

ЭТО БАЗА

ЭТО ПРАВИЛА ИГРЫ

А ЭТО СОСТАВ ИГРЫ



ЭТО КРАТКИЕ БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

1

Поля положите на стол, перемешайте карты и держите всё остальное рядом.

Пока что как придётся, а дальше читайте подробности

А как положить?

И держит всё в руках?

2

Ведущий берёт тему, 5 картинок, маркер и карту для записей.

Нет, раскладывает перед собой

3

Тайно распределяет картинки по тир-листу, записывая в карту.

Что ты там пишешь?

Допишу — покажу



Котик — топ

4

Говорит игрокам тему, и они должны догадаться, как ведущий думал.

ЭТО ТЕМА
ПОМОЖЕТ
РАССЛАБИТЬСЯ ПОСЛЕ
НОЧНОЙ СМЕНЫ

Согласна!

5

Это все правила. Вы можете играть, но лучше почитать дальше, выбрать режим (а их тут три) и узнать всякие ^жнужные подробности.

Выглядит просто

Так это база!

РЕЖИМЫ ИГРЫ

В игре есть 3 режима под разное количество игроков:



2–6
ИГРОКОВ

Если вас мало — сыграйте в **кооперативный** режим. В нём вы все вместе, неконфликтно будете угадывать, как ведущий разложил карточки. Подробности ниже, спустя два абзаца.



4–11
ИГРОКОВ

Если побольше — выбирайте **соревновательный** режим. Тут каждый решает за себя и отвечает без обсуждений. Это на странице 7.



4–16
ИГРОКОВ

Если компания собралась большая — вам подойдёт **командный** режим. Вы разделитесь на 2 команды и постараетесь обыграть друг друга. Подробности читайте на странице 9.

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

ЗДЕСЬ ВЫ ИГРАЕТЕ ВСЕ
ВМЕСТЕ ОДНОЙ КОМАНДОЙ. ПОБЕЖДАЕТЕ
И ПРОИГРЫВАЕТЕ ТОЖЕ ВМЕСТЕ.

ПОЛОЖИТЕ ПОЛЯ
ФИШКИ И КАРТЫ
КАК НА КАРТИНКЕ
И ВЫБЕРИТЕ ПЕРВОГО ВЕДУЩЕГО.



ВЕДУЩИЙ БЕРЁТ
МАРКЕР И КАРТУ
ДЛЯ ЗАПИСИ

СЮДА КРАСНУЮ ФИШКУ
ПРОИГРЫША

ЭТО ПОЛЕ БЕЗ ТЕКСТА.
В ПЕРВОЙ ПАРТИИ
СЫГРАЙТЕ С НИМ

СЮДА ЗЕЛЁНУЮ ФИШКУ
ВАШЕЙ КОМАНДЫ



ХОД ИГРЫ

В НАЧАЛЕ РАУНДА ВЕДУЩИЙ
БЕРЁТ НЕ ПЕРЕВОРАЧИВАЯ 5 ВЕРХНИХ
КАРТИНОК И КЛАДЁТ ПЕРЕД СОБОЙ.

ЭТО
КАРТИНКИ



СМОТРИТ ТЕМУ, НИКОМУ
НЕ ПОКАЗЫВАЯ

ВЕДУЩИЙ ТАЙНО РАСПРЕДЕЛЯЕТ
КАРТИНКИ В СООТВЕТСТВИИ С ТЕМОЙ.

ЭТО ТЕМА
СКОРЕЕ БЫ
ЭТО ЗАПРЕТИЛИ

КАЖДАЯ КАРТИНКА —
В ОДНУ ЯЧЕЙКУ.

Лифчик
Книжки
Валюта
Клещ
Котик



Всё записал? Ведущий открывает тему, а затем молчит и не подсказывает. Игроки пытаются понять, о чём ведущий думал: какую картинку куда положил? Обсуждают без него и стараются положить картинки вдоль поля так же, как на карте ведущего.

Всё разложили? Ведущий проверяет и говорит, сколько картинок лежат верно, но не показывает свою карту для записей и не говорит, какие именно.

Если все **5** лежат **верно**, идите **считать очки**.

Если меньше 5 картинок — у вас есть **вторая попытка**, чтобы улучшить (или ухудшить) итоги.

Вы можете **переложить любые картинки** на другие места. После ведущий открывает карту для записи.



После обеих попыток:

- ▶ Правильно лежат **4, 5 картинок** — подвиньте зелёную фишку на два деления вверх.
- ▶ Правильно лежат **3 картинки** — на одно деление вверх.
- ▶ Правильно лежат **1 или 2 картинки** — подвиньте красную фишку на одно деление вниз.
- ▶ Все **5 картинок** лежат неправильно — на два деления вниз.

Как только одна из фишек пришла на ★ — игра закончилась.

Если первой на ★ дошла зелёная фишка — **это победа**.

Если красная фишка — **это поражение**.

Если фишки не дошли до центра — ведущим становится следующий игрок. Сбросьте карты картинок и тему. Начните новый раунд.



ХОТИТЕ ПОСЛОЖНЕЕ?

ПЕРЕВЕРНИТЕ ПОЛЕ
ТЕКСТОМ ВВЕРХ.

Когда любая фишка пересекает текст эффекта, со следующего раунда начинает работать этот эффект.



ВЫБЕРИ СТОРОНУ
КАРИНКОК



ПОЛОЖИ КАРТИНКУ
НА МЕСТО



У ВАС ОДНА
ПОПЫТКА

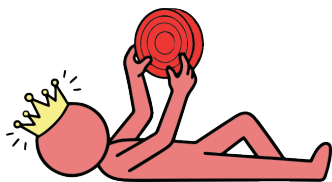


БЕРИ ЧЕТЫРЕ
КАРИНКОК



Взяв картинки, ведущий выбирает, какой стороной их положить. То есть у него на выбор 10 картинок на 5 картах или 8 на 4, если уже действует эффект «Бери четыре картинки».

Как только ведущий распределил все картинки, он кладёт любую картинку на правильное место.



Когда игроки разложат картинки, ведущий сразу говорит итог без второй попытки.

Ведущий берёт 4 картинки, а не 5, и записывает их, оставляя одно место пустым. Игроки также угадывают, куда картинку ведущий не положил. Если они оставили такое же место пустым, то это считается правильной картинкой, и наоборот.

**ВСЕ ЭФФЕКТЫ СКЛАДЫВАЮТСЯ,
ТО ЕСТЬ У ВАС МОЖЕТ БЫТЬ ОТ НУЛЯ ДО ЧЕТЫРЁХ
ОДНОВРЕМЕННО ДЕЙСТВУЮЩИХ ЭФФЕКТОВ.**

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

ЗДЕСЬ ВЕДУЩИЙ РАЗДАЁТ
КАЖДОМУ ИГРОКУ ПО ОДНОЙ КАРТИНКЕ
И КАЖДЫЙ УГАДЫВАЕТ СВОЮ.

ПОЛОЖИТЕ ПОЛЕ И ТЕМЫ
КАК НА КАРТИНКЕ И ВЫБЕРИТЕ
ПЕРВОГО ВЕДУЩЕГО.



ТОП

КАЙФ

БАЗА

ЧУШЬ

ДНО

ЭТО ТЕМА

ХОРОШАЯ ОТМАЗКА
ПРИ ОПОЗДАНИИ

В НАЧАЛЕ РАУНДА ВЕДУЩИЙ
БЕРЁТ КАРТУ ДЛЯ ЗАПИСИ, МАРКЕР И КАРТИНКИ
ПО ЧИСЛУ ИГРОКОВ (КРОМЕ СЕБЯ), НО НЕ МЕНЬШЕ 5,
И КЛАДЁТ ВСЁ ПЕРЕД СОБОЙ В ОТКРЫТУЮ.

ПОТОМ ТАЙНО
ЧИТАЕТ ОДНУ ТЕМУ

ХОД ИГРЫ

Ведущий тайно распределяет все картинки по теме, без пустых строк, не больше 2 картинок в строку. Потом не глядя и не переверачивая перемешивает картинки и раздаёт игрокам по одной. Лишние картинки кладёт рядом с собой.

ЭТО ТЕМА
ХОРОШАЯ ОТМАЗКА
ПРИ ОПОЗДАНИИ

← **ВЕДУЩИЙ
ОТКРЫВАЕТ ТЕМУ**

**ИГРОКИ В ЛЮБОМ ПОРЯДКЕ
КЛАДУТ СВОИ КАРТИНКИ ВОЗЛЕ ТИП-ЛИСТА,
УГАДЫВАЯ, КУДА ИХ ЗАПИСАЛ ВЕДУЩИЙ.**

ТОП



КАЙФ



БАЗА



ЧУШЬ

ДНО



**КАЖДЫЙ РЕШАЕТ САМ.
ХОТЬ ВСЕ КАРТИНКИ МОЖНО
ПОЛОЖИТЬ В ОДНУ КАТЕГОРИЮ.**

**ЭТО БЫЛО
У ВЕДУЩЕГО**

Рыбка жалко, температура
Комп сломался
Гулял с собакой
Очередь за кофе обкакался
Убрал ёлку, доигрывал катуку

Все готовы? Ведущий говорит, как должны лежать картинки:

- ▶ Игроки, положившие картинки верно, забирают их себе как очки и хранят до конца игры.
- ▶ Неправильные и лишние картинки положите в сброс.

Ведущий берёт картинку с верха колоды как 1 победное очко, если хотя бы половина игроков угадали (если игроков 3, 5, 7 или 9, нужно 2, 3, 4 или 5 правильных ответов). Если все справились — ведущий берёт 2 картинки из колоды.

Начните новый раунд. Выберите нового ведущего. Если все уже были ведущими, игра заканчивается. Посчитайте свои победные картинки. Игрок, у которого больше картинок, побеждает. При равенстве — ничья.

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ

РАЗДЕЛИТЕСЬ НА 2 КОМАНДЫ.
ВЫБЕРИТЕ ПЕРВЫХ ВЕДУЩИХ.
ПОЛОЖИТЕ ПОЛЯ, ФИШКИ И КАРТЫ
КАК НА КАРТИНКЕ.

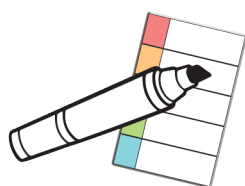
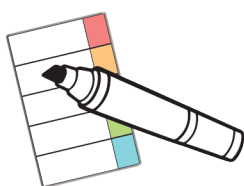
ЗДЕСЬ У ВАС ДВЕ
КОМАНДЫ, ДВА ВЕДУЩИХ, НО ОДНА
ЦЕЛЬ — УГАДАТЬ БОЛЬШЕ КАРТ,
ЧЕМ ДРУГАЯ КОМАНДА.

ЭТО ПОЛЕ
БЕЗ ТЕКСТА



СЮДА ФИШКУ
ЗЕЛЁНОЙ КОМАНДЫ

СЮДА ФИШКУ
КРАСНОЙ КОМАНДЫ



ВЕДУЩИЙ ЗЕЛЁНОЙ
КОМАНДЫ БЕРЁТ МАРКЕР И КАРТУ
ДЛЯ ЗАПИСИ.

ВЕДУЩИЙ КРАСНОЙ
КОМАНДЫ БЕРЁТ МАРКЕР И КАРТУ
ДЛЯ ЗАПИСИ.



ХОД ИГРЫ

В НАЧАЛЕ РАУНДА ВЕДУЩИЕ
БЕРУТ НЕ ПЕРЕВОРАЧИВАЯ ПО 5 ВЕРХНИХ
КАРТИНОК И КЛАДУТ ПЕРЕД СОБОЙ.



ТАЙНО СМОТРЯТ ОДНУ
ТЕМУ НА ДВОИХ.

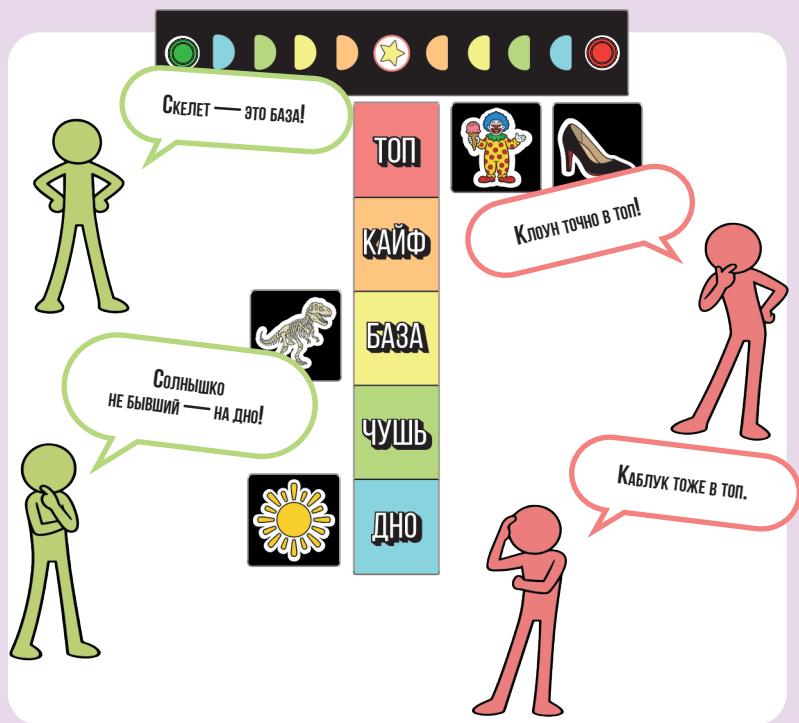
ЭТО ТЕМА
ТАК ЗАПИСЫВАЮТ
БЫВШЕГО В КОНТАКТАХ



КАЖДЫЙ ВЕДУЩИЙ ТАЙНО
РАСПРЕДЕЛЯЕТ СВОИ 5 КАРТИНОК
В СООТВЕТСТВИИ С ТЕМОЙ.

Чей ведущий первым закончил писать, та команда ходит первой. Ведущие открывают тему, а потом молчат и не подсказывают. Команды ходят по очереди:

- ▶ Берите **любую картинку**, даже у чужого ведущего!
- ▶ В какую ячейку её положил ведущий? Вместе подумайте и положите так же со своей стороны поля. **В одной ячейке может быть сколько угодно картинок!**



Спецспособность: если команда взяла картинку своего ведущего и положила её неправильно — ведущий может **один раз за раунд** ей помочь и сказать: «Неверно». После этого команда перекладывает картинку на другое место, и тут уже ведущий снова молчит.

Всё разложили? Ведущие открывают свои записи. Заберите картинки, лежащие верно на вашей стороне поля, — это победные очки вашей команды. Остальные сбросьте.

Каблук	Клоун
Нытик	Мусор
Кровосос	Коротыш
Дед	Скелет
Солнце	Дрон

**✗ — КАРТИНКИ
В СБРОС.**

**✓ — КАРТИНКИ
КОМАНДЕ.**

У кого картинок за раунд больше, та команда сдвигает свою фишку на шаг ближе к ★. Ничья? Двигайте обе фишки!

Когда одна из фишек будет тут ★ — игра закончится. Эта команда побеждает. Пришли вместе? Посчитайте, у кого больше картинок за все раунды.

Это создатели игры · Автор игры: Дамир Хуснатдинов · Продюсер: Владимир Грачёв
 Развитие игры: Елена Ворноскова, Егор Бережков, Андрей Виннер, Андрей Рамодин
 Дизайн и вёрстка: Это я, Дарья Горохова · Выпускающий редактор: Это он, Илья Дроздов
 Директор издательского департамента: Александр Киселев · Игру тестировали: Софья Бут,
 Анна Давыдова, Луиза Кретова, Марина Кузнецова, Пётр Тюленев, Артём Шорохов и другие...
 Это 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: Кристина Кирпикова · 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.
 © 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
 Версия правил 1.0 · hobbyworld.ru