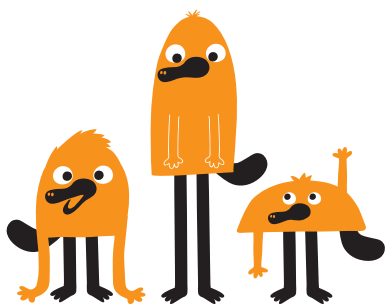


КТО ЖЕ ТУТ?

⚙️ **ФИЛ УОКЕР-ХАРДИНГ**
🖌️ **МЕСЬЕ ДЮПОН**



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В кооперативной игре «Кто же тут?» ведущие пытаются описать загаданное существительное, используя карточки с прилагательными, чтобы помочь искателю обнаружить его. Искатели должны работать сообща, чтобы постепенно исключать существительные, наименее соответствующие предложенным прилагательным. Если в конце раунда последней открытой картой останется загаданное существительное, то побеждают все.



ЖЕТОН ИСКАТЕЛЯ



120 КАРТ СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫХ



150 КАРТ ПРИЛАГАТЕЛЬНЫХ



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



8 КАРТ С ЦИФРАМИ

РЕЖИМ КОАЛЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите игровое поле на середину стола, рядом с ним лицевой стороной вниз положите 8 карт с цифрами.
- 2 Перемешайте колоду существительных, возьмите из неё 8 карт и расположите по одной перед каждой цифрой вокруг игрового поля, перевернув их лицевой стороной вверх.
- 3 Возьмите ещё 3 карты существительных и положите их лицевой стороной вниз в запас. Остальные карты существительных верните в коробку.
- 4 Перемешайте колоду прилагательных и раздайте каждому игроку по 8 карт. Остальную колоду положите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.
Если вы хотите немного усложнить игру, раздайте по 6 карт. Если хотите сделать её ещё сложнее, раздайте по 4 карты каждому.
- 5 Первым искателем становится самый старший игрок. Он кладёт жетон искателя перед собой. Второй искатель — игрок слева от него.



ВАЖНО: при игре втроём искатель только один.

РАУНД

ПОДГОТОВКА РАУНДА:

Искатели перемешивают 8 карт с цифрами. Затем, не подсматривая, показывают верхнюю карту другим игрокам и кладут её обратно на верх колоды лицевой стороной вниз. Эта цифра соответствует номеру существительного, которое искатели должны найти к концу раунда. Игрок слева от искателей становится первым ведущим. Завершив подготовку раунда, попеременно разыгрывайте фазы А и Б.

ФАЗА А:

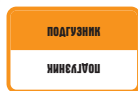
1. Используя карты прилагательных в своей руке, ведущий может выбрать из них ту, которая больше подходит к загаданному существительному, чем к остальным открытым существительным. Если он затрудняется с выбором, следующий игрок слева от него (не являющийся искателем) становится новым ведущим — он должен выбрать карту прилагательного у себя в руке.
2. Ведущий показывает выбранную карту прилагательного всем игрокам и говорит: «Утконос...», добавляя данное прилагательное, и кладёт эту карту на середину стола.
3. Если у ведущего осталось 3 карты, он берёт ещё 1, чтобы их стало 4.

ФАЗА Б:

1. Искатели должны исключить 1 или 2 карты существительных, которые, по их мнению, меньше всего соответствуют данному прилагательному.
2. Исключая существительное, переворачивайте его карту лицевой стороной вниз. Закончив исключать карты, искатели могут прокричать: «Кукабарра!» (это австралийская птица, известная своим криком, напоминающим смех), чтобы подать сигнал другим, либо просто сообщить, что они закончили.



ИСКОМЫЙ
УТКОНОС



УТКОНОС
ОДНОРАЗОВЫЙ



- Если искали **исключили все карты существительных, кроме загаданного**, раунд закончен — команда прошла его успешно (отложите отгаданную карту в сторону так, чтобы существительное было видно). Переходите к пункту «НОВЫЙ РАУНД».
- Если искали **исключили загаданное существительное**, раунд проигран и команда начинает следующий раунд.
- Если **открытыми остались 2 карты существительных или больше**, игрок слева от ведущего (не являющийся искателем) становится новым ведущим. Начните новую фазу А. Искатели не меняются.

ВАЖНО: искатели могут общаться между собой и комментировать свой выбор, но **остальные игроки не должны общаться между собой или разговаривать с искателями**. Ведите себя как можно тише, не мешая искателям.



НОВЫЙ РАУНД



Проверьте, выполнено ли условие завершения игры (см. раздел «ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ»). Если игра **продолжается**:

1. Сбросьте все разыгранные в этом раунде карты прилагательных.
2. Откройте новую карту существительного из запаса и замените ею карту искомого существительного, независимо от того, отгадали ли его.
3. Переверните все карты **исключённых существительных** лицевой стороной вверх, чтобы использовать их в новом раунде.
4. Жетон искателя переходит игроку, который в этом раунде был первым ведущим. Таким образом, тот, кто был искателем в текущем раунде, не будет им в следующем раунде. Начните новый раунд с фазы А.



ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ



Игра завершается после 4-го раунда. Подсчитайте количество отгаданных карт. Команда получает по 1 победному очку за каждый выигранный раунд. Сравните свой результат с таблицей справа.

РЕЗУЛЬТАТ	ОЦЕНКА
0	Вы точно прочитали правила? Сыграйте снова! В этот раз у вас получится!
1	Неплохо для начала, но похвастаться особо нечем :)
2	Уверенный результат и задел на будущее!
3	Отлично! Ваша команда — одна из лучших!
4	Превосходно! Если когда-нибудь «Кто же тут?» включат в программу Олимпийских игр, вам точно стоит поучаствовать!



РЕЖИМ ДИНГО

Если выиграть по обычным правилам, победив в 4 раундах, для вас проще всего, попробуйте сыграть в **режиме динго**!

Во время подготовки к игре положите **лицевой стороной вниз** в запас столько карт **существительных, сколько сочтёте нужным**. Вы сможете добавить туда ещё карты, если необходимо. Остальные карты существительных уберите в коробку. Игра проходит по обычным правилам, но не завершается после 4-го раунда. Вместо этого возьмите новую карту существительного из запаса и **продолжайте играть, пока (наконец) не проиграете раунд**.

Перемещайте жетон искателя на **1 место по часовой стрелке**, если в игре **чётное количество участников**, или на **2 места**, если **нечётное**. Ваш результат равен количеству выигранных раундов. Попробуйте побить этот новый рекорд!





РЕЖИМ СИДНЕЯ (ОТ 9 ИГРОКОВ)

Если вы хотите сыграть большой компанией, используйте этот вариант:

3 игрока становятся ведущими, а все остальные — искателями.

Раздайте карты прилагательных только ведущим, но не искателям. Как и в режиме коалы, один из ведущих выбирает карту прилагательного, чтобы помочь искателям определить загаданное существительное.

Искатели могут совместно решить, сколько существительных они хотят исключить — 1 или 2. Затем второй ведущий выбирает карту прилагательного и т. д.

В конце раунда выберите 3 новых ведущих. Сбросьте все карты прилагательных (разыгранные и неразыгранные).

Новые ведущие берут на 1 карту меньше, чем в предыдущем раунде (но не менее 3 карт на ведущего).

ЭТОТ РЕЖИМ СОЧЕТАЕТСЯ С РЕЖИМОМ ДИНГО.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ



1. Если игрокам незнакомо какое-либо из существительных, замените его другим, пока оно не устроит всех.
2. В коробке имеются пустые карты существительных, чтобы вы могли добавить в игру свои слова! Например, имя популярного автора настольных игр, любимого исполнителя или даже имена игроков!
3. Вы можете откладывать карты прилагательных, которые были использованы для определения только что обнаруженного вами загаданного существительного. В конце игры можно будет разобраться, каким заковыристым образом вы описывали Дарта Вейдера, назвав его биоразлагаемым и вонючим!

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Андрею Черепанову, Роману Дженбазу, Максиму Книшевицкому, Владимиру Сахно и Даниилу Евдокимову за помощь в подготовке русского издания.



Matagot

АВТОР ИГРЫ: ФИЛ УОКЕР-КАРДИНГ
ХУДОЖНИК: МЕСЬЕ ДЮПОН
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: ДЕНИ ЗРВУЗ

© 2022 Matagot
135 rue du Tondu, 33000 Bordeaux
Все права защищены.

