

# БУМАЖКИ НА ЛБУ

## СОСТАВ ИГРЫ

100 ДВУСТОРОННИХ КАРТ СО СЛОВАМИ  
7 ПЛАСТИКОВЫХ ОБРУЧЕЙ  
ПРАВИЛА

## ХАРАКТЕРИСТИКИ



2-7



10+



15'

### ВСТУПЛЕНИЕ

У вас в руках та самая игра на ассоциации для компании от 2 до 7 человек. Пора проверить вашу сообразительность и скорость мышления, а заодно узнать, кто вы сегодня! Утюг или лампочка? Броненосец или кофеварка? Задавая наводящие вопросы, угадайте, что написано на карточке, которая закреплена у вас на лбу. Сделайте это быстрее других — и победа ваша!

### ПОДГОТОВКА

- Вместе определите, вы хотите угадывать более трудные слова (на розовом фоне) или ограничитесь стандартным набором карточек (жёлтого цвета).
- Перемешайте колоду карточек и расположите так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться.
- Каждый игрок надевает обруч на голову так, чтобы прорезь для карт была спереди.
- Игроки по очереди берут карточку из колоды и закрепляют её в прорези обруча своего соседа справа.
- Важно, чтобы игрок не видел, что написано на его карточке!
- Договоритесь, сколько карточек нужно угадать для победы. Если договориться не выйдет, то возьмите 20 карт, сформируйте колоду и продолжайте игру, пока эти карточки не кончатся.

## ХОД ИГРЫ

ВЫБЕРИТЕ ОДИН ИЗ ЧЕТЫРЁХ ВАРИАНТОВ, В КОТОРЫЙ ВЫ ХОТИТЕ СЫГРАТЬ, ИЛИ ПОПРОБУЙТЕ ИХ ВСЕ!



### ВАРИАНТ 1

#### КЛАССИЧЕСКИЙ

Чтобы узнать, что написано на карточке, игроки по очереди задают друг другу по одному наводящему вопросу.

- В свой ход игрок может сделать одно из двух:
  - задать остальным вопрос, на который можно ответить только «ДА», «НЕТ» ИЛИ «НЕВАЖНО»;
  - сделать предположение, кто он.
- Если игрок получил ответ «ДА», «НЕТ» ИЛИ «НЕВАЖНО», он передаёт ход следующему участнику по часовой стрелке.
- Если игрок угадал, кто он, то забирает карточку себе, а игрок слева от него достаёт из колоды новую и закрепляет у него на лбу.

### ВАРИАНТ 2

#### ДО ПЕРВОГО «НЕТ»

Чтобы узнать, что написано на карточке, игроки по очереди задают друг другу сразу несколько наводящих вопросов.

- В свой ход игрок задаёт остальным вопрос, на который можно ответить только «ДА», «НЕТ» ИЛИ «НЕВАЖНО».
- Если игрок получает ответ «ДА» или «НЕВАЖНО», он может продолжать задавать вопросы.
- Если игроку ответили «НЕТ», ход передаётся следующему участнику по часовой стрелке.
- Если игрок угадал, кто он, то забирает карточку себе, а игрок слева от него достаёт из колоды новую и закрепляет у него на лбу.

## ХОД ИГРЫ

ВЫБЕРИТЕ ОДИН ИЗ ЧЕТЫРЁХ ВАРИАНТОВ, В КОТОРЫЙ ВЫ ХОТИТЕ СЫГРАТЬ, ИЛИ ПОПРОБУЙТЕ ИХ ВСЕ!



### ВАРИАНТ 3

#### 10 ВОПРОСОВ

Чтобы узнать, что написано на карточке, каждый игрок может задать только 10 наводящих вопросов. При желании облегчить игру можете увеличить число вопросов для каждого игрока до 20.

- В свой ход игрок задаёт вопросы, на которые можно ответить только «ДА», «НЕТ» ИЛИ «НЕВАЖНО», — максимум 10 вопросов.
- Неважно, какой ответ он получает, его задача — собрать наиболее полную информацию о своей карточке.
- В любой момент или после десятого вопроса игрок делает предположение, кто он.
- Если он угадал, то забирает карточку себе, а если нет — сбрасывает, затем передаёт ход следующему участнику по часовой стрелке.
- В следующий ход игрок слева от него достаёт из колоды новую карточку и закрепляет у него на лбу.

### ВАРИАНТ 4

#### НА ВРЕМЯ (НЕ ЗАБУДЬТЕ ПРО ТАЙМЕР)

Чтобы узнать, что написано на карточке, каждый игрок может задавать наводящие вопросы в течение 3 минут.

- В свой ход игрок задаёт вопросы, на которые можно ответить только «ДА», «НЕТ» ИЛИ «НЕВАЖНО».
- Неважно, какой ответ он получает, его задача — собрать как можно больше информации о своей карточке.
- По истечении времени игрок делает предположение, кто он.
- Если он угадал, то забирает карточку себе, а если нет — сбрасывает, затем передаёт ход следующему участнику по часовой стрелке.
- В следующий ход игрок слева от него достаёт из колоды новую карточку и закрепляет у него на лбу.

# ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ



## ИГРА ЗАВЕРШАЕТСЯ, ЕСЛИ:

- Один из игроков угадал заранее оговоренное количество карточек. В этом случае он становится победителем.
- Игроки разыграли все 20 карточек из подготовленной колоды. В этом случае победителем становится игрок, угадавший наибольшее количество карточек.

## ПРИМЕРЫ ВОПРОСОВ

- Я — живое существо?
- Я — растение?
- Я — что-то съедобное?
- У меня есть хвост?
- Я умею летать?
- Я сделан из металла?



Издание подготовлено GaGa Games  
Редактура: Алина Мурылева  
Дизайн: Фаина Хамидуллина  
Вёрстка: Анна Малышева  
Руководство проектом: Герман Пугачёв  
Общее руководство проектом: Артемий Трошков  
Корректурa: Екатерина Случаева

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.  
© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.