

8+

3
620
МИН.

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Это очевидно!» — кооперативная игра на ассоциации к картинкам. Во время игры вам предстоит одновременно тайно выбирать одну из картинок в центре стола. Звучит просто, но всё усложняется тем, что вы не можете свободно общаться между собой. Присмотритесь к картам других игроков и попробуйте догадаться, какие картинки выберут другие игроки. Постарайтесь, чтобы ваш выбор не совпал! То, что вам кажется очевидным, другим покажется прямо-таки притянутым за уши!

Сумеете ли вы оказаться на одной волне?

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



Лицо

Рубашка

- 300 карт с картинками



- 8 жетонов с цифрами



- 6 круглых карт для голосования




Лицо



Оборот

- 10 жетонов раунда

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Возьмите столько жетонов раунда, сколько указано в таблице, и сложите их стопкой обратной стороной  вверх:

Количество игроков	3	4	5	6
Число раундов	10	9	8	7

- 2 В центре стола по порядку выложите в круг на один жетон с цифрой больше, чем игроков (1, 2, 3 и т. д.). Например, при игре вчетвером выложите пять жетонов с цифрами.
- 3 Перемешайте все карты с картинками. Каждый игрок получает по две карты с картинками и кладёт их перед собой лицевой стороной вверх. Остальные карты с картинками положите в виде стопки рубашкой вверх так, чтобы всем игрокам было легко до них дотянуться.
- 4 Раздайте каждому игроку по одной круглой карте для голосования.
- 5 Когда все игроки рассмотрели картинки на своих картах и картах других игроков, выложите по одной карте картинками вверх под каждым жетоном с цифрой.

Теперь вы готовы приступить к игре!



Пример игры с четырьмя игроками: игроки взяли 9 жетонов раунда **1** и положили 5 жетонов с цифрами **2** и 5 карт в центре стола **5**.

Примечание: вы можете играть в разные варианты игры, чтобы усложнить или, наоборот, упростить игру (см. «Варианты игры и уровни сложности» на стр. 6).

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раунд разделён на три фазы:

1. Выбор картинки
2. Голосование
3. Проверка

ФАЗА 1. ВЫБОР КАРТИНКИ

Все игроки смотрят на карты с картинками в центре стола. Каждый игрок выбирает одну из картинок, которая, по его мнению, больше всего подходит к одной или обоим картам перед ним.

Однако как-либо комментировать свой выбор игроки не могут — им запрещено прямо называть карту, которую они хотят взять, говорить о картах, которые лежат перед ними, или объяснять логику своего выбора. Любые намёки должны быть неясными: игроки могут лишь высказаться, насколько уверенным будет их выбор.

Например, игроки могут говорить о своём выборе следующее: «Это же очевидно!», «Мой выбор может показаться вам притянутым за уши!», «Мне не подходит ни одна картинка, поэтому я собираюсь выбрать то, что не выберет никто другой», «Мне кажется, что мы выберем с тобой одну и ту же карту, поэтому я её тебе уступаю» и т. д.

ЧТО НЕЛЬЗЯ ГОВОРИТЬ:

- НАЗЫВАТЬ ИЛИ КАК-ЛИБО УКАЗЫВАТЬ НА ОДНУ ИЗ ВАШИХ КАРТ;

Эта картинка отлично подойдёт к моей правой карте!

У меня уже есть плюшевый мишка — мой выбор очевиден!

- НАЗЫВАТЬ ИЛИ УКАЗЫВАТЬ НА КАРТУ В ЦЕНТРЕ СТОЛА, КОТОРУЮ ВЫ ВЫБРАЛИ;
- ОБЪЯСНЯТЬ ВОЗНИКШИЕ У ВАС АССОЦИАЦИИ ИЛИ ССЫЛАТЬСЯ НА ПРЕДЫДУЩИЙ ВЫБОР;

Я делаю выбор по тому же принципу, что и в прошлый раз!

Я возьму более тёмную картинку.

- ССЫЛАТЬСЯ НА СТОРОННИЕ ИСТОЧНИКИ (ТЕЛЕВИЗИОННЫЕ ШОУ, ПЕСНИ И Т. Д.).

Выбор же очевиден — точь-в-точь как в недавнем шоу!..

ФАЗА 2. ГОЛОСОВАНИЕ

Как только игроки сделали свой выбор, каждый берёт карту для голосования и тайне от других игроков выбирает цифру, соответствующую номеру выбранной карты.



Пример: У Вани карты с картошкой фри и солью с перцем. Он смотрит на карты в центре стола и говорит: «Очевидно же!». Затем он выставляет цифру на своей карте для голосования, не показывая свой выбор другим игрокам. Андрей думает, что Ваня выберет карту с бургером, поэтому решает выбрать другую карту — с водой. Он тоже выставляет цифру на своей карте и говорит: «Ну, в таком случае мой выбор абсолютно ясен!». Маша сомневается, что выбрать: воду, которая подходит к её карте с субмариной, или грузовик, который подходит к карте с картонной коробкой. Оглядев карты других игроков, Маша, наконец, принимает решение взять карту с грузовиком, так как эта картинка наименее подходит к картам других игроков.

Когда все игроки сделали свой выбор и выставили цифру на своих картах для голосования, перейдите к следующей фазе.

ФАЗА 3. ПРОВЕРКА

Игроки по одному, в любом порядке, открывают свои карты для голосования и показывают свой выбор.

Если игрок — единственный, кто выбрал карту под жетоном с такой цифрой, то он забирает её себе и кладёт поверх одной из своих карт.



Если несколько игроков выбрали одну и ту же карту, то все игроки, выбравшие её, показывают свои цифры на карте для голосования. Выбранная карта остаётся лежать в центре стола, а за раунд засчитывается поражение.




Пример: Ваня выбрал первую карту — обезьянку. Так как больше никто не выбрал эту картинку, Ваня забирает карту себе и кладёт её поверх своей карты со змеей. Маша выбрала карту под номером 3 — она берёт карту с радио и кладёт её поверх своей карты с гитарой. Андрей в свой черёд показывает свой выбор — четвёртая карта со спортивной футболкой. К сожалению, Женя тоже выбрала эту карту, поэтому ни она, ни Андрей эту карту не получают, и карта остаётся лежать в центре стола.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда все игроки разобрали карты, они берут жетон раунда и кладут его одной из сторон вверх:

- победной стороной , если все игроки выбрали разные карты,
- стороной поражения , если кто-то выбрал одинаковые карты.



Если перед вами будут лежать три жетона стороной , вы сразу же проигрываете (см. «Конец игры» на стр. 6). Все игроки, выбравшие одну и ту же карту, берут новую карту с картинкой из колоды и кладут её поверх одной из своих карт.

Затем все оставшиеся карты в центре стола сбрасываются, а на их место выкладываются новые карты из колоды.

Вы готовы начать новый раунд!

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в двух случаях:

1. Вы выигрываете, если вы выложили все жетоны раундов и среди них не более двух жетонов лежат стороной  вверх.
2. Вы проигрываете, если вы положили третий жетон стороной  вверх.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ И УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Если вы хотите изменить сложность игры, вы можете добавить или убрать карты с картинками из центра стола:



1. Чтобы упростить игру, добавьте ещё один жетон с цифрой в центре стола и карту под него.
2. Чтобы усложнить игру, положите столько жетонов с цифрами и карт под них, сколько игроков участвует в игре.

Примечание: играть по базовым правилам сложнее всего с пятью и шестью игроками.

ИГРА ДЛЯ НОВИЧКОВ

Для вашей первой игры советуем играть с небольшими изменениями:

Подготовка к игре остаётся без изменений. Положите жетоны с цифрами по обычным правилам (см. пункт 2 «Подготовки к игре» на стр. 2) или с изменениями для упрощённой игры (см. пункт 1 «Вариантов игры и уровней сложности» выше).


Чтобы одержать победу, игрокам достаточно выложить хотя бы три жетона раундов стороной  вверх (число жетонов, лежащих стороной  вверх, при этом не имеет значения).

Как только вам удалось одержать победу в таком варианте игры, вы можете играть по обычным правилам.

ЗАДАНИЯ


Хотите разнообразить игру? Ниже вы найдёте список заданий, которые тем или иным образом делают игру чуть сложнее. Подготовка к игре остаётся прежней, если иное не предусмотрено заданием. Будьте осторожны: некоторые задания могут свести вас с ума!

Не забывайте записывать дату игры и название вашей команды, когда успешно выполните какое-либо задание!


1. **Бесконечность не предел:** сыграйте несколько раундов подряд, не получив ни одного жетона поражения .

Выиграйте 5 раундов / 10 раундов / 15 раундов / 20 раундов подряд.



2. **Восхитительно!** Одержите победу втроём, не получив ни одного жетона поражения .



3. **На грани:** одержите победу впятером, несмотря на два жетона поражения .



4. **Крепкие орешки:** одержите победу вшестером, используя только 6 жетонов с цифрами.



5. **Узкий круг:** одержите победу впятером в игре, где перед каждым игроком лежит только одна карта с картинкой. *Во время подготовки к игре раздайте каждому игроку по одной карте.*



6. **Больше!** Одержите победу вчетвером в игре, где перед каждым игроком лежат три карты с картинками. *Во время подготовки к игре раздайте каждому игроку по три карты.*



7. **Ещё больше!** Одержите победу в игре, не заменяя карты перед игроками. *Карты, которые игроки получают в результате своего выбора, выкладываются в ряд до тех пор, пока перед игроком не будет лежать шесть карт. Последующие карты выкладываются поверх любой из этих шести карт.*



8. **Упёртые игроки:** «Это моя карта и она здесь останется!»: одержите победу в игре, оставляя одну из своих стартовых карт видимой до конца игры. *Новые карты игроки выкладывают поверх одной и той же стартовой карты с картинкой.*



9. **Очень упёртые игроки:** одержите победу в игре, всегда оставляя открытыми стартовые карты. *Карты, полученные в результате своего выбора, убирайте сразу в коробку.*



10. **Молчание — золото:** одержите победу в игре, не общаясь между собой (ни словами, ни жестами).



11. **Лунатик:** одержите победу в игре, в которой каждый раунд игроки получают по две новые карты. *В конце каждого раунда замените все карты: и в центре стола, и перед каждым игроком.*



12. **«Я не успел, не успел!»:** Одержите победу в игре, где фаза 1 длится всего 30 секунд.



Автор игры: Максим Рамбур / Иллюстратор: Стефан Эскапа / Перевод: Анастасия Ермакова
Корректор: Мария Кравченко / Вёрстка русского издания: Мария Кулешова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Больше интересных настольных игр для взрослых и детей
на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru!

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?
Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании
«Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных
призов! Подробности на сайте www.lifestyleLtd.ru/authors



© & © Gigamic 2020
ZAL Les Garennes
F62930 – Wimereux – FRANCE
www.gigamic.com