

стопку. **Ведущий** переворачивает первую из своих карточек и задаёт вопрос, на который его натолкнёт картинка. Услышав вопрос, **оппонент** немедленно переворачивает верхнюю из своих карточек и придумывает достойный ответ (конечно же, с использованием открывшейся картинки).

Потом **оппонент** открывает вторую карточку и задаёт вопрос **ведущему**. Кросс-опрос продолжается, пока не закончатся карточки.

Примечание: обратите внимание, что для игры используется обратная сторона карточек, а не та, которую видно ещё до того, как карточку перевернули.

4 Дебаты

Ведущий переворачивает верхнюю карточку из центральной стопки и договаривается со своим **оппонентом** о теме дебатов, которые продлятся **не менее одной минуты**. Например, для карточки с гамбургером темой дебатов может быть: «Забегаловки: за или против?». Игроки решают, кто из них будет приводить аргументы «за», а кто — «против».



После этого **ведущий** и **оппонент** берут из центральной стопки по 5 карточек в руку и изучают картинки с их обратной стороны, не показывая их другим игрокам.

Начиная с ведущего, оба участника по очереди открывают одну из своих карточек и используют её как аргумент («Я за **общепит**, потому что...», «Мне кажется, что...», «Если подумать, в этих заведениях...»). Участники вправе выбирать, какую из карточек выложить. Они разыгрывают по 4 карточки, а последнюю сбрасывают (таким образом, наименее интересные карточки не будут использованы).

Завершение игры

После завершения последнего поединка подсчитываются очки. Участник (или команда), который одержал верх в большинстве поединков, объявляется победителем! Если число побед равное, финалисты сходятся в последней битве, как обычно, выбирая 1 из 4 режимов игры!

Бонусный режим от авторов: КОЛЛЕКТИВНЫЙ КОЛЛАЖ

Каждый игрок берёт по 3 карточки. На карточки можно посмотреть... а можно этого и не делать — решайте сами. Цель игры — рассказать общую удивительную историю. Первый участник открывает одну из своих карточек и начинает рассказ о ней. Историю подхватывает игрок слева, который тоже показывает одну из своих карточек и влетает её в повествование. И далее по кругу...

История завершается, когда у всех закончатся карточки. Последний игрок придумывает, как лучше всего завершить общее творение!

Побеждают все, ведь общую историю придумывают не ради очков, а для веселья и развития творческих навыков.

Авторы игры: Ив Иршфельд и Фабьен Блэз
Иллюстратор: Полин Бердаль

Перевод на русский язык: Данила Тимофеев и Мария Кравченко

Редактор проекта: Мария Кравченко

Корректор: Маргарита Наташина

Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Вёрстка: Артур Бурлаков

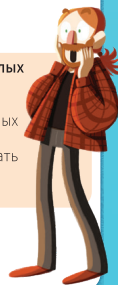


Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

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 <http://lifestyleltd.ru/authors/>



Издано по лицензии COCKTAILGAMES.
© 2025 Все права защищены. www.cocktailgames.com



Правила игры

Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

Компоненты



54 карточки с изображениями

Цель игры

Выиграть как можно больше словесных поединков за счёт собственного воображения и ораторских талантов.

Подготовка к игре

Перемешайте карточки и положите их в виде стопки в центр стола любой стороной вверх. Решите, как будете отмечать очки. Например, подойдут карандаш и бумага, но в качестве очков сойдутся и любые жетоны.

Ход игры Для 3-5 игроков

В игре будет столько словесных поединков, сколько игроков в ней участвует. Ведущим первого словесного поединка назначается самый разговорчивый игрок. Он выбирает 1 из 4 режимов игры (см. ниже). Участник слева от ведущего (игрок № 2) становится его **оппонентом**. Да начнётся сражение!

В конце первого поединка игрок № 2 (бывший **оппонент**) становится **ведущим** и выбирает 1 из 4 режимов игры. Игрок слева от него (№ 3) становится его **оппонентом**. И так далее...

Таким образом, к концу игры все участники опробуют себя в ролях **ведущего** и **оппонента**.

Для 6-12 игроков

Участники, по возможности поровну, разбиваются на 3 команды («А», «Б» и «В»). Команда «А» выбирает в своих рядах **ведущего** первого поединка. Он выбирает 1 из 4 режимов игры (перечисленных ниже). Команда «Б» выдвигает из своих рядов **оппонента**. Команде «В» достаётся роль зрителей. Начинается первый поединок.

Далее игра продолжается аналогично. Команды меняются ролями: команда «Б» выдвигает **ведущего**, тот выбирает режим игры и бросает вызов **оппоненту**, выбранному в команде «В». Команда «А» отдыхает.

Во время третьего поединка полемизируют **ведущий** из команды «В» и **оппонент** из команды «А». Команда «Б» наблюдает за борьбой.

После этого начинается второй раунд, который проходит аналогично первому. Всего за игру проводится 6 словесных поединков.



Совет: не выбирайте всё время одного и того же игрока, даже если уверены в его мастерстве!

Завершение поединка

В конце каждого поединка уберите все использованные карточки в сброс, который можно будет замешать повторно, если карточки в стопке закончатся.

После этого не принимавшие участие в полемике игроки (или игроки из отдохнувшей команды) считают до трёх и одновременно показывают на участника, которого сочли лучшим. Критерии выбора могут быть самыми разными: игрок оказался самым смешным, изобретательным, эмоциональным, лучше всех объяснял изображения на карточках и так далее. Однако постарайтесь быть объективными и не основывать свой выбор на личной симпатии к оратору.

Победителем поединка становится тот, за кого проголосовало большинство игроков. В случае ничьей побеждают оба участника. Количество побед подсчитывается отдельно для каждого игрока (или команды) и записывается на листке бумаги.

Четыре режима игры

1 А дело было так...

Ведущий отсчитывает из центральной стопки 5 верхних карточек и, не переворачивая, кладёт их стопкой перед собой. Ему предстоит придумать историю (приключение, забавный случай, поучительную притчу и т. д.) продолжительностью **не менее одной минуты**, используя 5 изображений, которые он будет открывать по ходу повествования.

Ведущий переворачивает свою стопку карточек, а затем берёт верхнюю из них и кладёт её

справа от стопки (при этом открывается вторая карточка), начиная рассказывать историю. В ходе повествования он опирается на изображение первой карточки, но при этом держит в уме следующую карточку. Когда вдохновение от первой карточки иссякает, ведущий перемещает верхнюю карточку из стопки на ту, что лежит справа (при этом открывается третья карточка) и продолжает импровизировать... История ведущего завершается пятой карточкой.



Пример: перед ведущим стопка из 4 карточек. Справа лежит карточка с изображением грозы. Ведущий начинает историю о грозе и в то же время думает, как бы перевести рассказ на гитару.

Когда **ведущий** заканчивает свою историю, его **оппонент** берёт 5 новых карточек и рассказывает собственную историю. Конечно же, стараясь превзойти ведущего!

2 Вы заблуждаетесь!

Ведущий сочиняет историю по тем же правилам, что и в первом режиме. Потом **оппонент** берёт те же самые 5 карточек, перемешивает их и с их помощью пытается рассказать совершенно другую историю. И как можно лучше!

3 Вопросы и ответы

Ведущий не глядя отсчитывает из центральной стопки 8 карточек и кладёт их стопкой перед собой. Его **оппонент** тоже берёт 8 карточек и, также не глядя, кладёт перед собой другую