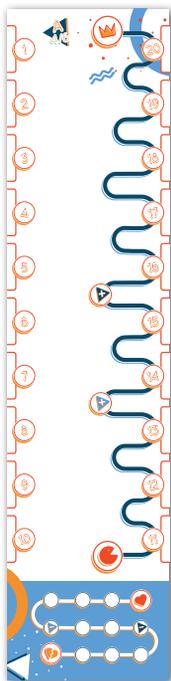


# Январь Хаш - поренцо сунья

# ОЗВУЧКА

Вы когда-нибудь слышали звуки, издаваемые гигантским монстром, в грозовую ночь во время теннисного матча? Что ж, что-то вроде этого может определенно случиться с вами в игре «Озвучка»!

## КОМПОНЕНТЫ



Игровое поле



110 карт звуков



20 нумерованных жетонов (1-20)

Очки отгадывающего

Очки звукорежиссера



Сердечко



Маркер прогресса



Мешок звуков



2 жетона двойной озвучки



Песочные часы

## О ЧЕМ ИГРА

«Озвучка» – кооперативная игра, состоящая из нескольких раундов. Ваша цель (как команды) – добраться до конца звуковой шкалы. Каждый раунд один из игроков надевает очки, закрывающие глаза, и становится отгадывающим, а остальные игроки – актёрами озвучки. Каждому актёру озвучки случайным образом назначается карта звука. Когда запускается таймер, они все начинают одновременно издавать звуки, указанные на карте каждого из них! Когда все остановятся, отгадывающему придется... ну, отгадать, какие карты соответствуют звукам, которые они издавали. Чем больше звуков он отгадает, тем дальше по звуковой шкале продвинется вся ваша команда. Если вы добрались до короны, вы победили!

# ПОДГОТОВКА

1. Разместите **игровое поле** в середине стола стороной с нужным количеством игроков вверх (**сторона А** – для игры 4 или 6 игроков, **сторона В** – для игры на 3, 5 или 7 игроков).
2. Перемешайте **карты звуков** и создайте колоду. Возьмите 10 случайных карт и разместите их рядом с игровым полем в ячейках, отмеченных цифрами от 1 до 10.
3. Возьмите **нумерованные жетоны** с цифрами от 11 до 20 и разместите их в ячейки с такими же номерами на звуковой шкале значением вверх. Оставшиеся нумерованные жетоны (1-10) положите в мешок звуков и перемешайте их.
4. Разместите **жетоны двойной озвучки**   на соответствующие деления на звуковой шкале   (при игре на 3 игроков смотрите указания на следующей странице).
5. Положите **маркер прогресса** на начальное деление на звуковой шкале (отмечено ).
6. Разместите **сердечко** на начальном делении шкалы расстройства (отмечено ).
7. Установите **песочные часы** на столе в том месте, где их будет видно всем (для большего веселья используйте наше приложение, специально созданное для этой игры – на следующей странице!).
8. Выдайте **очки отгадывающего** игроку, который последним слушал песни по радио. Он будет первым отгадывающим. Все остальные игроки будут актерами озвучки (для игры на 6-7 игроков – инструкция на следующей странице).

Теперь Вы готовы озвучивать!

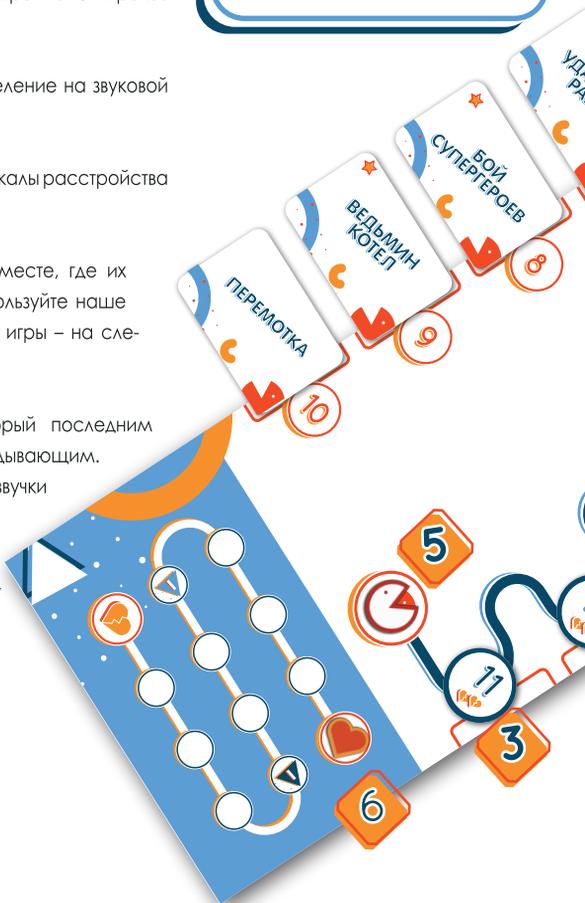
## ИГРАЕТЕ С ДЕТЬМИ?

Для получения «полного» опыта от игры «Озвучка» играйте со всеми картами звуков. Или, если вы играете с детьми, используйте только карты, подходящие детям. Они отмечены символом . В этих картах нет («взрослых») тем (таких как «Медовый месяц» или «Бар») или идей, которые дети могут не знать или которые слишком абстрактны для них (например, «Увольнение» или «Рай»).

ВНИМАНИЕ: Только сторона карты, отмеченная , подходит для детей.

## Вы можете использовать в игре обе стороны

Помните: Карты двусторонние, на каждой стороне – разные слова. Поэтому не забывайте время от времени переворачивать карты при перемешивании в начале игры!



## ПРИЛОЖЕНИЕ «ОЗВУЧКА»

Считаете, что песочные часы – это прошлый век? Отсканируйте QR-код и используйте официальное приложение «Озвучка»! В веб-приложении много разных опций на выбор для игры в «Озвучку» – откройте для себя их все!



[horribleguild.com/sound-box-app](http://horribleguild.com/sound-box-app)



## 3 ИГРОКА

Во время подготовки не выкладывайте жетоны двойной озвучки на игровое поле. Жетоны двойной озвучки не используются в игре на 3-х игроков, так что все правила, затрагивающие их, можно игнорировать.

## 6/7 ИГРОКОВ

Выдайте очки звукорежиссера третьему игроку слева от отгадывающего (то есть тому, кто дальше всех от него за столом). Он будет первым звукорежиссером.

Отгадывающий

Актер озвучки



Актер озвучки



Актер озвучки



Актер озвучки

Звукорежиссер



# КАК ИГРАТЬ

Игра «Озвучка» состоит из нескольких раундов. Каждый раунд поделен на три этапа: **Звукозапись, Отгадывание, Очистка.**

## ЗВУКОЗАПИСЬ

- Сначала **отгадывающий** просматривает все карты звуков, выложенные рядом с игровым полем. Когда он готов, он надевает очки отгадывающего, чтобы не видеть игроков.

- Затем каждый актёр озвучки берет случайный **нумерованный жетон** из мешка звуков, не показывая остальным, смотрит какой номер ему выпал, после чего выкладывает этот жетон значением вниз перед собой. Значение на жетоне совпадает с одной из карт, выложенных рядом с игровым полем. Карта в ячейке с совпадающим номером – предназначенная вам в этом раунде карта.

- У **актеров озвучки** есть несколько секунд, чтобы обдумать, какой звук лучше всего соответствует их картам.

- Когда все готовы, переверните **песочные часы** (или запустите таймер в веб-приложении «Озвучка») и приготовьтесь играть со звуками!

- Актеры озвучки начинают **все одновременно** издавать тот звук, который, по их мнению, лучше всего соответствует их карте звуков. Будьте готовы к некоторому хаосу!

- Отгадывающему **нужно слушать** звуки, издаваемые актерами озвучки во время этого этапа: определять звуки надо будет во время этапа отгадывания (на следующей странице).

- Когда песок в часах закончится (**примерно через секунд 13**), актёры озвучки должны немедленно прекратить издавать все звуки, и на этом этап звукозаписи закончен.



## 6/7 ИГРОКОВ

Звукорежиссер также имеет возможность посмотреть на карты звуков до того, как наденет свои очки, чтобы не видеть остальных игроков.



## 3 ИГРОКА

Актеры озвучки должны взять по 2 нумерованных жетона из мешка звуков вместо 1, каждому из них придется издавать звуки, соответствующие двум картам во время этого этапа (помните: только 13 секунд)! Для подробностей прочтите раздел «Два звука одновременно» на странице 7.

## КАК МОЖНО И КАК НЕЛЬЗЯ ИЗДАВАТЬ ЗВУКИ

Когда вы издаёте звуки, нельзя делать следующее: нельзя произносить какие-либо настоящие слова, нельзя напевать или петь любые узнаваемые песни или мелодии, нельзя трогать отгадывающего или звукорежиссера. С другой стороны, во время звукозаписи вы можете ходить по комнате и даже использовать близлежащие предметы.

## ВСЕ, ЧТО НУЖНО, ЭТО ЗВУК

Поначалу, вам может показаться сложным выбрать подходящий звук для «злого гения» или для «комедийного шоу», но не волнуйтесь! «Правильного» ответа все равно нет. Только вам решать, какой звук является наилучшим для того, чтобы невидящие вас друзья отгадали вашу карту!



## 6/7 ИГРОКОВ

Во время звукозаписи задача каждого звукорежиссера – попытаться запомнить все звуки, издаваемые актерами озвучки. Ваша цель – воспроизвести (повторить) их для отгадывающего во время этапа отгадывания и помочь ему определить как можно больше карт звуков.



## ОТГАДЫВАНИЕ

- После того как время вышло, начинается этап отгадывания. Отгадывающий снимает **свои очки** и просматривает все карты рядом с игровым полем. Ему придется по очереди отгадать, какие карты актёры озвучки пытались показать звуками.
- Как только отгадывающий решил, что он определил какую-то карту правильно, он просто **указывает на нее**. Если у одного из актеров озвучки есть нумерованный жетон, совпадающей с этой картой, он **вскрывает его**, подтверждая, что отгадывающий сделал правильный выбор!
- Если отгадывающий прав, эта карта убирается с поля и выкладывается перед ним. Затем он может попытаться отгадать **другую** карту звуков. Продолжайте отгадывать, пока не ошибетесь, до тех пор, пока не будут открыты все жетоны звукооператоров.
- **Но:** если в какой-то момент отгадывающий выберет карту звука, которая не соответствует ни одному из жетонов, доставшихся актерам озвучки, нумерованный жетон не вскрывается, и этап отгадывания **немедленно** заканчивается.



## 6/7 ИГРОКОВ

Звукорежиссеру, с другой стороны, нельзя снимать очки. Он не может разговаривать во время этапа отгадывания: он может только попытаться воспроизвести звуки, которые он слышал во время шага звукозаписи, чтобы помочь отгадывающему определить их.

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** Если вы выбрали неправильную карту, эта карта, а также все карты, которые еще не отгадали, должны остаться на игровом поле.

Сабина – отгадывающая, она надевает очки. Аня, Доменико и Лиам берут каждый по нумерованному жетону из мешка звуков и смотрят, какая карта звуков им досталась: у Ани жетон с номером 2, соответствующий карте «Автогонки»; у Доменико – номер 7, совпадающий с картой «Джунгли»; у Лиамы – номер 10 – карта «Джинн из лампы». Подумав несколько секунд, какой именно звук они будут издавать, Аня, Доменико и Лиам запускают таймер и начинают издавать звуки все одновременно!

Аня изображает звуки автогонок:

Бруум.. Бруум..! Ааааа! Дааа, оле-оле!

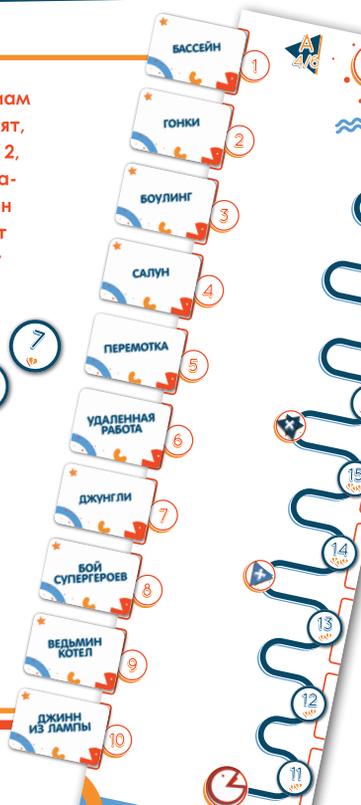
Доменико воспроизводит звуки джунглей:

Кваак! Кваак! Ррррр! Шшшшш... Чирик-чирик!

Лиам пытается воспроизвести звуки джинна в бутылке:

Врумврум... Паффффф... Тадам!

Когда время заканчивается, Сабина снимает очки отгадывающего. Она говорит, что слышала звуки джунглей, и она права! Затем она говорит, что слышала звуки салона. К сожалению, она ошиблась: никто не издавал подобных звуков. Этап отгадывания заканчивается прямо сейчас, у нее нет возможности отгадать другие звуки.



## ОЧИСТКА

После этапа отгадывания выполните указанные шаги для подготовки к следующему раунду:

- Вскройте все нумерованные жетоны, которые не были правильно определены. На каждом жетоне изображено от 1 до 3 символов .



- Передвиньте сердечко на **1 деление** вниз по шкале расстройства за каждый символ  на жетонах, которые не были отгаданы. Это – ваше плохое настроение, которое овладело вашей командой из-за того, что ей не удалось отгадать все карты звуков.

- Сосчитайте количество карт звуков перед отгадывающим (правильно отгаданные звуки). Передвиньте **маркер прогресса** вперед по звуковой шкале на такое же количество делений.



- Если маркер прогресса **доходит или проходит** деление звуковой шкалы, на которой лежит нумерованный жетон, этот номер «разблокирован», и его жетон должен быть добавлен в мешок звуков. Таким образом открывается новое место рядом с игровым полем, что увеличивает количество доступных в следующих раундах карт звуков.

- Затем положите все нумерованные жетоны, взятые актёрами озвучки (вне зависимости от того, были они отгаданы или нет), обратно в **мешок звуков**.

- Уберите все отгаданные карты звуков в коробку.

- Возьмите новые карты звуков из колоды и заполните все пустые места для карт звуков на игровом поле, включая любые ячейки с номерами от 11 и выше, которые были разблокированы.

- Передайте **очки отгадывающего** игроку слева от активного отгадывающего: он станет отгадывающим в следующем раунде.

**Вы готовы начать новый раунд!**



## 6/7 ИГРОКОВ

Отдайте очки звукорежиссера игроку слева от активного звукорежиссера: он станет новым звукорежиссёром в следующем раунде.

Во время этапа отгадывания Сабина узнала звуки, издаваемые Доменико, но не узнала звуки от Ани и Лиамы. Аня и Лиам вскрывают свои нумерованные жетоны: у Ани – 1 , у Лиамы – 2 . Команда передвигает сердечко на 3 деления вниз. Так как Сабина отгадала только 1 карту звуков, команда передвигает маркер прогресса вперед на одно деление – на число 11. Она берет жетон с цифрой 11 с игрового поля и отправляет его в мешок звуков. Она также убирает в коробку карту звуков «Джунгли» (так как эта карта была отгадана). В конце она берет 2 новые карты звуков и заполняет пустые ячейки (для цифр 7 и 11). Карты «Автогонки» и «Джинн из лампы» не были отгаданы и остаются на своих местах.

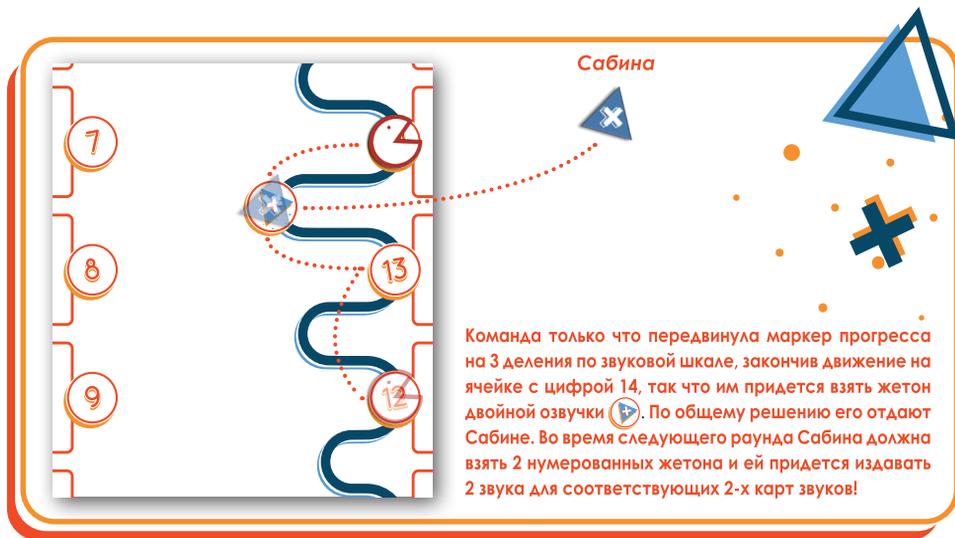
# ДВОЙНАЯ ОЗВУЧКА

**Жетоны двойной озвучки** – это некоторое усложнение, которое могут получить игроки во время игры. Но.. внимание: если вы получили такой жетон, это означает, что ваша команда приближается к победе!

**Подсказка:** Мы рекомендуем не использовать эти жетоны для нескольких первых партий. Когда вы будете готовы, добавьте их на соответствующие места на звуковой шкале в начале игры.

## ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ДВОЙНОЙ ОЗВУЧКИ

Жетоны двойной озвучки **становятся доступными** точно таким же образом, как и нумерованные жетоны на звуковой шкале – когда маркер прогресса достигает ил проходит деления шкалы, отмеченные символами  . Будучи разблокированным, жетон двойной озвучки **должен всегда выдаваться** игроку, не являющемуся ни отгадывающим, ни звукорежиссёром и не имеющему жетона двойной озвучки. В конце каждого раунда вы можете перераспределить разблокированные жетоны двойной озвучки и выдать их тем игрокам, которые соответствуют вышеназванным условиям.



Сабина

Команда только что передвинула маркер прогресса на 3 деления по звуковой шкале, закончив движение на ячейке с цифрой 14, так что им придется взять жетон двойной озвучки . По общему решению его отдают Сабине. Во время следующего раунда Сабина должна взять 2 нумерованных жетона и ей придется издавать 2 звука для соответствующих 2-х карт звуков!

## ЭФФЕКТ МАРКЕРОВ ДВОЙНОГО ЗВУКА

Во время этапа звукозаписи игрок с жетоном двойной озвучки должен взять **2 нумерованных жетона** вместо 1, как обычно, из мешка звуков. Это также означает, что ему будет назначено 2 карты звуков, и ему придется воспроизводить звуки для **обеих карт** во время **одного** поворота песочных часов (помните: только 13 секунд)! Хорошие новости заключаются в том, что если отгадывающий сможет отгадать оба звука, то команда поднимется на два деления по звуковой шкале!

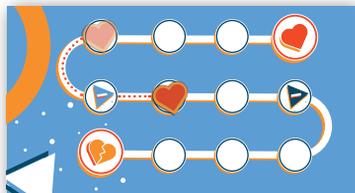
## ДВА ЗВУКА ОДНОВРЕМЕННО

Когда вам приходится воспроизводить два звука пока идет время, вы можете распределить время так, как вам нравится: Вы можете начать с одного звука (первую половину времени), а затем издавать другой; или же можете чередовать звуки; или делать все так, как вы считаете необходимым.

## УТРАТА ЖЕТОНА ДВОЙНОГО ЗВУКА

Единственный способ избавиться от жетона двойной озвучки – добраться сердечком до соответствующего символа на шкале расстройства. Если оно доходит или проходит деление, отмеченное символом , уберите светло-синий жетон двойной озвучки  из игры – вне зависимости от того, отдан ли он какому-то игроку или всё ещё лежит на игровом поле. Таким же образом, когда сердечко доходит или проходит деление, отмеченное символом , уберите жетон двойной озвучки  из игры. Сброшенные жетоны двойной озвучки отправляются в коробку. До конца этой партии они вам больше не понадобятся.

Позднее в игре команда опускается на 2 деления по шкале расстройства, проходя символ . Таким образом, жетон двойной озвучки  убирается из игры: Сабина отправляет его в коробку. Другой жетон двойной озвучки  останется на звуковой шкале до тех пор, пока команда до него не доберётся.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра **немедленно** заканчивается, когда происходит одно из:

- Сердечко добирается до деления  на шкале расстройства: вы потерялись в хаосе («Озвучки»! Попробуйте снова!

**ПРИМЕЧАНИЕ: в этом случае вы не перемещаете маркер прогресса на количество правильных ответов в раунде.**

- Маркер прогресса добрался до деления с символом короны на звуковой шкале: Поздравляем! Вы выиграли! Запишите ваш результат согласно положению на шкале расстройства!

## ШУТОЧНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ

Вы уже опытный отгадывающий или актёр озвучки? Попробуйте эти шуточные режимы игры, с ними может быть гораздо веселее!

### КТО ГОВОРИТ?

Во время звукозаписи все актёры озвучки должны **остановиться дважды** – по своему выбору, но **не подряд** – и громко назвать свое имя.

### ПРЕРЫВИСТЫЕ ЗВУКИ

Во время звукозаписи отгадывающий должен поочередно **закрывать** свои уши руками и **открывать** их быстрыми и ритмичными движениями.

**ПРИМЕЧАНИЕ: Во время игры на 6-7 игроков звукорежиссёр не должен закрывать уши!**

## СОСТАВИТЕЛИ

Создатели игры: Хьялмар Хаш, Лоренцо Сильва  
Разработка: Хьялмар Хаш, Лоренцо Сильва, Федерико Корбетта Качи  
Менеджер проекта: Андреа Лульи  
Менеджер по производству: Флавио Мортарино  
Художественный директор: Лоренцо Сильва  
Графический дизайн: Ноа Вассали, Антонио Дельбано, Рита Оттолини  
Художественный дизайн обложки: Ольга Кресс  
Правила: Андреа Лульи, Федерико Корбетта Качи  
Редактура: Вильям Ниблинг, Алессандро Пра', Мас Силлени  
Особая благодарность Гильдии Ужасных.

ФАБРИКА  
ИГР



HORRIBLE  
GUILD

## РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Олег Раптовский  
Отдельная благодарность: Евгений Сенкевич  
Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

По всем вопросам обращайтесь:  
support@fbgames.ru

Эта игра содержит имена, знаки или товарные знаки, принадлежащие третьим лицам. Все это было упомянуто только для использования в самой игре, без какого-либо нарушения их соответствующих авторских прав.