



ЮРИЙ  
ЛАНОВЕНЧИК

# БЕЛИБЕРДАРИЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Случалось ли вам достичь полного ХРУСТАЗА, прокатившись на ЦКОТАМАРАНЕ?

Вырубайте свой ВЛОМАККУМУЛЯТОР, запрыгивайте в БЕСМОБИЛЬ и вперёд!

«Белибердарий» — улётная игра на ассоциации для любой вечеринки, которая раскроет вашу ВЕСЕЛЬЧАКРУ. Объясняйте смешные несуществующие слова, но избегайте слишком жирных намёков. К концу игры вы, может, и не станете понимать друг друга лучше, но уж точно повеселитесь!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Наберите как можно больше очков, поочередно объясняя и отгадывая несуществующие слова при помощи ассоциаций.

12+

2-9  
игроков

15-30  
мин.







# КОМПОНЕНТЫ

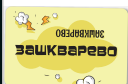
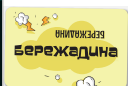
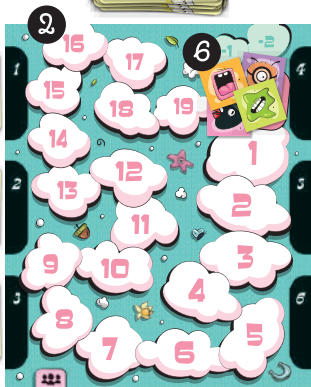
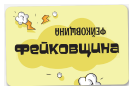
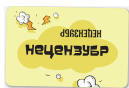
- 1 счётчик очков | двусторонний
- 1 рамка догадок
- 9 жетонов игроков
- 104 карточки слов | двусторонние
- 58 карточек догадок | в 9 цветах

*РОЗОВЫЕ, ОРАНЖЕВЫЕ, СВЕТЛО-ЗЕЛЁНЫЕ, ФИОЛЕТОВЫЕ, ЖЁЛТЫЕ, ТЁМНО-ЗЕЛЁНЫЕ, ГОЛУБЫЕ* — цифры 1-6;

*КРАСНЫЕ, БИРЮЗОВЫЕ* — цифры 1-8  
(цифры 7-8 используются только при игре вдвоём).

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите **рамку догадок** в центр стола так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться.
- 2 Рядом положите **счётчик очков** (стороной  при игре вдвоём, стороной  при игре с 3 участниками и больше).
- 3 Перемешайте **карточки слов**. Затем выложите 8 () или 6 () верхних карточек напротив цифр вдоль длинных сторон счётчика очков любой стороной вверх.
- 4 Остальные карточки слов положите рядом в виде колоды.
- 5 Каждый игрок выбирает цвет и берёт себе **карточки догадок** этого цвета с цифрами 1-8 () или 1-6 ()
- 6 Каждый игрок помещает **жетон игрока** своего цвета на деление «0» счётчика очков.  
Неиспользованные карточки догадок и жетоны игроков уберите в коробку.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ  
С 4 УЧАСТНИКАМИ

## ХОД ИГРЫ

Правила игры варьируются в зависимости от количества участников.

В ходе игры каждый игрок по очереди становится **ВЕДУЩИМ**, который должен объяснить одно из слов на карточках остальным игрокам — **ОТГАДЫВАЮЩИМ**.

Первым ведущим становится игрок, который лучше всех изобразит пение **СВИНИГРЯ**. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

**КАЖДЫЙ ХОД СОСТОИТ ИЗ 3 ФАЗ:**

**1. ПОДГОТОВКА**

**2. ОБЪЯСНЕНИЕ**

**3. НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ**

В зависимости от своей роли, игроки выполняют различные действия.



# 4-9 ИГРОКОВ



Вы —  
ВЕДУЩИЙ

Вы —  
ОТГАДЫВАЮЩИЙ

## 1. ПОДГОТОВКА

Случайным образом вытяните одну из своих карточек догадок и найдите возле счётчика очков слово под таким же номером. Это слово вы должны объяснить другим игрокам.

Отложите карточку догадки с номером загаданного слова в сторону лицом вниз.

Изучите слова на 6 карточках вокруг счётчика очков.

## 2. ОБЪЯСНЕНИЕ

Словами опишите несуществующее слово с карточки так, чтобы **некоторые (но не все!) игроки поняли, о чём идёт речь.**

Так ведущий **может** объяснить, например, слово «СВИНИГИРЬ»:

«Это очень тяжёлое летающее существо.» ✓

Также запомните некоторые **ограничения:**

- ▶ Нельзя произносить слова, однокоренные или созвучные с загаданным словом и другими словами на столе. ✗

«Что-то между свиньёй и снегирём.»

- ▶ Нельзя намекать на первую букву слова или номер, под которым оно находится. ✗

«Селёдка, солома, сосна...  
У этих слов есть кое-что общее с загаданным.»

- ▶ В других спорных ситуациях отгадывающие могут проголосовать и, если большинство посчитает, что ведущий сжульничал, присудить ему штраф **-1 ОЧКО**.

Попытайтесь догадаться, какое слово объясняет ведущий. Приняв решение, **как можно быстрее положите свою карточку догадки с нужным номером в рамку догадок лицом вниз.** Если кто-то ещё успел сделать это раньше вас, положите свою карточку догадки поверх предыдущей карточки. В итоге все карточки догадок игроков должны сформировать **одну стопку** в рамке догадок.

**ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:**  
как только ваша карточка догадки оказалась в рамке догадок, ваш выбор считается окончательным, и вы больше не можете поменять карточку догадки!

Кто-то уже сыграл карточку догадки? Или вы уже сказали всё, что хотели? **Громко сосчитайте от 5 до 0, а потом переходите к подсчёту очков.**

Все отгадывающие должны сыграть свои карточки догадок до конца обратного отсчёта — иначе не получают очков!

### 3. НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

Откройте и покажите другим игрокам свою карточку с номером загаданного слова. Потом переверните лицом вверх стопку догадок, **не меняя порядка карточек** в ней. По очереди (сверху вниз) верните отгадывающим их карточки, объявляя результаты.

Ваши очки зависят от общего количества правильных догадок в стопке. Получите:

#### 4-5 ИГРОКОВ

**+3 ОЧКА**, если **хотя бы 1 игрок** (но не все!) отгадал слово.

**-1 ОЧКО**, если слово угадали **все** игроки.

Если **ни один игрок не отгадал слово**, вы не получаете и не теряете очков.

#### 6 ИЛИ БОЛЬШЕ ИГРОКОВ

**+3 ОЧКА**, если **хотя бы 2 игрока** (но не все!) отгадали слово.

**-1 ОЧКО**, если слово угадали **все** игроки.

Если **слово отгадал только 1 игрок или ни один из игроков**, вы не получаете и не теряете очков.

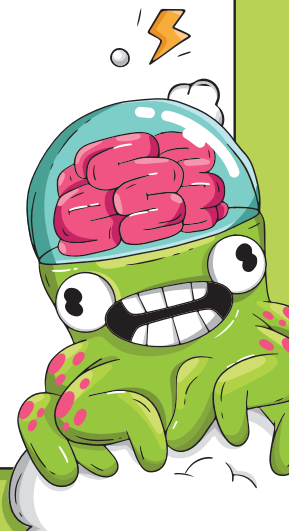
Если вы угадали слово — получите очки!

**+3 ОЧКА** получает **первый** угадавший.

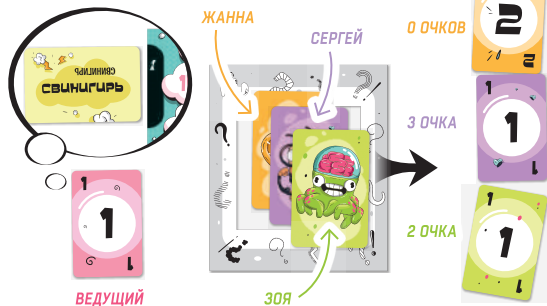
**+2 ОЧКА** получает **второй** угадавший.

**+1 ОЧКО** получают все остальные угадавшие.

Если вы не угадали слово или не успели сыграть карточку догадки до конца обратного отсчёта, **то не получаете очков.**



## ПРИМЕР ХОДА: 4 ИГРОКА



**Ведущий** объясняет слово «СВИНИГУРЬ» под номером 1.

**Жанна** решает, что под описание подходит слово «НЕЦЕНЗУБР» под номером 2, и первой кладёт карточку догадки с номером 2 в рамку догадок.

**Ведущий** заканчивает объяснение и начинает обратный отсчёт.

**Сергей** и **Зоя** кладут в рамку догадок свои карточки с номером 1, причём **Сергей** успевает немного раньше **Зои**.

**Ведущий** показывает игрокам свою карточку догадки с номером 1 и переворачивает стопку карточек из рамки догадок.

Верхняя карточка с неправильной догадкой принадлежит **Жанне**, поэтому она не получает очков. Следующая карточка — с правильной догадкой и принадлежит **Сергею**, он получает **+3 ОЧКА**. За ней идёт карточка **Зои** с правильной догадкой, она получает **+2 ОЧКА**.

**Ведущий** получает **+3 ОЧКА**, потому что слово угадали несколько игроков (**Сергей** и **Зоя**), но не все (**Жанна** не угадала).

Игроки отмечают свои очки на счётчике очков, перемещая жетоны на соответствующее количество делений.

Теперь вы можете обсудить загаданное слово: почему ведущий объяснил его именно так, какие мысли были у отгадывающих. Это поможет в дальнейшем лучше понимать друг друга и настроиться на одну волну!

Переверните карточку с загаданным словом. Если вы уже отгадали слова на обеих сторонах карточки, уберите её в коробку, а на её место положите верхнюю карточку из колоды.

Далее ведущим становится следующий игрок по часовой стрелке, и игра продолжается.

См. «**КОНЕЦ ИГРЫ**» на стр. 9.



# 3 ИГРОКА



Если вы играете втроём, следуйте правилам для 4–9 игроков со следующими изменениями:

Вы —  
ВЕДУЩИЙ

Вы —  
ОТГАДЫВАЮЩИЙ

## 1. ПОДГОТОВКА

Случайным образом вытяните  
2 из своих карточек догадок.

## 2. ОБЪЯСНЕНИЕ

Словами опишите **оба** слова под этими номерами так, чтобы в объяснении они были **тематически связаны** и **каждое из слов было угадано хотя бы одним игроком**.

Так **можно** объяснить, например, слова «СВИНИГУРЬ» и «ДАСХВАТИЖИ»:

«Чтобы поймать эту огромную птицу, нужно использовать специальные ловушки».



Помимо обычных ограничений, нельзя объяснять слова по отдельности:

«Первое слово — огромное летающее существо, а второе слово — инструмент».



Вам нужно угадать оба слова и положить 2 карточки догадок в рамку догадок. Вы можете сыграть карточки в любом порядке — сразу обе или поочерёдно.



## 3. НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

Завершите объяснение и перейдите к подсчёту очков, как обычно. Получите:

**+4 ОЧКА**, если каждое слово угадано хотя бы 1 раз, но в стопке есть хотя бы 1 неверный ответ (невыложенные карточки не учитываются).

**-1 ОЧКО**, если оба игрока угадали оба слова.

В остальных случаях **вы не получаете и не теряете очков**.

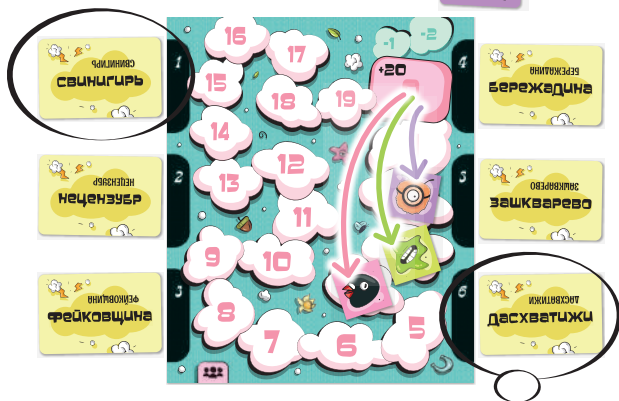
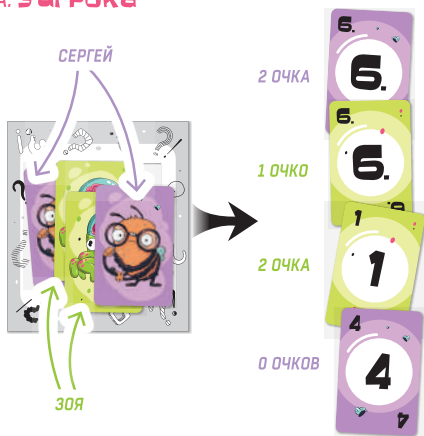
За каждую верную догадку получите:

**+2 ОЧКА**, если угадали слово **первым**.

**+1 ОЧКО**, если угадали слово **вторым**.

Если вы не угадали слово, **вы не получаете очков**.

ПРИМЕР ХОДА: 3 ЦИФРА



ВЕДУЩИЙ

**Ведущий** объясняет слова «СВИНИГУРЬ» и «ДАСХВАТИЖИ» под номерами 1 и 6. **Сергей** первым кладёт в рамку догадок карточку догадки с номером 6, а над другим словом хочет подумать ещё. В это время **Зоя** кладёт на планшет догадок свои карточки с номерами 6 и 1.

**Ведущий** начинает обратный отсчёт, поэтому **Сергей** наспех выбирает ответ и кладёт в рамку догадок карточку с номером 4.

**Ведущий** открывает свои карточки с номерами 1 и 6 и переворачивает стопку карточек из рамки догадок. Верхняя карточка с номером 6 — первая с правильной догадкой, так что **Сергей** получает **+2 ОЧКА**. Далее **Зоя** получает **+1 ОЧКО** за вторую догадку с номером 6 и **+2 ОЧКА** за первую догадку под номером 1. Последняя карточка, которую сыграл **Сергей**, — с неправильной догадкой, поэтому он не получает очков за неё. В сумме у **Сергея** **+2 ОЧКА**, а у **Зои** — **+3 ОЧКА**.

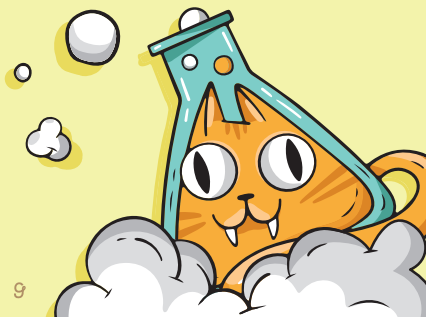
**Ведущий** получает **+4 ОЧКА**, потому что каждое слово было угадано хотя бы 1 раз (слово «СВИНИГУРЬ» угадала только **Зоя**, а слово «ДАСХВАТИЖИ» — и **Зоя**, и **Сергей**), но в стопке был 1 неверный ответ (**Сергей** не угадал слово «СВИНИГУРЬ»).

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда каждый игрок побывал в роли ведущего 2 раза (при 3–5 игроках) или 1 раз (при 6–9 игроках).

Победителем становится игрок, набравший **больше всех очков!**

Если у двух или более игроков одинаковое количество очков, они делят победу.



# 2 ИГРОКА

Когда за игрой в «Белибердарий» собрались двое, соревноваться им уже ни к чему: игра становится **кооперативной**.

Ваша общая цель — собрать как можно больше очков, по очереди объясняя друг другу слова на время.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре как обычно, с небольшими изменениями:

- 1 На этот раз планшет догадок вам не понадобится.
- 6 Поставьте на деление «0» счётчика очков только **1 жетон игрока** любого цвета.
- 7 Подготовьте **таймер на 1 минуту**.



# ХОД ИГРЫ

Следуйте правилам для 4–9 игроков со следующими изменениями:

Вы —  
ВЕДУЩИЙ

Вы —  
ОТГАДЫВАЮЩИЙ

## 1. ПОДГОТОВКА

Перемешайте свои 8 карточек догадок и сложите их перед собой в виде стопки рубашкой вверх. Когда оба игрока будут готовы, запустите таймер.

## 2. ОБЪЯСНЕНИЕ

Откройте верхнюю карточку своей стопки догадок, не показывая её отгадывающему. Найдите слово под таким же номером возле счётчика очков и словами опишите его. После этого отложите эту карточку догадки в сторону лицом вниз.

В этом режиме **у вас нет цели запутать другого игрока** своими объяснениями, но **ограничения** из базовой игры касательно однокоренных или созвучных слов и так далее остаются в силе.

Попытайтесь догадаться, какое слово объясняет ведущий.

Приняв решение, положите свою карточку догадки с нужным номером перед собой лицом вниз.

Повторяйте шаг 2, откладывая новые карточки догадок в стопку поверх предыдущих, пока не истечёт время или вы не объясните все 8 слов.

Продолжайте выкладывать карточки догадок в стопку перед собой лицом вниз.

## 3. НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

Затем переверните обе стопки догадок, получившиеся у вас, не меняя порядка карточек в них, и сравните верхние карточки. Получите **+1 ОЧКО**, если номера на них совпали. В противном случае вы не получаете и не теряете очков. Продолжайте подсчёт, пока пары карточек не закончатся.

Отметьте полученные очки при помощи жетона на счётчике очков. Потом переверните все карточки слов возле счётчика очков (или замените их новыми, если обе стороны уже были использованы) и поменяйтесь ролями.

Игра продолжается, пока каждый из вас не побывает ведущим **2 раза**.

В конце игры посмотрите, сколько всего очков вам удалось набрать, и узнайте свой результат!

0-12



Какой-то сплошной **НЕВМЕНЯКШ**... Советуем чаще обсуждать свои ассоциации после отгадывания: это поможет вам настроиться на одну волну и улучшить свой результат!

13-22



**АЛЬТРУЦИСТИНА** где-то рядом! Попрактикуйтесь ещё, чтобы объяснять слова более кратко, и победа будет у вас в кармане!

23+



Выдающийся результат! В следующий раз попробуйте уменьшить время на таймере, чтобы усложнить **МАРАЗМИНКУ!**

Автор игры: Юрий Лановенчик  
Иллюстратор: Лула Дмитриева, Валентин Черкасов  
Редакторы: Анастасия Филонова, Полина Басалаева  
Корректор: Мария Кравченко  
Руководитель редакции: Анастасия Дурова  
Вёрстка: Анна Медведева  
Технолог: Кристина Балакирова



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»  
[www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)

Лицензировано с разрешения Red Cat Games. © 2025 Все права защищены.

