

Настольная игра Родриго Перу

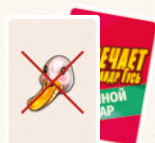
ОТВЕЧАЕТ АЛЕКСАНДР ГУСЬ

Состав игры

60 карт вопросов
(6 вопросов на каждой)



10 карт двойного удара
(для продвинутого режима)



Об игре

Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раунд вы будете зачитывать вопрос, ответом на который будет некое число. Задача каждого игрока — назвать число, не превышающее правильный ответ, или поймать соперника на том, что он этот ответ превысил! Чем больше ошибок, тем больше у игрока глупых гусей, а чем больше глупых гусей, тем ближе проигрыш.

Подготовка

Если вы играете впервые, уберите карты **двойного удара** в коробку — они вам не понадобятся. Иначе см. раздел «Продвинутый режим» на стр. 4. Перемешайте все **карты вопросов** и положите стороной с вопросами вверх в центре стола.

Теперь любым образом выберите первого игрока и начинайте игру!

Ход игры

Первый игрок называет любое число от 1 до 6, берёт верхнюю карту колоды,

не переворачивая её и не показывая оборот с ответами другим игрокам, и читает вслух вопрос под соответствующим номером. Зачитав вопрос, первый игрок должен назвать число, близкое, но, по его мнению, **не превышающее** правильный ответ.

Затем каждый следующий игрок по часовой стрелке должен либо **назвать более высокое целое число**, стараясь не превысить предполагаемый правильный ответ, либо **проверить предыдущего игрока**. Продолжайте по очереди называть догадки, пока кто-нибудь не решит устроить проверку.

Проверка и конец раунда

Если вы думаете, что догадка предыдущего игрока превысила правильный ответ, в свой ход вместо того, чтобы называть число, вы можете крикнуть: «Проверка!» Затем переверните карту вопроса и зачитайте правильный ответ.

Догадка больше правильного ответа:

карту вопроса получает тот, кого проверяют. Он кладёт эту карту перед собой в копилку штрафных очков.

Догадка меньше или равна правильному ответу: карту вопроса получает проверяющий и так же кладёт перед собой.

После проверки раунд заканчивается, и участник, устроивший проверку, становится новым первым игроком.

Конец игры

Игра заканчивается в двух случаях:

- вы сыграли 10 раундов;
- любой игрок собрал перед собой столько карт, сколько указано в таблице ниже.

Количество игроков	2–4	5–6	7–10
Число карт, необходимое для конца игры	5	4	3

Подсчитайте **глупых гусей** на своих картах. Тот, у кого больше всех глупых гусей на картах, проигрывает, а все остальные побеждают!

Пример раунда



Продвинутый режим

Используйте следующие правила, только если все игроки знакомы с игрой. Вы можете начать использовать правило **ответного вызова** после первой игры и **двойного удара** — после второй.

Ответный вызов!

Новое правило: если другой игрок решил вас проверить, вы можете покориться судьбе или бросить ему ответный вызов: **«Ответный вызов!»** Тогда у проверяющего будет выбор: либо настаивать на проверке, либо продолжить игру как ни в чём не бывало. В первом случае проверьте догадку, как обычно, но на кону будет не 1 карта вопроса, а 2 карты с верха колоды. Во втором случае игра продолжается как обычно: устроивший проверку называет свою догадку, и ход переходит следующему игроку по часовой стрелке.



Двойной удар

Подготовка: 10 карт двойного удара сложите колодой рядом с колодой вопросов.

Новое правило: если вы называете число, которое хотя бы вдвое больше, чем число в догадке предыдущего игрока, возьмите 1 карту **двойного удара** из колоды. Каждая такая карта отменяет одного глупого гуса во время подсчёта очков!

Важно: карты двойного удара не ограничены компонентами игры. Если колода закончилась, а игра — ещё нет, используйте что-нибудь другое вместо них (спички, монетки, книги Жана-Поля Сартра или что там ещё предпочитают держать под рукой такие классные люди, как вы).



Особый случай: устроить сцену!

Если вы уверены, что догадка предыдущего игрока совпадает с правильным ответом, вы можете либо назвать большее число и надеяться, что следующий игрок не будет вас проверять, либо **устроить сцену**, закричав: **«А-а-а-а!»** Если решились на сцену, проверьте ответ: если вы правы, карта вопроса в этом раунде никому не достаётся, а если нет — все карты в колоде немедленно достаются вам, игра заканчивается и вы проигрываете самым унижительным образом.

О глупых гусях

В жизни люди могут обидеться, если их назвать глупыми гусями. Поэтому воздержитесь от этого, если только вы не уверены, что перед вами глупый гусь. Возможно, они есть в вашем окружении, а может, вы даже задаётесь вопросом: «А не гусь ли я часом?» Но будьте уверены: это маловероятно.

Автор игры: Родриго Регу
Разработчики: Кристиан А. Эстбю, Хьетил Свеннсен
Художник: Йермунн Мёркве Боне
© SUS PUBLISHING TECHNOLOGY & SOLUTIONS. All rights reserved.



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: Михаил Сунцов
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский
Игру тестировали: Елена Ворноскова, Матвей Чистяков, Петр Тюленев, Егор Бережков, Марина Кузнецова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0

