

Триключичий

Правила игры

ОБ ИГРЕ

Правила игры предназначены для взрослых. Готовьте словарные припасы, мы отправляемся в путешествие! Впереди — ледяные города и крепости в горах, джунгли и пещеры. Везде надо будет находить общий язык — подбирать слова. Только те, кто действует сообща, смогут обогнуть весь мир за ограниченное время. Они привезут самые замечательные сувениры!



2-6 ИГРОКОВ



ОТ 7 ЛЕТ



15 МИНУТ

СОСТАВ ИГРЫ

9 двусторонних частей поля

108 карт заданий

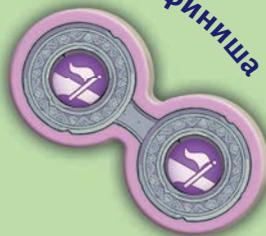
60 карт букв

1 жетон финиша

Центральный элемент поля

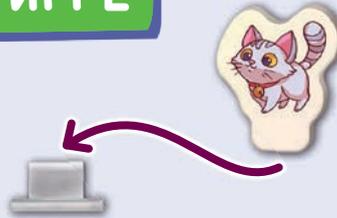
1 фигурка команды для совместного режима

3 фигурки персонажей для соревновательного режима



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой аккуратно выдавите фигурки персонажей и вставьте их в подставки.



- 1 Положите центральный элемент поля на середину стола.
- 2 Найдите на любой двусторонней части поля маркер сложности. Серый круг **А** — это простая сторона, а цветной **Б** — сложная. Они позволяют настраивать сложность игры. Выберите для каждой части отдельно, на какой стороне вы хотите играть. Положите части поля выбранными сторонами вверх. Вставьте их в центральный элемент, чтобы получилось круглое поле, — это мир, по которому вы будете путешествовать. Вы можете располагать части поля в любом порядке.



Первую игру мы рекомендуем сыграть с простыми сторонами на всех частях поля.

- 3 Возьмите фигурку команды и поставьте её на стартовую клетку поля. Остальные фигурки уберите в коробку. Они пригодятся вам в соревновательной игре.



- 4 Перемешайте колоду заданий и положите её лицевой стороной вниз около поля. Рядом оставьте место для сброса.



- 5 Перемешайте карты букв и разделите их поровну между игроками. Так каждый получит личную колоду букв. Положите свою колоду перед собой лицевой стороной вниз.



- 6 Затем каждый игрок берёт из своей личной колоды две карты букв и кладёт перед собой лицевой стороной вверх. Так их смогут видеть остальные игроки.

- 7 Фигурка команды движется по часовой стрелке. Договоритесь, кто из игроков будет двигать фигурку по полю, а кто — читать вслух задания. Лучше, чтобы это были разные игроки. Вы можете поменяться ролями в любой момент игры.

- 8 Установите таймер в телефоне на 9 минут — за это время вам нужно пройти всё поле по кругу и вернуться на стартовую клетку. Вы запустите этот таймер, когда начнёте играть.

Для начинающих путешественников: если вы играете с маленькими детьми или в первый раз, можете таймер не ставить. Если вам просто некомфортно ограничивать себя по времени — не ограничивайте. Мы советуем хотя бы раз сыграть с таймером — это подстегнёт приключенческий азарт!

Для опытных искателей приключений: если вы хотите настоящего вызова, поставьте таймер на 7 минут.

Вы готовы играть. Помните, что это кооперативная игра, а значит, вы побеждаете все вместе.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вашей команде нужно **пройти всё игровое поле по кругу** и вернуться на стартовую клетку. Для этого каждый ход вы будете читать вслух задания и подбирать для них подходящие слова (см. стр. 4). Игра завершается, когда вы возвращаетесь на стартовую клетку или у вас заканчивается время или буквы. **Чем дальше** зайдёт ваше приключение, **тем больше победных сувениров** вы привезёте!



ХОД ИГРЫ

Запустите таймер и посмотрите на поле.



Если клетка перед фигуркой команды пуста, то просто прочитайте вслух верхнюю карту из колоды заданий. Посмотрите на свои открытые буквы. Придумайте подходящее слово, которое начинается с одной из них.



Если на клетке перед фигуркой оказалась ловушка (см. стр. 5), то просто так пройти не получится! Назовите подходящее слово, которое отвечает одновременно и на задание, и на требования ловушки.



Ответить может любой игрок, но для ответа нельзя использовать чужие буквы.

Если слово подходит, то вы выполнили задание. Сбросьте использованную карту буквы. После выложите на её место новую из своей личной колоды.

Если кто-то не согласен, что слово подходит, то продолжайте искать подходящее слово для этого задания. Будьте честными, так интереснее!

После выполнения задания подвиньте фигурку команды на клетку вперёд! Прочитайте новое задание.

Играйте, пока не закончится время, карты букв или пока фигурка команды не обогнёт весь мир и не вернётся на стартовую клетку.

Подходящее слово

Подходящее слово — это слово или устойчивое словосочетание, которое начинается с открытой перед вами буквы и подходит карте задания:

- ◆ Слово должно быть существительным в именительном падеже. «Фрукт» на букву «Я» — «яблоко».
- ◆ Можно называть устойчивые словосочетания. Это два или больше слова, которые традиционно используются друг с другом и вместе описывают самостоятельный объект. Например, «гаечный ключ» и «разводной ключ» — это устойчивые словосочетания, потому что обозначают инструменты. А «металлический ключ» и «сломанный ключ» не подойдут, потому что описывают свойства «ключа».
- ◆ Можно называть имена собственные. Например, «фильм» на «И» — «Индиана Джонс».
- ◆ Существительное может быть во множественном числе, только если у него нет единственного числа. Пример: «брюки», «шахматы».
- ◆ Если вам досталась карта «Е/Ё», вы можете придумать подходящее слово с любой из них.



Старайтесь придумывать подходящие слова сначала на самые редкие буквы на столе. Так вы избавитесь от сложных букв.

Ловушки на клетках

Чтобы перейти на клетку с ловушкой, вам нужно её обезвредить. Для этого назовите подходящее слово, которое будет одновременно отвечать на задание и выполнять требования ловушки.

Если вы хотите назвать словосочетание, то считайте его единым целым. Например, в «зубной пасте» больше пяти букв. Вы также могли бы назвать её на букву «У», если бы попали на ловушку «вторая буква».



Не надо давать два ответа! Нужен только один ответ, который подходит сразу и заданию, и ловушке.



Подходящее слово должно состоять из шести букв или меньше.



Подходящее слово должно состоять из пяти букв или больше.



Использованная вами буква должна быть третьей в подходящем слове.



Использованная вами буква должна быть второй в подходящем слове.



Использованная вами буква должна быть последней в подходящем слове.



В подходящем слове должно быть три слога.



Подсказки товарищам

Подсказывайте и обязательно помогайте друг другу!

Именно для этого все могут видеть открытые буквы товарищей. Если другой игрок не может назвать подходящее слово, а вы знаете вариант с его буквой, вы можете подсказать!

При подсказке нельзя называть слова, однокоренные с тем, которое вы имеете в виду. Но вы можете использовать любые другие слова, делать звуки и жесты, намекающие на подходящее слово. **Однокоренные с подсказками слова не засчитываются как подходящие.**

Пример: вы хотите подсказать слово «корова». У другого игрока открыта буква «К», но он не может подобрать ответ. Можете сказать так: «Даёт молоко!» Или так: «Кто говорит „му“?» Но нельзя говорить: «Живёт в коровнике». Как только вы это скажете, ответ «корова» не будет считаться подходящим словом.



Пропуск задания

Бывает, что никто из игроков не может предложить подходящего слова. Ничего страшного! Договоритесь с товарищами по команде, что вы пропускаете это задание. После сбросьте открытую карту буквы любого игрока. Этот игрок открывает новую карту из своей колоды. Возьмите и прочитайте новую карту задания, как обычно. Фигурка команды при этом не двигается.

Не бойтесь пропустить задание! У вашей команды всегда на 7 карт букв больше, чем клеток на вашем пути. Избавляйтесь от сложных букв!

Что делать, если кончились буквы или истекло время?

Если у вас закончились буквы в личной колоде, продолжайте играть своими открытыми картами. Если закончились и они, то вы больше не можете сами называть слова, но можете подсказывать другим игрокам по обычным правилам.

Позволяйте называть подходящие слова игрокам, которые назвали меньше слов по ходу приключения. Так у вас будет больше выбора к концу игры.

Если в начале хода ни у кого не осталось карт букв или закончилось время на таймере, игра немедленно заканчивается.

Переходите к концу игры.



Пример хода

Играют Марк и Варя.

Их кошка Буся сидит рядом и иногда роняет фигурки. Она не со зла, просто тоже хочет поиграть.



- 1 Ребята договорились, что Марк будет читать задания, а Варя — двигать фигурку.



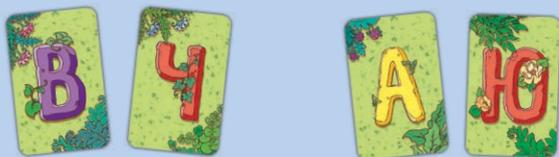
На следующей клетке ловушки нет!

- 2 Марк читает вслух верхнюю карту из колоды заданий.

«Можно увидеть в деревне».

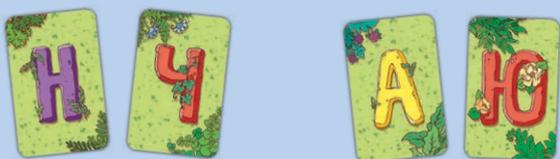


- 3 Ребята смотрят на свои буквы.



Веретено!

- 4 Марк согласен, что это слово подходит. Варя сбрасывает свою карту «В» и кладёт новую из своей колоды. Затем она двигает фигурку команды. Марк тянет новое задание.



На следующей клетке ловушка на пять или больше букв.

«Хороший подарок на свадьбу».



А я на свадьбе никогда не была. Давай следующую?

- 5 Ребята решают сбросить карту «Ю». Марк выкладывает новую букву и читает следующее задание.

«Вещь, которую могли изготовить 1000 лет назад».



Астролябия!



В этот момент Буся удивлённо мяукнула. Это, возможно, означало: «Какое замечательное слово! Вот бы и я могла поиграть с вами, ведь играть одно из моих любимых занятий!»



- 6 Марк сбрасывает свою букву «А» и выкладывает новую карту из своей колоды, а ребята продолжают играть.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ СУВЕНИРОВ

Игра завершается, когда истекает время, заканчиваются карты букв или команда возвращается на стартовую клетку.

Если у вас закончилось время или карты букв, подсчитайте пройденные части поля:



- ◆ Каждая пройденная часть поля приносит сувениры. Простая сторона **A** — один сувенир, а сложная **B** — два. Часть считается пройденной, если команда преодолела каждую её клетку. Стартовую часть вы начинаете с середины, поэтому её не считайте.

Если ваша команда успешно завершила приключение и вернулась на стартовую клетку, **добавьте также** эти сувениры:

- ◆ Добавьте сувениры за стартовую часть поля.
- ◆ Каждая оставшаяся карта букв в колодах игроков и перед игроками приносит один сувенир.
- ◆ Каждые оставшиеся 30 секунд времени приносят один сувенир.

Время узнать результат!



- ◆ **Меньше 10 сувениров.** Увы! В середине пути закончились припасы, и вас пришлось выручать спасателям. Ничего, в следующий раз у вас обязательно всё получится!
- ◆ **10–15 сувениров.** Хорошо! Вы повидали много стран, вернулись домой и очень довольны, хотя путешествие прошло в сильной спешке.
- ◆ **16–20 сувениров.** Отлично! Вы обогнули земной шар, побывав в самых красивых его уголках. Вы собрали миллионы просмотров в интернете, и вас позвали на вечернее шоу.
- ◆ **21+ сувениров.** Потрясающе! Из Голливуда позвонил известный режиссёр, который хочет снять о вас фильм, а дети всего мира мечтают носить шапки, как у вас!

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Если вы хотите посоревноваться в изобретательности и поиграть друг против друга, сыграйте по следующим правилам. Мы рекомендуем этот режим для опытных искателей приключений, уже знакомых с игрой.

Подготовка

- 1 Перед игрой поделитесь на две команды, по возможности равные. В каждой команде должно быть не больше 3 человек. Игрокам из одной команды лучше сидеть рядом.



2 Соберите поле симметрично. Это значит, что на каждой половине поля, считая от старта, лежит одинаковое количество простых и сложных частей.

3 Положите жетон финиша на две клетки, противоположные старту.

4 Возьмите фигурки с одиночными персонажами и выберите по одному для каждой команды. Установите выбранные фигурки на стартовой клетке, а остальные верните в коробку.



У вас всегда будет один персонаж, который не участвует в игре. Мы добавили его, чтобы вы могли выбрать себе фигурку по душе. Не волнуйтесь за него! Он или она дома, пьёт чай с зефирками и ждёт вашего возвращения.

5 Разделите карты букв поровну между командами. Затем разделите карты внутри каждой команды поровну между её участниками.

6 Как и в кооперативной игре, каждый игрок открывает перед собой две карты букв из своей колоды. Они должны лежать лицевой стороной вверх.

Если вы хотите больше неожиданностей, можете играть в закрытую. Тогда не выкладывайте карты букв на стол. Вместо этого возьмите их на руки и показывайте только товарищам по команде.

7 В этой версии игры одна команда движется по часовой стрелке, а другая — против. Договоритесь, какая команда в какую сторону будет двигаться.

8 Договоритесь в каждой команде, кто будет передвигать фигурки, а кто — читать задания. Вы можете поменяться ролями в любой момент. Первой читает задание команда с младшим игроком.

Вы готовы играть!

Цель игры

Вам нужно попасть на жетон финиша раньше соперников.

Ура, я победила!



Одного шажка не хватило!

Ход игры

Как и в обычной игре, вы будете читать задания вслух и подбирать ответы на свои буквы. Но продвигаться по полю будет только та команда, которая назвала подходящее слово первой.

Чтобы у всех были равные шансы, читает задание та команда, которая не успела назвать подходящее слово на последнее задание.

Игра продолжается, пока одна из команд не попадёт на жетон финиша. Эта команда становится победителем.

Ошибки

Бывает, что ответивший игрок ошибся и назвал слово, которое не отвечает требованиям задания или ловушки. В этом случае **фигурка соперников сдвигается на одну клетку вперёд**. Возьмите и прочитайте новую карту задания для всех.



СОВЕТЫ И НЕОЧЕВИДНЫЕ СЛУЧАИ

- ◆ Придумывая подходящие слова, руководствуйтесь здравым смыслом. Например, для задания «в этом хранят деньги» на букву «С» можно подобрать слово «салат». В салат действительно можно запихнуть пачку денег! Но кто действительно так делал? Более честным ответом будет, например, «сундук».
- ◆ Не бойтесь придумывать гибкие и разнообразные ответы. Например, для задания «книга» на «С» подходящими словами могут быть: «словарь», «собрание сочинений», «Сивка-Бурка» (народная сказка), «Село Степанчиково и его обитатели» (повесть Ф. Достоевского) или «Солярис» (роман С. Лема).
- ◆ Чтобы игра оставалась разнообразной, **не повторяйте уже названные или однокоренные подходящие слова**. Например, для «музыкальной группы или исполнителя» на «К» можно назвать «Кино». Если потом вы встретите задание «вещь, которая может заставить вас плакать» на «К», то назвать «кино» или «кинофильм» уже будет нельзя. Впрочем, это лишь авторская рекомендация. Договоритесь, будете ли вы пользоваться этим советом.





Автор игры: Николай Пегасов

Иллюстрации: uildrim

Развитие игры: Павел Ильин

Продюсер: Владимир Грачев

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар, Евдокия Шибалова

Выпускающий редактор: Софья Бут

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова, Матвей Чистяков,

Марина Кузнецова, Егор Бережков, Андрей Виннер

Игру тестировали: Софья Бут, Анна Давыдова, Илья Дроздов,

Александр Ильин, Елизавета Кухто, Ольга Пегасова

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

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

hobbyworld.ru



Играть интересно

