

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЭВРИКА

ВЕНУС



3–6 игроков



От 18 лет



Партия
30 минут



Объясняется
за 5 минут

Видеоправила
можно найти
вот здесь:



Об игре

«Эврика» — игра, в которой привычное становится невероятно смешным!

Ваша цель — соревноваться, выиграть как можно больше карт противников. Поединок может начаться в любой момент, и любой игрок может стать вашим оппонентом!

Состав

● 98 карт:

- ▶ 90 игровых карт с темами, на которые нужно придумывать ответы;
- ▶ 8 специальных карт, показывающие дополнительные условия совпадений;



● Правила, которые вы сейчас держите в руках.

Подготовка

Сядьте в круг. Возьмите колоду из коробки и тщательно перемешайте её, а затем разделите на две примерно равные стопки карт для взятия. Положите их так, чтобы всем было удобно.

Вы можете начинать играть прямо сейчас, попутно заглядывая в правила.

Ход игры

1. Начало

Первый игрок берёт карту из любой стопки и переворачивает её, чтобы изображение одновременно увидели все игроки. Он кладёт карту перед собой лицевой стороной вверх.

Если в первом ходе вам попалась специальная карта, отложите её в сторону и возьмите другую. О специальных картах мы поговорим в пункте № 6.

2. Игровые стопки

Игроки по очереди вытягивают по одной карте, и каждый кладёт свою новую карту поверх своей предыдущей. Так продолжается до тех пор, пока символы на картах двух любых игроков не совпадут.

3. Поединки и стопки очков

Когда символы на картах двух игроков совпали, они соревнуются друг с другом. Выигрывает тот, кто первым назовёт ответ. Правильным ответом считается имя, предмет или понятие, соответствующее написанному на карте оппонента. Победитель забирает себе верхнюю карту проигравшего и помещает её в свою отдельную стопку очков рубашкой вверх.

Верхняя карта победителя остаётся на месте (смотрите рисунок 1).

Гена

Стопка очков

Игровая стопка



Вася



Совпадение символов создаёт поединок между Васей и Борей.

Рисунок 1. Так может выглядеть игровой стол при игре вчетвером.

4. Каскады

После того как проигравший отдаст свою карту, верхней в его игровой стопке окажется другая. Символы, изображённые на ней, могут совпасть с уже открытыми, и тогда возникает новый поединок. Иногда получается каскад — серия внезапно открывшихся совпадений.

Одновременно может проходить только один поединок. Никто из игроков не должен брать новые карты, пока не будут сыграны все совпадения.

5. После поединка или каскада

Взятие карт продолжается с игрока, сидящего слева от того, на котором взятие остановилось. Удобно передавать по кругу какой-нибудь небольшой предмет, например: жетон или монетку, чтобы не забыть, чей сейчас ход.

6. Специальные карты

В колоде есть 8 карт, на которых изображены сразу два символа. Если вам попалась одна из них, положите её на стол между стопками для взятия карт. Эта карта провоцирует поединок между игроками, у которых символы на открытых картах совпадают с любым из двух символов, изображённых на специальной карте (смотрите рисунок 2). Возможно, эта карта спровоцирует новый поединок или даже каскад.

Гена

Стопка очков

Игровая стопка

Аня

Вася

Символы, совпадающие со специальной картой, начинают поединок между Васей и Борей.

Рисунок 2. Пример совпадения специальной карты у игроков.

Боря

Одновременно в игре может находиться только одна специальная карта. Она действует, пока не будет взята новая специальная карта.

Если вам попалась специальная карта, вы можете вытянуть из стопки для взятия ещё одну, но только после того, как будут сыграны все возможные поединки.

7. Конец игры

Когда стопки для взятия карт закончатся, подсчитайте количество карт в стопке очков у каждого игрока. Выигрывает тот, у кого их больше!

НЕСКОЛЬКО ВАЖНЫХ ЗАМЕЧАНИЙ

Открытие карт

Переворачивайте вашу карту быстро! Убедитесь, что все игроки увидят её лицевую сторону одновременно. Вы не можете заглядывать под карту и не должны загораживать изображение руками. Нарушение одного из этих правил приведёт к потере хода. Мы предлагаем брать карту за дальний край и быстро переворачивать её, сдвигая на себя.

Незамеченный поединок

Если на столе есть совпадение, но совпадающие игроки этого не заметили, другой игрок может предложить им приглядеться получше. Хорошо срабатывает ворчание или покашливание. Помните: взятие карт не может продолжаться, пока не будут проведены все возможные поединки.

Повторы

Мы рекомендуем использовать правило «без повторов», которое будет действовать в течение всей партии или партий. Оно означает, что вы не можете в качестве ответа использовать слово, сказанное ранее в игре или обсуждении. Возможно лишь одно исключение — ответ, подходящий к разным картам.

Пример: Карта: Оружие Карта: Растение
 Ответ: Лук Ответ: Лук

Ничья

Если поединок закончился ничьей, третий игрок берёт из колоды и переворачивает ещё одну карту, а соревнующиеся должны придумать слово к ней. Победитель получает верхнюю карту проигравшего, а все карты, специально взятые для разрешения ничьей, замешиваются обратно в стопку для взятия.



Если для разрешения ничьей была вытянута специальная карта, замешайте её обратно и возьмите следующую.

Подходящие ответы

Подходящим будет ответ, с которым согласятся все игроки. Например, если нужно назвать имя музыканта, вы можете назвать как Майкла Джексона, так и вашу тётю Таню, если в кругу играющих она известна как музыкант, а также вымышленного, но известного всем Трубадура из «Бременских музыкантов».

Любые разногласия и споры должны решаться путём голосования, инициируемого проигравшим. При необходимости вы можете использовать для разрешения споров словари, журналы, интернет.

Игра втроём

Для игры втроём мы рекомендуем удалить из колоды два любых вида символов. Это увеличит количество совпадений и, соответственно, поединков. Например, удалите все карты (включая специальные) с символами  и  и играйте оставшейся колодой.

ДРУГИЕ ИГРЫ ЭТОЙ СЕРИИ:

Эврика Универсум

Большая коробка Эврики с кучей-кучей карт. Рубашки карт одинаковые, поэтому можно смешать ваш набор и Универсум.



Эврика Игнис

такая же коробка Эврики, как у вас в руках, только другая. Карты можно смешивать, чтобы получилась одна игра.



mosigra.ru



mglan.ru

ANOMIA
PRESS

anomiapress.com

Авторы: Моурин Хирон, Рон Бэдкин, Кэрон Бэдкин.

Художник Эндрю Иннес.

Локализация игры

Разработка: Максим Половцев, Анна Половцева,

Александр Бывшев, Дмитрий Чупикин.

Текст Сергей Абдульманов.

Дизайн и вёрстка: Любовь Савельева,

Екатерина Безлепкина, Ольга Карпова.

Корректор Ксения Ларина.

© 2012 Anomia Press LLC. Все права защищены.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2018.

111033, Россия, Москва, ул. Золоторожский Вал, д. 11, стр. 9, этаж 2, комн. 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт – давайте играть!