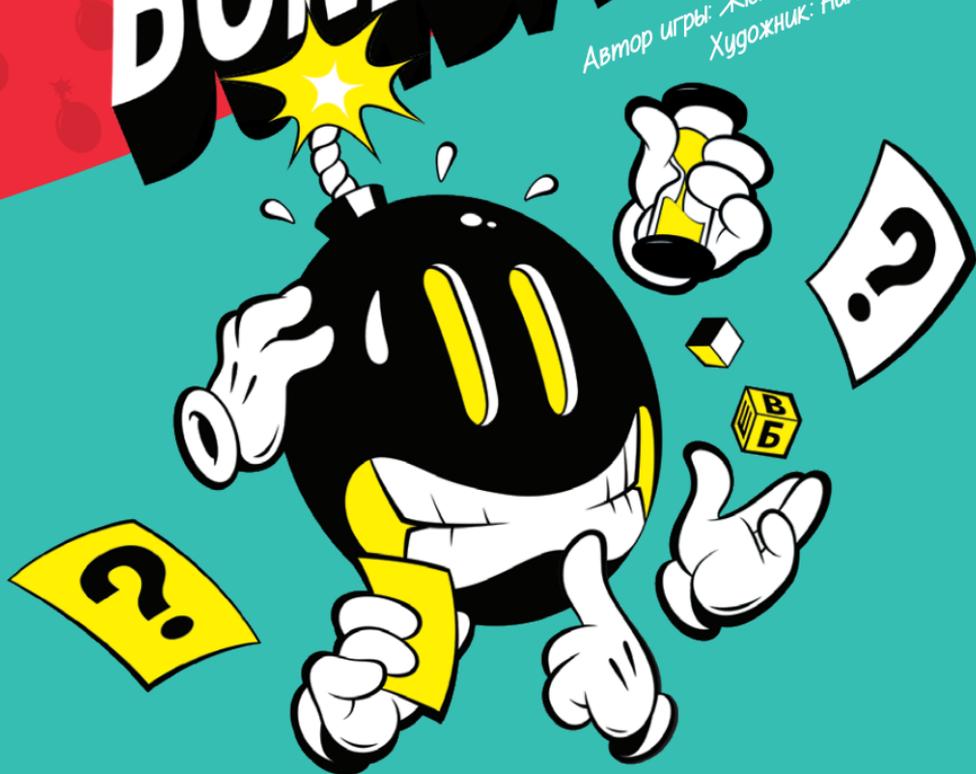


НЕ БОМБАНИ!

Викторина для
взрывных вечеринок

Автор игры: Жюльен Сенти
Художник: Нильс



Выиграть в этой игре проще простого.

Два игрока будут забрасывать тебя вопросами, а тебе нужно поймать дзен и ответить на как можно большее количество вопросов за отведённое время. Пока отвечаешь на одни вопросы вслух, собирай ответы на другие на кубиках, а третьим глазом следи за временем, чтобы вовремя переворачивать песочные часы.

Легкотня, не правда ли? ;)

СОСТАВ ИГРЫ



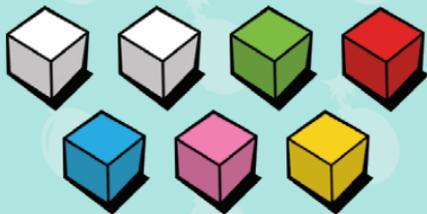
50 красных карт вопросов
(500 вопросов)



1 карта для
песочных часов



50 голубых карт вопросов
(1000 вопросов)



7 кубиков
(перед первой игрой наклейте
на них буквы, как показано
на листе наклеек)



1 песочные часы
(на 30 секунд)



Лист наклеек с буквами

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заработай больше всех победных очков к концу третьего раунда, и ты победишь!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Решите, кто будет активным игроком. Этот игрок берёт все кубики.

Положи рядом с ним коробку из-под игры. Перемешай отдельно голубые и красные карты вопросов и положите получившиеся колоды рядом с коробкой.

Участник справа от активного игрока становится **письменным допросчиком** и берёт красную карту. Игрок слева от активного становится **устным допросчиком** и берёт голубую карту.

Ещё один игрок будет **хранителем времени**: он берёт песочные часы и карту для песочных часов. Если вас всего трое, пусть за временем следит письменный допросчик.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из 3 раундов.

В ходе одного раунда каждый игрок должен побыть активным.

Оба допросчика забрасывают активного игрока вопросами.

Активный игрок должен постараться ответить на как можно большее количество вопросов, и с каждым раундом сделать это будет всё сложнее.

На картах есть не только вопросы на знания, но ещё и задания на скорость и демонстрацию разных навыков, но для удобства все они называются вопросами.

ПЕРВЫЙ РАУНД

Когда все готовы, письменный допросчик зачитывает для активного игрока первый вопрос красной карты.

Как только он озвучил вопрос целиком, хранитель времени переворачивает песочные часы и ставит их на первое деление карты для песочных часов.

Сразу после этого устный допросчик зачитывает первый вопрос голубой карты.

Важно: допросчики никогда **не задают вопросы одновременно**. Если активный игрок ответил на оба вопроса одновременно, первым вопрос зачитывает письменный допросчик.

ПИСЬМЕННЫЕ ВОПРОСЫ

Активный игрок отвечает на вопросы красной карты, «записывая» ответы кубиками.

Бросать кубики не нужно, просто найди на гранях нужные буквы и составь из них слово.

Собрав слово-ответ, покажи его письменному допросчику. Если активный игрок забывается и отвечает на вопрос устно, письменный допросчик напоминает ему, что ответ нужно собрать на кубиках.

Важно: на каждый вопрос по умолчанию вы должны дать ответ, состоящий из 3 или 4 букв. Но перед партией вы можете договориться принимать и более длинные ответы.

1 Заезженная шутка

БАЯН



Как только активный игрок собрал правильный ответ на кубиках, **письменный допросчик зачитывает следующий вопрос.**

Памятка по буквам

«И» = «Й»

Букв «Э», «Ц», «Ъ»

«Е» = «Ё»

на кубиках нет!

«Ш» = «Щ»

УСТНЫЕ ВОПРОСЫ

На устные вопросы активный игрок отвечает устно.

3 Сколько букв «Т» в названии этой игры?

НОЛЬ!

0

Как только активный игрок правильно ответил на устный вопрос, **устный допросчик зачитывает следующий вопрос.**

Если же был дан неправильный ответ, **допросчик зачитывает тот же вопрос снова.**

Необязательно чередовать ответы на письменные и устные вопросы. Например, можно ответить на несколько устных вопросов подряд.

Если активный игрок отвечает на последний вопрос карты, он больше не отвечает на вопросы этого типа (устные или письменные).

Важно: если в качестве ответа на какой-то вопрос на карте указано «ответ игрока», значит, ответ либо зависит от текущей ситуации (времени года, состава игроков и т. д.), либо касается опыта или мнения активного игрока. В первом случае допросчик должен оценить, насколько ответ правдив (и принять только такой), а во втором придётся поверить активному игроку на слово.

ВРЕМЯ НА ХОД

Как только весь песок в часах пересыпался в нижнюю часть, хранитель времени немедленно переворачивает часы и ставит их на второе деление, в следующий раз на третье и, наконец, на четвёртое. Таким образом, ход активного игрока длится 2 минуты (4 × 30 секунд).



КОНЕЦ ХОДА

Как только отведённое на ход время закончилось, активный игрок получает победные очки. Для этого он **перемножает число победных очков, полученных за устные и письменные вопросы**. Рядом с каждым вопросом в кружке указано количество полагающихся за него очков. Перемножь очки, полагающиеся за последний устный и последний письменный вопросы, на которые ты ответил, — это итоговый результат за этот раунд. Ты можешь записать его или запомнить.



Затем игрок слева от активного становится новым активным игроком, и все остальные роли тоже переходят по часовой стрелке. И использованные карты вопросов кладутся под низ соответствующих колод. Допросчики берут по новой карте вопросов.

ПРИМЕР

Алиса ответила на 4 письменных вопроса (4 очка) и 6 устных вопросов (3 очка). Итого она получает **12 победных очков (4 × 3)**.



ВТОРОЙ РАУНД

Когда каждый игрок один раз был активным, **начинается второй раунд**. Он проходит по тем же правилам, что и первый, но с одним исключением: **активный игрок сам должен говорить хранителю времени, в какой момент перевернуть часы**. Это обязательно должно произойти до того, как весь песок в часах пересыплется вниз. Для этого ему лишь нужно сказать: **«Время!»**

Если активный игрок забывает об этом и весь песок оказывается в нижней части часов, на этом его ход немедленно заканчивается. Если часы стоят на четвёртом делении, перевернуть их уже нельзя.

Когда ход активного игрока заканчивается, он получает победные очки по обычным правилам.

ТРЕТИЙ РАУНД

После того как каждый участник побыл активным игроком во второй раз, **начинается третий (последний) раунд**. Он проходит по тем же правилам, что и второй, но с одним исключением: **хранитель времени прикрывает песочные часы крышкой коробки так, чтобы активный игрок их не видел**. Придётся оценивать оставшееся время, полагаясь на свои ощущения, и вовремя просить хранителя переворачивать часы. Если не сказать «Время!» до того, как весь песок пересыплется вниз, твой ход закончится преждевременно и ты получишь победные очки по обычным правилам.

Важно: не смотри на любые другие приспособления, показывающие время, чтобы прикинуть, сколько времени осталось.

КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый игрок складывает свои победные очки, полученные в ходе трёх раундов.

Игрок, набравший больше всех победных очков, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает претендент, набравший больше победных очков в последнем раунде. Если ничья сохраняется, игроки разделяют победу.

Издатель: Кристиан Лемэй
Креативный директор / Менеджер проекта: Мануэль Санчес
Дизайн и дополнительные иллюстрации: Себастьян Бизос

БЛАГОДАРНОСТЬ

Издатель благодарит Мелани, Жеральдин, Тэнгя и Мэтью, а также всех тех, кто вычитывал правила. Автор игры благодарит свою семью и друзей, которые участвовали в тестировании игры.



© 2021 Le Scorpion masqué inc. Use of the illustrations, Stay Cool title, and Le Scorpion masqué name and logo are strictly forbidden without the written consent of Le Scorpion masqué inc.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Анастасия Егорова
Дополнительная вычитка: Дарья Дунайцева
Переводчик: Юлия Клокова
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Русскую версию игры тестировали: Елена Ворноскова, Александр Ильин, Илья Дроздов, Екатерина Рейес, Александр Кожевников, Петр Тюленев, Анастасия Павутницкая, Илья Воробьев, Константин Пономарев, Ольга Холодная, Екатерина Перегудова.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

- ✔ Допросчики должны стараться не озвучивать вопросы одновременно.
- ✔ Активный игрок может пропустить один вопрос.
В этом случае считается, что он ответил на вопрос правильно, и хранитель времени **передвигает песочные часы на следующее деление** (не переворачивая их). Активный игрок не может пропустить вопрос, когда часы уже стоят на четвёртом делении.
- ✔ Если допросчик понимает, что активный игрок **не думает** над правильным ответом или **отвечает неправильно**, он **задаёт вопрос снова**.
- ✔ Все вопросы нужно задавать **в том порядке, в котором они указаны на карте**.
- ✔ Если в первом раунде хранитель времени забывает перевернуть песочные часы вовремя, в этом случае он дарит активному игроку больше времени. **Сам виноват!**
- ✔ Если допросчик принимает неправильный ответ, **активному игроку повезло!**
- ✔ Если активный игрок назвал не тот ответ, который указан на карте, допросчик **может принять ответ, если посчитает его правильным**.
- ✔ Все **гласные** находятся на **белых кубиках**.

