



2–12 игроков



от 10 лет



25 минут

ПРАВИЛА ИГРЫ

Об игре

Что объединяет «облако» и «сковородку»? Ваша ассоциация, конечно! Возьмите монету и посмотрите её номер. Придумайте и назовите слово, которое связывает слова с соседними номерами. Остальные угадывают место вашей монеты по ассоциации. Друзья поняли вашу мысль? Тогда вставляйте свои пять копеек в игровой круг и передавайте ход!

Состав игры

- 5 серебряных монет
- 55 золотых монет
- Стираемый маркер
- Эти правила игры

Орёл



Решка

Цель игры

Все вместе загадайте и отгадайте как можно больше ассоциаций, чтобы собрать круг из 17 монет со словами.

Подготовка к игре



- 1 Возьмите 5 серебряных монет. Напишите на каждой монете по одному слову — они станут стартовыми. Например, «машина», «бумага», «повар», «украшение» и «море». Любые игроки могут писать эти слова.

Вы можете взять стартовые слова на обороте правил или придумать их сами!

- 2 Выложите 5 серебряных монет по кругу, как на рисунке выше. Номера в круге **всегда идут по порядку** и увеличиваются **по часовой стрелке**: 12, 24, 36, 48 и 60/0 (эта монета считается одновременно двумя номерами: 60 и 0).
- 3 Перемешайте золотые монеты и возьмите из них 12 случайных. Это колода монет. Положите её в центре круга решкой вверх.
- 4 Из оставшихся монет возьмите 3 любые и положите неподалёку. Это запас ошибок. Все неиспользованные монеты верните в коробку.
- 5 Подготовьте таймер на 30 секунд.
- 6 Положите маркер в удобное для всех место.

Вы готовы играть! Первым загадывает слово игрок, который быстрее достанет ключ от своей квартиры, где деньги лежат.

Ход игры

① Запустите таймер

Когда загадывающий игрок будет готов взять монету, запустите обратный отсчёт на 30 секунд.

② Загадывающий игрок придумывает слово

- Игрок берёт верхнюю монету из колоды. Он никому её не показывает!
- Игрок смотрит её номер на орле. Затем он находит в круге две «соседние» монеты, между которыми нужно положить эту монету, чтобы сохранился порядок номеров. Это **правильное место**.
- Пока не закончилось время на таймере, игрок придумывает слово, которое связывает по смыслу слова на двух монетах, между которыми находится правильное место.
- Игрок называет это слово для всех.

Пример, как игрок загадывает



Вася взял монету 40. Значит, её правильное место — между монетами 36 «Звонко» и 48 «Платье». Чтобы все отгадали место Васиной монеты, ему нужно назвать слово, связанное со «Звонком» и «Платьем». Например, «Выпускной».

Как придумывать слова

Можно:

- ✓ существительные в именительном падеже;
- ✓ имена собственные;
- ✓ аббревиатуры.

Нельзя:

- ✗ словосочетания;
- ✗ несуществующие слова;
- ✗ слова на иностранных языках;
- ✗ однокоренные с уже выложенными словами. Но можно называть синонимы. Например, нельзя сказать «выпускница», если уже выложен «выпускной», но можно сказать «школьница»;
- ✗ любые отсылки к номеру монеты. Например, нельзя говорить «Дюжина» на номер 12 или намекать на дни рождения и возраст участников.



③ Игрок пишет слово на монете

Остановите таймер, как только загадывающий назовёт слово. Затем он пишет своё слово на монете.

④ Угадайте, куда должна лечь монета

Остальные игроки обсуждают загаданное слово и его место в круге. Время на обсуждение не ограничено. Загадавший игрок не может подсказывать или комментировать, даже жестами.

Вам нужно договориться, где, по вашему мнению, правильное место для монеты с загаданным словом. Если к согласию вы не пришли, то проголосуйте. При равенстве голосов выбирает игрок слева от загадывающего.

Когда решение принято, чётко сообщите его вслух для загадывающего.

⑤ Загадавший объявляет правильное место

Если вы ошиблись и выбрали неправильно, то уберите одну монету из запаса ошибок в коробку и продолжайте игру. Если запас заканчивается, все проигрывают.

Если вы угадали, то просто продолжайте игру!

6 Положите монету в круг

Загадавший игрок кладёт свою монету на правильное место. Даже если вы не угадали, положите монету правильно. Ведь номера в круге должны идти по порядку!

Увеличивайте радиус круга, когда добавляете новые монеты.

Пример, когда игроки ошиблись



В игре уже десять слов, и ошибиться проще простого. Ане досталась монета с номером 2, которая должна лечь между монетами 0 «Коробка» и 8 «Батарейка». У Ани 30 секунд. Она называет «Аккумулятор», подразумевая, что это батарейка в форме коробки. Но друзья Ани подумали о заряжаемых фонарях. Они обсудили их и решили, что монета должна лежать между монетами 8 «Батарейка» и 12 «Фонарь». Аня объявляет правильный ответ. Игроки убирают одну монету из запаса ошибок. Аня кладёт свою монету на правильное место: между «Коробкой» и «Батарейкой». Игра продолжается!

Совет. Если в круге выложены монеты с последовательными номерами, положите их друг на друга. Так сразу видно, что сюда больше ничего нельзя вставить. Слова на монетах должны быть видны!



7 Передайте ход

Ход передаётся игроку слева от загадавшего. Новый игрок берёт монету из колоды, загадывает слово, и игра продолжается, пока не закончатся монеты в колоде или в запасе ошибок.

Конец игры

Все игроки **побеждают**, если в круге лежит 17 монет, то есть все монеты загаданы и колода в центре закончилась.

Все игроки **проигрывают**, если ошиблись 3 раза, то есть когда закончился запас ошибок. После трёх ошибок все проигрывают, даже если одновременно закончилась колода.

Варианты игры

До первой ошибки

Во время подготовки не откладывайте запас ошибок и не убирайте монеты в коробку. Вместо этого перемешайте и положите в центр стола всю колоду. Поставьте таймер.

Игра закончится, когда вы ошибётесь. Посчитайте, сколько монет лежит в круге:

10 или меньше

11–15 монет

16–18 монет

19–21 монета

22–24 монеты

25 или больше

Главное не победа, а участие

Победа, победа, время обеда

Мама не зря вами гордится

И папа тоже не зря гордится

Пушкин набрал меньше

Победа в межгалактическом турнире

Команда на команду

от 4 человек

Разделитесь на две команды. В командах может быть разное количество игроков, но не меньше двух в каждой. Подготовьте два отдельных запаса ошибок — по три монеты для каждой команды. Подготовьте общую колоду из 12 монет. Поставьте таймер.

Команды загадывают слова по очереди. Загадывающие игроки в командах тоже меняются поочерёдно. Когда игрок загадывает слово, то отгадывает только команда этого игрока.

Игра заканчивается, когда у любой команды заканчивается запас ошибок или в колоде не остаётся монет. **Побеждает команда, у которой осталось больше монет в запасе ошибок.** Если ошибок у команд поровну, сыграйте суперфинал.

Суперфинал

Команды выбирают по одному загадывающему игроку. Эти два игрока берут по одной монете из коробки и одновременно смотрят на них. Их задача — как можно раньше загадать и озвучить слово.

Команда, которая загадала раньше, по обычным правилам угадывает правильное место для своей монеты. Если команда отгадывает, она выигрывает. Если ошибается, то победа достаётся противникам.

Длинная игра

Если вы достаточно хорошо знакомы с игрой, то сложите колоду из 18 случайных монет вместо 12. Это можно сделать как в базовой игре, так и в варианте «Команда на команду».

Частые вопросы



Что происходит, если игрок не успел загадать слово за 30 секунд?

Уберите эту монету в коробку. Уберите из запаса ошибок одну монету. Передайте ход следующему игроку или команде. Мы рекомендуем не следовать этому правилу слишком жёстко. Если таймер закончился, у игрока есть последний шанс назвать слово. Если он назовёт его в момент, когда зазвенел таймер, продолжайте играть как обычно.



Игрок ошибся, назвав слово. Например, его слово имеет общий корень с другим словом в круге или игрок неправильно прочитал номер. Что делать?

Уберите из запаса ошибок одну монету. Ошибившийся игрок пишет своё слово, даже ошибочное, кладёт монету на правильное место и передаёт ход.



По ходу игры игроки увидели, что монеты лежат неправильно, порядок номеров сбит. Что делать?

Восстановите порядок номеров. Продолжайте игру.

Примеры стартовых слов

Простые

машина	море	здание	муха
думага	праздник	недостаток	металл
повар	перо	рука	забота
украшение	вуз	деньги	аптека

Сложные

звук	балет	боль	ведьма
давление	Гагарин	спутник	желание
свет	потолок	круг	чешуя
вор	ангел	подъём	напряжение

Создатели игры

Автор игры: Тобиас Тесар

Художник: uildrim

Развитие игры: Павел Ильин, Матвей Чистяков

Продюсер: Владимир Грачёв

Дизайн и вёрстка: Юлия Калиновская, Кристина Соозар

Выпускающий редактор: Софья Бут

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова, Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова

Игру тестировали: Екатерина Борисова, Мария Гердт, Анна Давыдова, Юрий Журавлёв, Юлий Ким, Луиза Кретова, Анна Нешитова, Андрей Рамодин, Михаил Стародубцев, Денис Старостин, Роман Файницкий, Игорь Хованский, Артём Шорохов

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Мария Никольская

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.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно