

СОВЕТЫ ОТ ВЛАДА

ЗАДАВАЙ ПРОСТЫЕ ВОПРОСЫ — ТАК БЫСТРЕЕ ПОЙМЁШЬ, ЧТО У ТЕБЯ НА КАРТЕ!

ЕСЛИ ПОЧТИ ДОГАДАЛСЯ — ПОПРОБУЙ ПОКАЗАТЬ ЭТО МИМИКОЙ ИЛИ ЖЕСТАМИ. ЭТО РЕАЛЬНО ПОМОГАЕТ!

НЕ БОЙСЯ НАЗЫВАТЬ РАЗНЫЕ ВАРИАНТЫ ПОДРЯД. ИНОГДА САМАЯ СЛУЧАЙНАЯ ДОГАДКА — ПРАВИЛЬНАЯ!

И ГЛАВНОЕ — НЕ ДУШНИТЬ!

ЧЕМ СМЕШНЕЕ ИГРАЕТЕ, ТЕМ ВЕСЕЛЕЕ!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Продюсер: Артём Шорохов
Дизайн и вёрстка: Екатерина Самухина
Директор издательского департамента: Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворнокосова
Ведущие тестировщики: Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МАГЕЛЛАН ПРОИЗВОДСТВО»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Лицензионный менеджер: Дмитрий Борисов

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 «Магеллан Производство».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

© Влад А4 / ООО «АЧЕТЫРЪ», 2022



2–6
игроков



7+



15 мин.

НА ЛБУ

Написано

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПРИВЕТ! Я ПРИДУМАЛ
ОЧЕНЬ-ОЧЕНЬ ВЕСЁЛУЮ
ИГРУ! ЭТО КАК «БУМАЖКИ
НА ЛБУ», ТОЛЬКО С ЭМОДЗИ,
КОТОРЫЕ ЕСТЬ У ТЕБЯ
В ТЕЛЕФОНЕ. БЕРЁШЬ КАРТУ,
НЕ ГЛЯДЯ ЦЕПЛЯЕШЬ СЕБЕ
НА ЛОБ И ОТГАДЫВАЕШЬ!
А ОСТАЛЬНЫЕ ТЕБЕ
ПОМОГАЮТ. И ТОЖЕ
ОТГАДЫВАЮТ. И ТЫ ТОЖЕ
ИМ ПОМОГАЕШЬ. ВЕСЕЛО!

СОСТАВ ИГРЫ

- 84 двухсторонние карты
- 6 пластиковых обручей
- правила игры

ОБ ИГРЕ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Задача каждого игрока — отгадать, что изображено или написано на карте у него на лбу. Всё просто: в свой ход задавай наводящие вопросы другим игрокам и за 30 секунд попытайся вычислить (или догадаться), что на карте. Отгадал — бери карту себе и цепляй на лоб новую. Побеждает тот, кто первым соберёт 5 отгаданных карт!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте все карты и сложите их в стопку любой стороной вверх.
2. Каждый игрок выбирает себе обруч, собирает его, как показано на иллюстрации ниже, и надевает на голову.
3. Каждый игрок берёт из стопки верхнюю карту и помещает её на свой обруч на лбу так, чтобы не видеть изображение на обратной стороне. Все видят, что у игрока на карте, сам игрок — нет.

Как собрать обруч



Как прицепить карту на обруч



Текстовые надписи на картах с эмодзи нужны только для разрешения споров. Во время игры вы угадываете не их, а изображения эмодзи!

4. Первым активным игроком становится самый весёлый. Если вы не можете договориться и выбрать кого-то одного, то им становится владелец игры.

ХОД ИГРЫ

1. Запустите таймер на 30 секунд в чьём-нибудь смартфоне.
2. Активный игрок задаёт остальным игрокам вопросы и пытается угадать, что изображено или написано на его карте. Например: «Там есть лицо?», «Оно жёлтого цвета?», «Это можно потрогать?», «Это что-то вкусное?» и так далее. Остальные без очереди отвечают «да», «нет» или дают уточнение на своё усмотрение. Пока идёт время, игрок пытается отгадать карту и может называть сколько угодно вариантов, даже перебором.
3. Если активный игрок отгадал свою карту, то он кладёт её рядом с собой, а на лоб цепляет новую. Если не отгадал, то он может оставить эту карту на лбу и продолжить отгадывать её в следующий ход, а может сбросить её и прицепить на лоб новую карту с верха стопки. В любом случае затем он передаёт ход соседу слева — теперь он становится активным игроком.

Не знаете, что спросить? Попробуйте задать вопрос из списка-памятки. Поставьте нижнюю часть коробки на стол — подсказки там написаны со всех сторон!

Считается, что игрок отгадал карту, тогда, когда он может верно описать эмодзи или понятие своими словами. Если все игроки согласны с тем, что карта отгадана, то это правильный ответ! Если при отгадывании завязался спор, решение принимает владелец игры.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Побеждает тот, кто первым отгадает 5 карт!

А ЕЩЁ ВЫ МОЖЕТЕ ИГРАТЬ, КАК ВАМ НРАВИТСЯ

Если игра кажется слишком сложной, договоритесь ставить на таймере любое удобное вам время или совсем убрать его из игры.

Мы с друзьями часто играем совсем без таймера: как только кто-то надолго задумается — пусть сразу передаёт ход!

Ещё бывает интересно попросить друга выбрать карту специально для тебя (вместо того чтобы брать случайную из стопки). Я часто так делаю. Это весело!

А если захочется усложнить игру, то можно запретить игрокам сбрасывать карты, а также ограничить количество вопросов — например, игрок может задать максимум пять вопросов за один ход.

