

ИНСАЙД

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

Что в коробке? Цель игры – правильно ответить на этот вопрос.

Каждый раунд один из игроков становится ведущим и узнаёт, какая посылка загадана. После чего раскладывает карты с описанием, пытаясь наметнуть на её содержимое.

Задача остальных игроков – угадать карту ведущего и положить на неё свой жетон. Чем ближе жетон к загаданной посылке – тем больше очков он принесёт.

Побеждает тот, кто первым наберёт 25 очков.

СОСТАВ:

- Поле для подсчёта очков
- 38 карт описаний
- 75 карт посылок
- 18 жетонов игроков
- 6 фишек для подсчёта очков
- 2 карты плюс и минус
- 25 карт расположения посылок
- Правила игры, которые вы сейчас читаете



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Дамир Хуснатдинов
Развитие игры: Екатерина Рейес
Дизайн и вёрстка: Ксения Таргулян
Продюсер: Владимир Грачёв
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Использованы изображения с сайта Freepik.com, иконки Chanut is Industries, maxicons
Игру тестировали: Елена Ворноскова, Александр Ильин, Александр Кожевников, Матвей Чистяков и многие другие.
Издатель: ООО «Магеллан Производство»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анна Давыдова
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2022
Версия правил 1.0



ПОДГОТОВКА:

- А** Положите поле для подсчёта очков в центр стола.
 - Б** Перемешайте карты посылки. Выложите 25 карт, чтобы получилась сетка 5х5. Это ваш склад. Остальные карты уберите в коробку.
 - В** Возьмите карты плюс и минус. Положите карту минус под нижней левой картой склада, а карту плюс — под нижней правой.
 - Г** Перемешайте карты описаний, сложите их в стопку и положите на стол лицевой стороной вниз.
 - Д** То же самое сделайте с картами расположения посылки.
 - Е** Раздайте каждому игроку по 1 фишке и по 3 жетона одного цвета. Жетоны держите перед собой картинками вверх. Поставьте фишки на поле для подсчёта очков на значение 0.
 - Ж** Назначьте первого ведущего. Пусть им будет тот, кто последним отправлял посылку.
- Вы можете начинать играть, попутно читая правила.**



ХОД ИГРЫ

- 1** Ведущий берёт верхнюю карту расположения посылки и тайно смотрит её, никому не показывая. На ней галочкой указана посылка, которую нужно загадать.

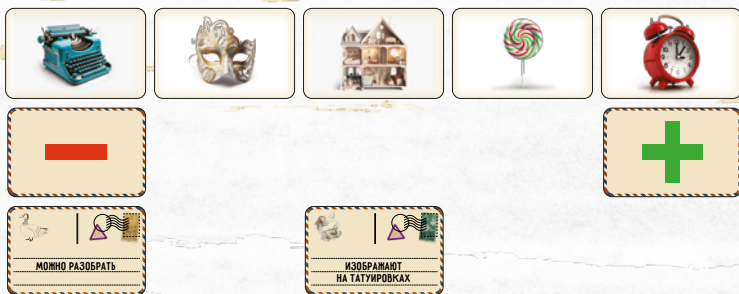


Пример: Вова берёт карту и сверяет её со складом. Карта указывает на осьминога — значит, его Вова и будет загадывать.

2 Затем ведущий берёт две верхние карты описаний. Он зачитывает первую и кладёт её под почтовым складом ближе к плюсу или к минусу, в зависимости от того, насколько это описание соответствует содержанию загаданной посылки. Сразу после этого ведущий делает то же самое со второй картой описаний. Карты можно класть в один или несколько рядов, но лучше не накладывать их друг на друга, чтобы всегда можно было видеть все описания. Выкладывая карты, ведущий может комментировать свои решения, но без подробностей.

3 Игроки, кроме ведущего, берут по одному своему жетону и без очереди выкладывают на ту посылку, которая, как им кажется, загадана. Положить жетоны можно тремя способами: на одну карту, между 2 карт и между 4 карт (подробнее — ниже под заголовком «Как можно положить жетон»). Как только вы положили жетон на склад, перекладывать его нельзя.

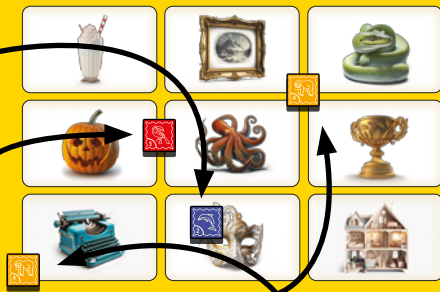
Важно: если на карте или пересечении карт уже лежит жетон, положить туда ещё один нельзя.



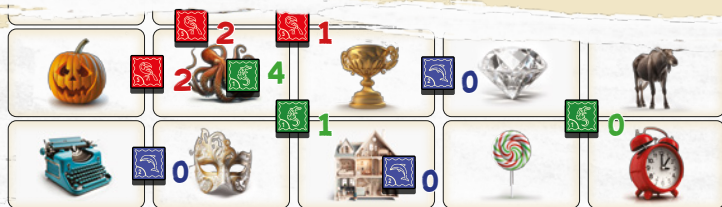
Пример: Вова зачитывает первое описание: «Изображают на татуировках». Вова комментирует: «Хм, наверное, не часто, но мне кажется, что можно встретить такие татуировки». Он кладёт карту примерно посередине между плюсом и минусом. Затем он зачитывает второе описание: «Можно разобрать». Осьминога точно нельзя разобрать, поэтому Вова кладёт карту прямо под минус.

КАК МОЖНО ПОЛОЖИТЬ ЖЕТОН

- Если вы поняли, какая посылка загадана, и уверены в своём выборе, положите жетон в центр карты. Это самый рискованный способ, но если вы угадаете, то получите максимум очков — 4.
- Жетон можно разместить и между двумя посылками — на стыке по вертикали или горизонтали или на краю поля. Вы получите 2 очка, если одна из этих посылок окажется верной.
- Также вы можете положить жетон между четырьмя посылками или на углу карты на краю поля. Если одна из этих посылок окажется верной, вы получите 1 очко.



- 4** Когда игроки закончат раскладывать жетоны, ведущий берёт ещё одну верхнюю карту описания, зачитывает её и кладёт между плюсом и минусом. Игроки снова делают предположения, выкладывая по одному своему жетону. Затем ведущий снова берёт одну верхнюю карту описания. Игроки выкладывают свои последние жетоны.
- 5** Ведущий переворачивает карту расположения лицом вверх и показывает посылку, которая была загадана.



Пример: Загадана посылка с осьминогом. **Алиса** получает $2+2+1=5$ очков. **Галия** получает $0+1+4=5$ очков. **Денис** получает 0 очков. **Вова** (ведущий) получает 2 очка (самое точное предположение Алисы) плюс 4 очка (самое точное предположение Галии), итого 6 очков.

- 7** Переверните карту с загаданной посылкой на другую сторону (или замените её на любую из коробки). Замешайте карты описаний и карту расположения в их колоды. Заберите со склада свои жетоны. Теперь ведущим становится игрок слева от текущего.

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ

В подготовке переверните жетоны игроков на сторону с буквами и разделитесь на две команды (можно не поровну): синюю и красную. Поставьте на поле для подсчёта очков 2 фишки соответствующих цветов. Раздайте каждой команде по 9 жетонов их цвета: 4 для ведущего, 5 для игроков.

Каждая команда выбирает своего ведущего, и он берёт свою карту расположения посылки. Играйте как обычно, но обе команды действуют одновременно, поэтому чем быстрее игроки будут выкладывать карты описаний и жетоны, тем лучше.

Если место на складе занято жетоном одной команды, другая не может его

- 6** Получите очки за каждый свой жетон:

- 1 очко, если ваш жетон лежит между четырьмя картами и одна из них — загаданная посылка.
- 2 очка, если ваш жетон лежит между двумя картами и одна из них — загаданная посылка.
- 4 очка, если ваш жетон лежит на загаданной посылке.

Победные очки ведущего складываются из суммы самых точных предположений каждого игрока.

Передвиньте фишки на поле на полученное количество очков.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Играйте, пока один или несколько игроков одновременно не наберут 25 очков — он или они объявляются победителями.

занимать. Чтобы команды не путались в картах описаний, ведущие отмечают свои карты жетонами команд.

В конце раунда оба ведущих ждут, пока команды выложат свои последние жетоны, и только потом одновременно указывают на загаданные посылки. Затем сложите очки всех жетонов команды и передвиньте фишку на получившийся результат. Ведущий очков не получает. Выберите нового ведущего и начинайте следующий раунд. Побеждает команда, которая первой наберёт 25 очков.

