

# ПОНИМАРИЙ

РАУНД IV  
СОВРЕМЕННОСТЬ

РАУНД III  
ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ

РАУНД II  
СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

РАУНД I  
КАМЕННЫЙ ВЕК



3-10 игроков

от 8 лет

от 20 минут

## Об игре

Раньше наши предки объяснялись жестами, потом научились говорить о простых вещах, со временем речь усложнялась. Эта игра легко и доступно показывает эволюцию языка.

Вам предстоит пройти этот путь: объяснять всё более сложные понятия более широким набором инструментов. А победит тот, кто объяснит и угадает больше слов.

## Состав игры

Карта  
Каменного  
века



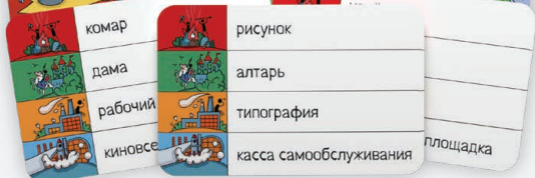
9 карт  
Средневековья



9 карт  
Индустриализации



9 карт  
Современности



84 двусторонние карты понятий  
Эти правила игры

## Подготовка к игре

1. Положите на стол карту Каменного века. Перемешайте 3 стопки карт остальных эпох по видам и положите в ряд, как на картинке:



2. Перемешайте карты понятий и положите стопкой, так чтобы все могли дотянуться.

**Начинайте играть.**

## Ход игры

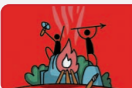
Игра длится 4 эпохи по порядку: Каменный век, Средневековье, Индустриализация и Современность.

**1. В Каменном веке** откройте карту «Жесты».



**2.** Каждый игрок берёт по 2 карты понятий с верха стопки и смотрит карты с одной стороны. Не переворачивайте свои карты и не показывайте другим.

**3.** Объясните понятие. Очередности хода нет. Любой игрок, который чувствует, что готов объяснять своё понятие, может громко объявить об этом и начать. Игрок сам решает, какое из двух понятий с двух карт он будет объяснять.



В Каменном веке выбирает на верхних строках (самые простые понятия).

В следующих эпохах выбирает со следующих строк:



В Средневековье – на вторых строках.



В Индустриализации – на третьих строках.



В Современности используются нижние строки (самые сложные понятия).



## Как объяснять?

Вы можете использовать только слова, которые подходят под определения открытых карт эпох.

**В Каменном веке** для объяснения всегда доступны только жесты. Можно показывать жестами что угодно, говорить ничего нельзя. Также нельзя показать на загадываемый предмет, если он есть в поле зрения.

**В следующих эпохах** доступны 3, 4 и 5 открытых карт эпох, то есть у вас есть больше инструментов для объяснения. Объясняя понятие, вы можете говорить любые слова, подходящие под определения открытых карт эпох.

*Например, если в Средневековье у вас открыты карты «Профессии», «Продукты питания» и «Животные или растения», вы можете говорить любые слова, которые подходят этим определениям: повар, хлеб, рысь соответственно. На каждой карте есть примеры, но вы не ограничены ими.*

Если у игроков возникло противоречие, подходит слово под открытые карты эпох или нет, — обсудите и договоритесь на следующий раз, принимаете ли вы подобные слова.

### При объяснении также можно:

- Использовать предлоги (в, на, под и т. д.), союзы (и, а, но и т. д.), частицы (не, же, ли и т. д.).
- Сказать, сколько слов в загаданном понятии.
- Направлять угадывающих словами «да», «нет» «горячо», «холодно», «теплее» (и подобными).
- Склонять слова (художникам, художнику и т. д.).
- Говорить аббревиатуры (СВЧ, ДНК, СЕО).

### Нельзя:

- Использовать однокоренные слова с загаданным (если загадано «полёт», нельзя говорить «лётчик»).
- Показывать жесты (кроме Каменного века).
- Говорить на других языках.

**Нельзя начинать своё объяснение**, если кто-то другой уже объясняет. Нужно дождаться, когда предыдущее понятие угадают или пока объясняющий не сдастся.

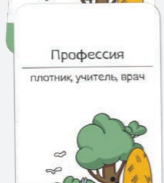
# Завершение объяснения

Игрок, который первым назвал понятие, — угадал. Объяснявший оставляет одну из своих карт понятий себе, а вторую карту отдаёт тому, кто угадал (оба кладут карты перед собой как победное очко).

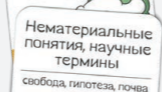
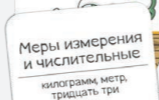
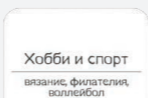
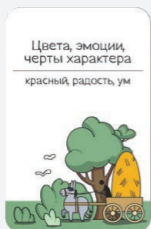
Если игроки понимают, что не могут угадать слово, они могут объявить, что сдаются. Объясняющий может сдаться сам. Тогда сбросьте обе карты понятий в коробку. Никто не получает очков.

После того как каждый игрок попробовал объяснить и ни у кого не осталось карт в руке, переходите в следующую эпоху.

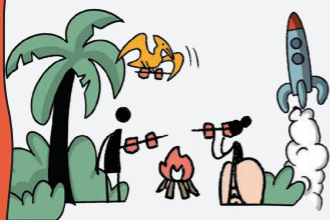
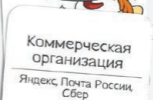
- **В Средневековье** откройте 3 верхние карты Средневековья, оставшиеся 6 карт и карту «Жесты» уберите в коробку.



- В **Индустриализации** откройте 3 верхние карты Индустриализации, оставшиеся 6 карт и 2 верхние карты Средневековья уберите в коробку.



- В **Современности** откройте 3 верхние карты Современности, оставшиеся 6 карт и 2 верхние карты Индустриализации уберите в коробку.



После Современности игра заканчивается.

# Пример объяснения

Идёт эпоха Индустриализации. На столе открыты такие карты:

- «Профессия» из Средневековья;
- «Меры измерения и числительные», «Инструмент» и «Одежда, обувь и аксессуары» из Индустриализации;
- Карты из Современности пока что недоступны.



Андрею достались две карты понятий, и он выбирает, что объяснить в «Индустриализации»: механические часы или телефон.

Андрей выбрал «телефон» и начинает объяснение:

- Связой (профессия).
- Рация? – предполагает Лена.
- Нет. Восемь. Четыре, девять, пять (числительные).
- Телефон? – говорит Егор.
- Верно.

Слово угадано. Одну свою карту Андрей забирает себе, вторую отдаёт Егору. Это их победные очки.

Сказать «телефонист» было бы нельзя, потому что у этого слова общие корни с «телефоном».

## Конец игры и подсчёт очков

В конце игры все считают карты понятий, которые лежат перед ними.

Побеждает тот, у кого больше карт. Если таких игроков несколько, они делят победу.

## Создатели игры

Авторы игры: Николай Пегасов, Олег Мелешин, Дамир Хуснатдинов, Сергей Притула, Константин Селезнёв, Иван Тузовский

Художник: Наталья Кондратюк

Развитие игры: Матвей Чистяков

Продюсер: Владимир Грачёв

Дизайн и вёрстка: Сергей Агапов

Выпускающий редактор: Илья Дроздов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова

Ведущие тестировщики: Егор Бережков, Андрей Виннер,

Марина Кузнецова, Андрей Рамодин

## 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](mailto: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](http://hobbyworld.ru)

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту [voros@hobbyworld.ru](mailto:voros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно