

ПОДГОТОВКА К ФИНАЛЬНОМУ РАУНДУ

После раунда, в котором ваша команда отложила шестую карту лешего, начинается подготовка к финальному раунду. Выложите отложенных леших под жетонами номеров, а все остальные карты леших уберите в коробку.



ФИНАЛЬНЫЙ РАУНД: ВЫБРАТЬ САМОГО-САМОГО ЛЕШЕГО!

Голосование проходит по обычным правилам со следующими изменениями:

- чтобы успешно пройти финальный раунд, команда должна проголосовать **единогласно**;
- если команда не проголосовала единогласно, раунд не заканчивается: вместо этого начинается следующий тур голосования.

КАК ПОДГОТОВИТЬСЯ К СЛЕДУЮЩЕМУ ТУРУ ГОЛОСОВАНИЯ

1. Уберите карты леших, за которых никто не проголосовал, и относящиеся к ним жетоны номеров обратно в коробку. В каждом следующем туре у команды будет выбор из меньшего количества леших.
2. Заплатите 1 жетон связи.
3. Уберите карту вопроса первого тура в коробку, возьмите карту с верха колоды вопросов и зачитайте её.
4. Продолжайте голосовать, как обычно.

Пример подготовки ко второму туру голосования



5

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в двух случаях:

1. Если у команды закончились жетоны связи до того, как она смогла единогласно выбрать самого-самого лешего: **увы, ваша команда проиграла.**

или

2. В одном из туров финального раунда команда проголосовала единогласно за самого-самого лешего: **ура, вы победили!**



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



© 2025 Blue Orange Edition. Whoforwhat and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France.
Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu



Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Анастасия Егорова
Переводчик: Анна Яковлева
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0



ПРАВИЛА ИГРЫ

Какого Лешего?™

СОСТАВ ИГРЫ



69 двусторонних карт монстров



45 двусторонних карт вопросов



48 жетонов голосования (8 наборов разных цветов с цифрами от 1 до 6)



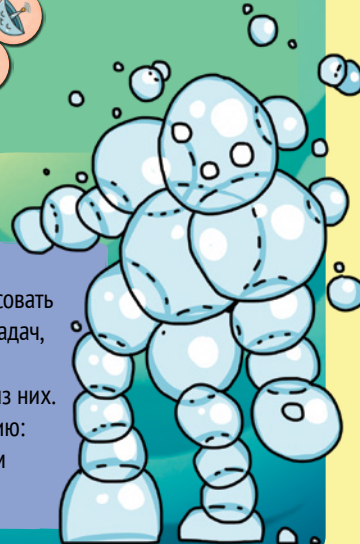
6 жетонов номеров



8 жетонов связи

ОБ ИГРЕ

Это командная игра, выигрывать и проигрывать игроки будут все вместе. Задача команды — голосовать за леших, которые подходят для определённых задач, как можно более одинаково, отобрать 6 лучших и в финальном раунде выбрать самого-самого из них. Это можно сделать, только полагаясь на интуицию: если команда будет недостаточно едина в своём выборе, выбрать лешего не удастся.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите на столе 6 жетонов номеров в 2 ряда по 3 жетона.
2. Перемешайте по отдельности колоды карт леших и вопросов. Поместите обе колоды рядом с жетонами номеров. Вы можете положить колоды любой стороной вверх — на обеих сторонах будут лешие и вопросы.
3. Выложите 1 карту лешего ниже каждого жетона номера.
4. Раздайте каждому игроку 1 набор жетонов голосования выбранного цвета. Во время игры переверните их лицевой стороной вниз.
5. Положите рядом с колодами карт жетоны связи — это ваш запас. Их количество будет зависеть от числа игроков в команде и выбранного уровня сложности (см. таблицку ниже):

Число игроков	3	4 или 5	6 или 7	8
Простой	3 жетона	4 жетона	5 жетонов	6 жетонов
Обычный	2 жетона	3 жетона	4 жетона	5 жетонов
Сложный	1 жетон	2 жетона	3 жетона	4 жетона

Пример подготовки для игры вчетвером на простом уровне.



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких обычных раундов (минимум 6, но может быть и больше), которые будут проходить по одним и тем же правилам, и 1 финального, правила которого будут отличаться от остальных.

ОБЫЧНЫЙ РАУНД: ВЫБРАТЬ САМЫХ СПОСОБНЫХ ЛЕШИХ!

Шаг 1. Возьмите 1 карту с верха колоды вопросов и зачитайте её вслух.

Шаг 2. Вы втайне от других игроков должны выбрать одного из 6 леших, который не только будет ответом на вопрос, но и, по вашему мнению, окажется тем, за кого проголосует большинство других игроков. Для этого положите перед собой лицевой стороной вниз жетон голосования, который соответствует номеру выбранного лешего. Игрокам нельзя переговариваться во время выбора своих жетонов.

Шаг 3. Раскройте все жетоны голосования одновременно:

- Если абсолютное большинство игроков проголосовало за одного лешего, ваша команда успешно прошла раунд и может готовиться к новому.

Важно: абсолютное большинство считается от общего числа игроков. Например, вы играете шестером. Аня, Боря и Витя проголосовали за монстра под номером 3, Дима — за монстра 1, Женя — за монстра 2 и Катя — за монстра 4. Аня, Боря и Витя **не являются абсолютным большинством**, так как всего проголосовавших было 6 и только половина (не большинство!) из них проголосовала за монстра 3. Команда не прошла этот раунд.



- Если все игроки проголосовала за одного лешего, команда не только успешно прошла раунд и может готовиться к новому, но и получает в награду дополнительный жетон связи.

Примечание: у вас не может быть больше 8 жетонов связи.

3

- Если в результате голосования ни один леший не получил абсолютное большинство голосов, команда не прошла этот раунд и должна заплатить 1 жетон связи из своего запаса (убрать его в коробку). Это **голосование аннулируется**. Возьмите новую карту с верха колоды вопросов, зачитайте её и проведите новое голосование.

Если у команды в запасе кончатся жетоны связи, она немедленно проигрывает.

Если вы случайно или намеренно дали другим игрокам понять, за какого лешего вы голосуете, это голосование также **аннулируется**. Возьмите новую карту с верха колоды вопросов, зачитайте её и проведите новое голосование.

В конце раунда можете обсудить с другими игроками, почему вы голосовали за тот или иной вариант.

ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

1. Уберите карту с вопросом этого раунда в коробку.
2. Отложите отдельно карту лешего, за которого проголосовало большинство.
3. Затем возьмите карту с верха колоды леших и выложите её на замену отложенной.

