

2-10 игроков

от 18 лет

от 30 минут

ОБЪЯСНЯРИЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ

18+

Правила предназначены для людей, которые радуются скидкам на бытовую технику

Все задания в «Объяснярии 18+» новые, поэтому игру можно смешивать с классическим «Объяснярием». Эта версия добавляет слова на «взрослые» темы, сленг и отсылки к мемам. Она отлично подходит для вечеринок.

СОСТАВ ИГРЫ

- 85 двусторонних карт заданий
- 13 карт букв

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Возьмите все карты заданий так, чтобы они все были одной стороной вверх. Голубая сторона карт — **простая**, а розовая — **сложная**. До начала партии игроки должны решить, с какими заданиями они будут играть: простыми или сложными.

Если в партии участвуют игроки, ранее не игравшие в «Объяснярий», мы советуем выбрать простые задания.

В зависимости от выбора игроков, та или иная сторона карты будет считаться рубашкой в этой партии. Так никто не сможет подглядывать:

- в игре с простыми заданиями рубашкой становится розовая сторона, а карты в колоде должны лежать голубой (в данном случае лицевой) стороной вниз;
- в игре со сложными заданиями рубашкой становится голубая сторона, а карты в колоде должны лежать розовой (в данном случае лицевой) стороной вниз.

Перемешайте карты заданий и положите в центре выбранной стороной вниз. Это ваша колода заданий. Рядом оставьте место для сброса карт.

2. Перемешайте карты букв и положите в центре стола лицевой стороной вниз. Это ваша колода букв.



3. Подготовьте таймер на 2 минуты.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПАРТИИ

Договоритесь, когда закончится партия. Вы можете играть, пока:

- не закончится колода заданий,
- ИЛИ
- не истечёт определённое время (например, один час),
- ИЛИ
- кто-то не наберёт определённое количество очков (например, пять).

ХОД ИГРЫ

1. ВЫБОР ВЕДУЩЕГО

Перед началом игры выберите ведущего, который начнёт игру: ведущим становится игрок, который последним видел свой ИНН. Ведущий в «Объяснярии» меняется каждый ход — каждый ход им становится следующий участник по часовой стрелке.

2. ВЫБОР ЗАДАНИЯ

Ведущий втайне от других игроков берёт на руку 2 верхние карты из колоды заданий. Он смотрит на рубашку верхней карты из колоды заданий и называет вслух число, указанное в правом нижнем углу этой карты (от 1 до 10).

Теперь ведущему нужно про себя выбрать одно из двух заданий, которые указаны на двух взятых карточках в строчке с названным числом. Это задание ведущий должен будет объяснить остальным игрокам. Карту с выбранным словом он кладёт лицевой стороной вниз рядом с собой, а вторую карту — рядом с колодой (тоже лицевой стороной вниз).

ПРИМЕР

Аня последней из игроков видела свой ИНН (она нашла новую работу), поэтому она первой становится ведущей. Игроки посоветовались и решили, что будут играть со сложными заданиями. Аня берёт 2 карты с верха колоды заданий. На рубашке следующей карты в колоде значится число «7», и Аня может выбрать седьмое задание с любой из двух карт. Она решает, что в этот раз заданием станет «Зажопинск».



3. ОПРЕДЕЛЕНИЕ БУКВЫ

Ведущий переворачивает верхнюю карту из колоды букв и произносит букву на лицевой стороне этой карты. Это буква, на которую должны начинаться все слова в объяснении в этот ход. Обратите внимание, что на каждой карте буквы есть несколько слов, которые помогут ведущему направить мысли игроков в ту или иную сторону.








4. ЗАПУСК ТАЙМЕРА.

Как только ведущий готов начать объяснение, запустите таймер на 2 минуты.

5. ОБЪЯСНЕНИЕ

Ведущий должен устно объяснить игрокам загаданное слово (или словосочетание), следуя определённым правилам:

МОЖНО



-  Классическая игра разрешает объяснять задания только словами. В этой версии вы можете жестиковать. Двигайте пальцами, кистями и предплечьями, чтобы помочь остальным отгадать ваше слово;
-  в любом порядке располагать слова в объяснении, даже если они не выстраиваются в связное предложение;
-  использовать любые части речи (существительные, глаголы и т.д.) и имена собственные (фамилии, названия мест, бренды и т.д.);
-  пользоваться приставками. Например, загадано слово «кровосос» и открыта буква «п». Ведущий не может произнести «кусают», зато может сказать «покусал»;
-  дополнять объяснение по ходу отгадывания. Не всегда удаётся одним предложением объяснить нужное слово — это не беда: просто продолжайте объяснение, когда возникнет пауза в отгадывании.

НЕЛЬЗЯ



-  вставлять и разыгрывать пантомиму;
-  использовать слова, которые не начинаются на букву этого хода;
-  использовать иностранный язык;
-  придумывать несуществующие слова;
-  указывать на предметы в качестве элемента объяснения;
-  использовать любые предметы, например рисовать на бумаге;
-  имитировать звуки, если они не могут быть написаны с буквы этого хода;
-  использовать однокоренные с загаданным словом. Например, для объяснения слова «нерв» нельзя произносить слово «нервничать».

В игре «Объяснярий 18+» по умолчанию есть ограничение по времени, но если вам интереснее без него, вы можете убрать таймер. Главное, помните: если игрокам кажется, что объяснение затянулось, то они могут согласиться прервать его. Мы рекомендуем не тратить лишнее время, если объяснение и отгадывание зашли в тупик, ведь это игра, в которой всем должно быть весело.

6. ОТГАДЫВАНИЕ

-  Все игроки, кроме ведущего, вслух называют свои догадки, какое слово объясняет ведущий. С помощью слов на букву этого хода ведущий может намекать игрокам, что они двигаются в верном (или неверном) направлении.
-  Например, если буквой хода стала «П», то помогут слова «почти» или «позабудь». А если разрешена буква «К» — «конечно» или «кринжанул». Эти слова работают как «да» и «нет» соответственно. Больше таких слов указано на каждой карте буквы.

Важно: буквой этого хода ограничено только объяснение ведущего. У игроков нет никаких ограничений — они могут размышлять вслух, используя любые слова, если захотят.

-  Если версия игрока совпадает с загаданным словом, то и этот игрок, и ведущий считаются победителями этого хода и каждый из них получает по 1 карте из тех, что были раскрыты в начале хода. Каждая карта приносит 1 победное очко в конце партии.
-  Если никто из игроков не смог отгадать слово или если ведущий нарушил любое из правил объяснения, то никто не получает победных очков и обе карты, взятые ведущим в начале хода, отправляются в сброс.

7. ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

Игрок слева от ведущего становится новым ведущим. Он замешивает открытую карту буквы обратно в колоду и начинает новый ход.







КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда выполняется условие, о котором вы договорились перед началом партии. Игрок с наибольшим количеством победных очков становится победителем. Если таких игроков несколько, то выигрывают все!

ОСОБЫЙ СЛУЧАЙ: КАРТА «МНОГО БУКВ!»

Если ведущий вытаскивает из колоды карту «Много букв!», то в этот ход правила объяснения меняются. Ведущий берёт на руку остальные 12 карт из колоды букв. Он может объяснять задание словами, начинающимися на каждую из этих 12 букв, но не более одного слова на букву! Когда ведущий произносит слово, он выкладывает букву, с которой оно начинается, с руки перед собой. Таким образом, объяснение ведущего не может быть длиннее 12 слов. В конце хода соберите карты букв обратно в колоду и перемешайте её.

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

-  Если двое или больше игроков одновременно произнесли правильный ответ на задание, кто из них получает карту задания в качестве победного очка?
-  Карту получает только один игрок. Кто именно в данном случае — решает ведущий.
-  Если отгадывающий задание называет загаданное слово в другом падеже или числе, считается ли этот ответ верным?
-  Да. Например, если загадано слово «наличка» и один из игроков произносит «наличкой», то это считается правильным ответом.
-  В чём разница между простой и сложной сторонами?
-  На «сложной» стороне карт среди заданий чаще встречаются имена собственные, абстрактные понятия и устойчивые выражения. Впрочем, так как эта игра рассчитана на взрослых, такие слова могут повстречаться и на простой стороне.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Ольга Пегасова, Николай Пегасов, Александр Прохоров
Развитие игры: Павел Ильин
Продюсер: Владимир Грачев
Тройной фильтр контента: Матвей Чистяков
Преисполнила контент: Софья Бут
Художественное оформление и дизайн: Марина Пискунова
Выпускающий редактор: Софья Бут
Вёрстка: Дарья Великсар
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Ведущие тестировщики: Елена Вороноскова, Марина Кузнецова, Егор Бережков, Андрей Виннер
Игру тестировали: Анна Давыдова, Владимир Грачев, Луиза Кретова, Пётр Тюленев, Артём Шорохов

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Валентин Матюша
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов
Международное продвижение: Мария Никольская, Анна Ларионова

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.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0

