



## Об игре

Игроки по очереди открывают карточки с буквами. Когда символы на них совпадут у вас и ещё у кого-то, нужно будет быстро придумать слово с этими двумя буквами. Животное, в названии которого есть Л и Д? «Леопард»! Место с буквами Р и Б? «Рубка»! А как на счёт глагола с П и Е? «Пылесосить»!

Ещё есть специальные карты, которые вносят немного хаоса в процесс.

Побеждает тот, кто чаще других игроков успевает назвать слово с двумя выпавшими буквами первым. У такого игрока в конце игры больше всего карт.

## Состав

- **Карты букв** (синие, 64 штуки) — на каждой есть символ и буква.



- **Специальные карты** (зелёные, 8 штук) — на каждой изображены два символа.



- **Карты категорий** (оранжевые, 36 штук) — на каждой указано: «Глагол», «Существительное», «Животное» и так далее.



- **Карты общих соревнований** (лиловые, 4 штуки).



- **Правила**, вы как раз держите их в руках.

## Подготовка к первой игре

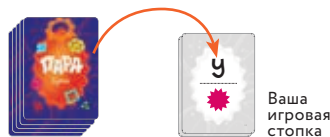
Перемешайте синие карты букв. Положите эту стопку в центр стола лицевой стороной вниз.

**Вы можете начинать играть первую упрощённую игру прямо сейчас, попутно заглядывая в правила!**

## Как играть

Выкладываете по одной карте за ход.

Игроки ходят по кругу по часовой стрелке. Каждый раз, когда ваша очередь ходить, вы берёте из центральной стопки и переворачиваете одну карту с буквой, а потом кладёте перед собой. Если перед вами уже есть карта с буквой, вы кладёте новую поверх, получается ваша игровая стопка, сверху которой лежит одна видная всем буква.



## Буквы совпали?

После того, как вы взяли карту и перевернули её, посмотрите на верхние карты в игровых стопках всех остальных игроков. Символ на вашей карте с буквой совпадает с символом на чужой карте с буквой? Если ничего не совпало, просто ходит следующий игрок.



## Аааа! Есть совпадение!

Быстрее называйте слово, которое содержит обе буквы — на вашей карте и на той карте, с которой было совпадение символа:



Кто первый назовёт подходящее слово, забирает верхнюю карту с буквой у того, кто не успел — и кладёт её отдельно к себе рубашкой вверх. Чем больше у вас будет таких выигранных карт, тем больше очков вы получите в конце игры.

В момент, когда вы забрали у кого-то карту, откроется предыдущая карта его стопки. Возможно ещё одно совпадение, поэтому будьте внимательны!

Убедитесь, что новая карта в стопке проигравшего игрока не совпадает с картами других игроков. Пока всё. Правда, просто?

## Теперь добавим категории

Настоящее удовольствие от игры можно получить, если играть с картами категорий. Когда вы научитесь быстро называть слова в первой партии, играйте вторую по чуть более сложным правилам.

В начале игры перемешайте оранжевые карты категорий и положите их стопку отдельно рядом со стопкой букв, но только лицом вверх, чтобы было видно верхнюю карту категории.

Теперь, когда вы называете слово, оно должно соответствовать трём условиям:

- Содержать обе буквы на совпадающих картах.
- Подходить под текущую карту категории.
- И не нарушать правила ответов (об этом дальше в правилах).



В общем, самое главное — теперь придётся не просто придумывать слово, а относить его к определённой категории. Например, только животные, только города или только глаголы.

Карта категории будет меняться каждый раз, когда игроки будут угадывать слово: после того, как вы взяли себе верхнюю карту у проигравшего в совпадении игрока, положите верхнюю карту категории в стопку сброса.

## Какие можно называть слова?

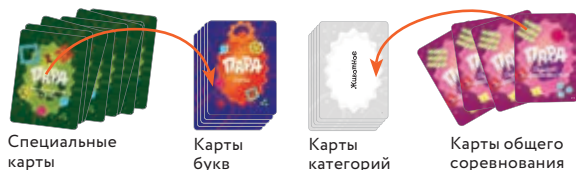
- Слово должно писаться слитно. То есть, например, «автомототелефоторадиомонтёр» можно, а вот «сине-красный» — нельзя.
- Имена только тогда, когда на карте категории загадано имя.
- Две буквы могут быть расположены в слове в любом порядке. Например, если вам попались «А» и «Б», подходят слова «абака», «собака», «банка», «кабан» и так далее.
- Слово должно приводиться в словарной форме. Если это существительное — то обычно в единственном числе (есть существительные вроде «ножниц», которые не имеют единственного числа и в словарной форме записаны во множественном). Если это глагол — то в совершенной форме («лить», «пить», но не «лёт» или «пёт»).
- Ответы должны подходить под текущую карту категории.

- Нельзя использовать выдуманные слова, особенно в именах.
- Если у вас возник спор — посмотрите в словаре, есть ли такое слово. Если нет словаря — проголосуйте.

## Давайте к третьей партии ещё добавим специальные карты!

Это наиболее полный и интересный вариант игры, но он чуть сложнее двух предыдущих. Теперь вы готовы сыграть и в него. Подготовка становится вот такой:

1. Перемешайте синие карты букв. Замешайте в них 8 зелёных специальных карт и распределите их по всей стопке. Это ваша стопка с буквами, положите её в центр стола лицевой стороной вниз.
2. Перемешайте оранжевые карты категорий. Замешайте в них 4 лиловые карты общего соревнования и распределите их по всей стопке. Убедитесь, что верхние 5 карт в стопке — не карты общего соревнования. Это стопка категорий, положите её лицевой стороной вверх возле стопки букв.



В игре меняется вот что: когда в стопке букв появляется специальная карта, положите её лицевой стороной вверх между стопкой карт букв и стопкой карт категорий вот так:



Специальные карты вызывают соревнование при совпадении двух неодинаковых символов, указанных на карте. Соревнование возникает, когда оба символа на специальной карте совпадают с символами на верхних картах в стопках двух игроков.

То есть, например, вот эта специальная карта как бы говорит: «Квадрат и три точки — это одно и то же, они могут совпасть»:

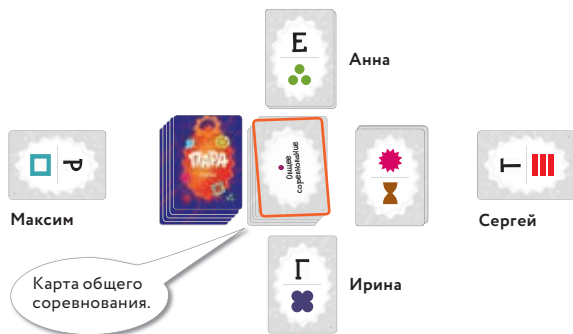


Специальная карта остаётся в игре пока её не заменит другая специальная карта.

Когда игрок вытаскивает специальную карту и оставляет её на положенном месте, он берёт следующую карту букв, чтобы продолжить свой ход.

## Общее соревнование

Когда в игре на вершине стопки категорий появляется карта общего соревнования, все игроки участвуют в соревновании и придумывают слово, включающее в себя все буквы на столе:



В общем соревновании можно называть любое слово в любой форме (лишь бы оно существовало), но нельзя называть имена собственные. Для нашей ситуации подходят слова «безграмотный», «гетра», «фрегат», «игротека», «горючесть», «стенографировать», «гемотрансфузия» и так далее.

Если никто не назвал слово в течение 30 секунд, карта общего соревнования замешивается обратно в колоду карт категорий, и начинается следующий ход.

Если игрок побеждает в общем соревновании, он кладёт карту общего соревнования в свою стопку победных очков. В конце игры эта карта приносит игроку 2 очка.

## Конец игры

Когда в стопке букв заканчиваются карты, игроки подсчитывают количество карт в своей стопке победных очков. Карта с буквой даёт 1 очко. Карта общего соревнования даёт 2 очка. Карты категорий очков не дают. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

## Важные примечания

**Открытие карт.** Переворачивайте свою карту с буквой очень быстро, так чтобы все игроки могли увидеть её одновременно. Нельзя заглядывать в карту раньше остальных игроков или закрывать её рукой. Мы рекомендуем брать карту за её дальнюю сторону, быстро переворачивать и тянуть к себе.

**Незамеченные соревнования.** Если на столе есть совпадения символов, но никто из игроков, чьи символы совпали, этого не заметил, остальные игроки должны указать на это. Настойчивое бормотание обычно срабатывает. Толчки — тоже. Помните, что ход не переходит к следующему игроку, пока не будут разыграны все возможные соревнования.

**Порядок ходов.** Иногда игра может быть настолько захватывающей, что сложно определить, чей сейчас ход. Передавайте по кругу монетку или солонку, чтобы не забыть, кто ходит.

**Игра для двоих игроков.** Игра для двоих игроков подразумевает наличие двух игровых стопок у каждого игрока одновременно, в итоге получится 4 игровые стопки в игре. Если символы на картах в игровых колодах совпадают, оба игрока придумывают слово с соответствующими совпадению буквами. Победитель соревнования забирает только что вытянутую карту.

**Карты категорий.** Карта категорий меняется после каждого соревнования, но если во время соревнования ни один из игроков не предложил вариант слова в течение 10 секунд, по желанию, категорию можно поменять. Если при этом появляется карта общего соревнования, она замешивается обратно в стопку.

**Дополнительное соревнование.** Если во время соревнования оба игрока назвали подходящее слово в одно время, они вытягивают другую карту категории, и происходит новое соревнование с теми же буквами.

## Эта игра хорошо сочетается с...

### Медведом!

Попробуйте замешать спецкарты «Медведа» и играть уже с ними. «Всем превед» — все придумывают слово со своей буквой и буквой игрока справа, «обратный ход» — как обычно, «превед соседям» — соседи придумывают слово с буквами друг друга, «игра по цвету» — ищите совпадение цвета!



### Эврикой

Карточки одного размера. Сможете играть в две игры сразу, выкладывая одну карту от «Эврики» и одну от «Пары» каждый ход?



ANOMIA  
PRESS  
anomiapress.com

МОСИСГРА  
mosigra.ru

Магеллан  
mglan.ru

Разработка игры: Муирин Хайрон, Рон Бэддин, Кэрон Бэддин.  
Над локализацией работали: Д. Кибнало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, М. Половцев, А. Половцева, Л. Савельева, И. Соболев, П. Корнилов.  
© 2012 Anomia press LLC, 647 South Street Boston MA 02131.  
© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2015.  
117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 176, помещение XI, комната 139.  
Телефон +7 (926) 522-19-31.  
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.