



1-8
игроков

от **6**
до **99**
лет

ПРАВИЛА ИГРЫ

КОМПЛЕКТАЦИЯ



168 КАРТОЧЕК

с забавными русскими и иностранными скороговорками, необычными именами и географическими названиями.



ВОЛЧОК



ПРАВИЛА ИГРЫ

сложность карты



основной текст карты,
который игроки читают вслух

**Этеритсипутеритси-
пуоуолилаутатсийянкя**

комментарий

его не надо читать во время игры

Область болот в финской части Лапландии

номер карты

36

Для игры с самыми юными игроками рекомендуем использовать только карты со сложностью 1, а остальные карты отложить для следующих игр.

ИГРА «НА СТОПКИ»

Сложность: 1/3

От 2 игроков

Цель игры: остаться последним не выбывшим игроком.

ПОДГОТОВКА:

Разложите карты на четыре колоды согласно их рубашкам, поместите их в центр стола.

Игру начинает самый младший игрок. Ход передается по часовой стрелке.

РАУНД ИГРЫ:

Игрок запускает волчок, тянет карту из любой колоды и читает вслух написанное на ней (описание в скобках читать не надо). Прочитав, он кладет карту перед собой лицом вверх - в этот момент начинается ход следующего игрока: он тянет карту из любой колоды, читает ее и кладет перед собой. Так продолжается, пока волчок не коснется ребром стола.

Игрок, в чей ход волчок коснулся ребром стола, собирает все открытые карты этого раунда и кладет перед собой одной стопкой рубашкой вверх. Если у игрока уже есть стопки карт, он создает новую.

Получив стопку, игрок выбирает, кто начинает следующий раунд.

Если игрок получил вторую стопку, он может объявить специальный раунд, в котором тянутся карты только из выбранной им колоды (если она закончится, можно брать карту из любой колоды).

Получив третью стопку, игрок выбывает из игры.

Последний не выбывший игрок объявляется победителем!

ИГРА «ДО 12»

Сложность: 2/3

От 3 игроков

Цель игры: набрать как можно больше очков.

ПОДГОТОВКА:

Разложите карты на четыре колоды, согласно их рубашкам, и поместите их в центр стола. Игру начинает самый младший игрок. Ход передается по часовой стрелке.

РАУНД ИГРЫ:

Игрок запускает волчок, тянет карту из любой колоды и передает ее для чтения следующему игроку. Тот как можно быстрее читает вслух текст карты (кроме описания в скобках) и кладет ее перед собой лицом вверх - так, чтобы у всех выложенных перед ним карт была видна их сложность. Затем игрок тянет из любой колоды новую карту и передает ее следующему. Так продолжается, пока волчок не коснется ребром стола.

Игрок, который не успел прочитать полученную карту и передать новую следующему - начинает следующий раунд: запускает волчок и передает следующему игроку последнюю взятую карту предыдущего раунда.

Если в конце раунда у кого-то из игроков суммарная сложность карт составила 12 или более, игра завершается, последняя взятая карта сбрасывается.

Каждый игрок получает столько очков, сколько составляет суммарная сложность его карт и карт игрока слева.

Игрок, набравший больше всего очков, объявляется победителем!

ИГРА «НА СТАВКИ»

Сложность: 2/3

От 2 игроков

Цель игры: набрать как можно больше очков

ПОДГОТОВКА:

Разделите карты на четыре колоды согласно их рубашкам. Раздайте каждому игроку 12 карт: по 3 карты из каждой колоды. Оставшиеся карты уберите в коробку. Игроки берут полученные карты в руку. Игру начинает самый младший.

РАУНД ИГРЫ:

Игрок выбирает одну или несколько своих карт и выкладывает рубашкой вверх в центр стола. Следующий за ним по часовой стрелке игрок добавляет одну или несколько своих карт сверху. Так продолжается по кругу, пока один из игроков не спасует вместо добавления карт.

Игрок, последним добавлявший карты, раскручивает волчок и читает карты из стопки в центре стола.

Если игрок успевает прочесть все карты из центра стола до того, как волчок коснется ребром стола, он забирает их себе на руку. Иначе все карты забирает следующий за ним игрок.

Игрок, получивший карты, начинает новый раунд.

Игра заканчивается, как только один из игроков остается без карт. Побеждает игрок с максимальным числом карт на руках.

ИГРА «НА ПАМЯТЬ»

Сложность: 3/3

От 3 игроков

Цель игры: закончить игру с минимальным числом карт в руках игроков вашей команды

ПОДГОТОВКА:

Игроки делятся на команды с равным числом игроков. Раздайте по 4 карты из колоды с русскими скороговорками каждому игроку. Оставшиеся карты уберите в коробку. Игру начинает самый младший игрок.

ХОД РАУНДА:

Игрок выбирает одну из карт у себя на руке, выкладывает в центр стола и зачитывает.

Затем следующий по часовой стрелке игрок выбирает одну из своих карт, кладет ее в центр стола поверх уже выложенных, после чего зачитывает сначала свою скороговорку, а затем по памяти все лежащие под ней в порядке от верхних к нижним.

Игроки одной команды могут подсказывать друг другу при помощи жестов. Говорить и использовать окружающие предметы запрещено.

В случае если игроки другой команды заметили ошибку в порядке произносимых скороговорок или в их содержании, игрок, заметивший ошибку, громко произносит "АГА!". Игроки просматривают стопку карт, проверяя последовательность и правильность произнесения. Если игрок, читавший карту, действительно совершил ошибку, он забирает все карты из центра стола себе в руку, иначе их забирает игрок, объявивший об ошибке.

Игрок, получивший карты, выбирает, кто начинает новый раунд.

Игра заканчивается, когда один из игроков кладет последнюю карту с руки и успешно передает ход. Побеждает команда, в которой у игроков к этому моменту оказывается наименьшее число карт.

ИГРА «НА ОДНОГО»

Запустите таймер на 45 секунд на своём смартфоне. Тяните карточки из любой колоды и читайте их вслух до срабатывания таймера. Подсчитайте количество ваших очков (суммарную сложность прочитанных карт). Запустите таймер вновь и постарайтесь набрать больше очков, чем вы набрали в предыдущий раз.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Может ли игрок раскрутить волчок заново, если раскрутил его неудачно?

Да, может, если не начал читать карту.

Что делать, если у нас нет ровной поверхности, чтобы раскрутить волчок? Что делать, если нам не хватает времени вращения волчка?
Воспользуйтесь таймером на своём смартфоне. Рекомендуем устанавливать таймер на период от 30 до 45 секунд.

При возникновении любых спорных ситуаций, не описанных в правилах:

Игрок может объявить дуэль: оба игрока тянут по карточке из одной стопки по выбору игрока, объявившего дуэль. И одновременно читают выпавшую им карточку. Тот, кто прочитал свою карточку первым, считается победителем дуэли - он считается победившим в споре, и ситуация разрешается в его пользу.

СПАСИБО

Кириллу Бухарову, Александру Бывшему, Владимиру Волкову, Кьерсти Дэнстад, Елене Зибровой, Андрею Зубову, Фёдору Корженкову, Елене Кильяченковой, Ольге Лариной, Кириллу Ларионову, Адриане Лукиан, Анне Майоровой, Вячеславу Майорову, Анастасии Михайловой, Виталию Суворову, Тимофею Усенкову, Ольге Якимук.



ЭКОНОМИКУС

Издательство настольных игр

www.economicusgame.com

Ещё больше интересных игр от российских издателей!

Экономикус

Простая и весёлая экономическая стратегия! Каждый ход игроки торгуются друг с другом за покупку очередной компании, испытывают удачу, создавая рискованные стартапы, и конкурируют за Звёзды Репутации! Две версии правил - для семейной игры и для опытных игроков - с кризисами и захватами чужих компаний

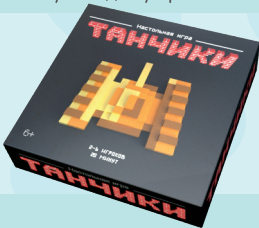


Оркономика

Думаешь, отважному Орку уже некуда приложить свою энергию, ярость и бесстрашие? Окунись в экономические войны, торгуйся до последнего, загребай золотые черепа и трофеи! И пусть не сокрушат тебя кредитные обязательства, а о твоих стартапах сложат легенды!

Фиксиномика

Детская экономическая игра, где дети и родители играют за Фиксиков. Каждый ход только один Фиксик, кто готов потратить больше всех деталей, создает новое изобретение! Удачные изобретения помогают получать новые детали, а ещё детали нужны для устранения Аварий и получения жетонов «Тыдыщ!»



Танчики

Настольная игра по мотивам игры с приставок нашего детства! Роли меняются - игроки атакуют штаб в виде орла, а боты защищают его! Получайте победные очки за сбитых ботов, собирайте бонусы, пробивайте кирпичи, захватывайте орла!

Аабыр!

Игроки - представители диких племён, в языке каждого есть всего лишь единственное слово, и никто другой не знает его значения! Объясните друг другу, что такое «Аабыр» или «Пыщ-пыщ», используя карточки со странными иллюстрациями!



Дорогая, я в гараж!

Ироничная игра, в которой у каждого игрока есть муж и жена одновременно! Распределяйте карты дел между своими персонажами, чтобы набрать максимум очков. И не забывайте привлекать в помощь соседней - персонажей других игроков!

economicusgame.com/shop

