.

© 2008 Hersch and Company. Los Angeles, CA 90067.

© 2008 Hasbro. Все права защищены.

Эксклюзивный дистрибьютор в России: ЗАО “ПЛЭЙХАУС”, 109202, Москва, Зеленодольская ул, д.18, корп 1

Мы советуем Вам сохранить наш адрес для последующих обращений
www.hasbrorussia.ru

Сделано в Ирландии

Дополнительные запреты

Вы можете усложнить игру, договорившись перед ее началом о введении дополнительных правил. Вот примеры таких дополнительных запретов:

- Команда соперников получает очко за каждую пропущенную вами карту.
- Запрещается использовать названия торговых марок при описании загаданного слова или словосочетания (например, нельзя сказать “Harley Davidson”, чтобы объяснить слово “мотоцикл”).

Как вы можете помочь своей команде угадать слово Охват?

Вы можете сказать:

“Аудитория СМИ”
“Обеспечение сильного телекоммуникационного сигнала”

Охват
Новости
Мобильный
Телефон
Сеть
Реклама

Чтобы помочь своей команде угадать слово, попробуйте сказать:

“Длинные и узкие части тела, которые проходят вдоль ваших боков”.
“Часть свинины для барбекю”.
“Конструкция из костей, которая защищает ваши легкие”.

БИП-БИП!!!

БИП-БИП!!!

БИП-БИП!!!

К сожалению, вы нарушили одно из Правил подсказок... Вы не имели право говорить “из костей”, потому что “кость” – это запрещенное слово-табу!

