

# МАСТЕР Слов

СЛЕДУЙ ЗА ПОДСКАЗКАМИ

Игра Жеральда Каттио  
Иллюстрации NILS



15'



12+



2-6

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Мастер слов» – кооперативная игра. Игроки побеждают (или проигрывают) вместе, пытаясь отгадать секретное слово и записать его на одной из карт ответов.

**Ведущий** знает секретное слово и помогает другим игрокам отгадать его. Каждый раунд ведущий отмечает жетонами удачные догадки, которые ведут игроков в правильном направлении.

С помощью логики и подсказок ведущего игроки сужают круг поиска и стараются отгадать секретное слово.



GAGA  
GAMES

## КОМПОНЕНТЫ

Вам понадобится **таймер на 90 секунд**. Мобильный телефон прекрасно подойдёт!



3 карты ответов



24 жетона

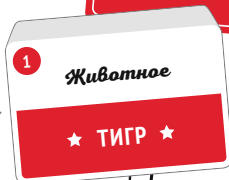
5 стираемых маркеров



1 разделитель



150 карт с секретными словами



30 карт догадок



Коробочка для карт

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Определите, кто будет ведущим.

- Ведущий берет коробочку с картами секретных слов **и, не показывая остальным игрокам, смотрит секретное слово на первой карте** (оно напечатано на нижней, скрытой части карты на красном фоне). Если ведущему не нравится карта со словом, он может заменить её на следующую.



- Ведущий громко объявляет тему вслух, затем ставит коробочку с картами так, чтобы верхняя часть карты была обращена к игрокам и хорошо видна (секретное слово при этом должно быть скрыто!).
- Каждый игрок берёт себе **6 карт догадок** и **1 маркер**.
- **3 карты ответов** доступны всем игрокам: положите их так, чтобы каждому из участников было удобно до них дотянуться.

В конце каждой партии **помещайте сыгранные карты за разделитель**. Таким образом вы сможете сыграть с картами от номера 1 до 150 по порядку их сложности.

После того как вы сыграете со всеми картами, **переверните колоду**, чтобы увидеть номера от 151 до 300. Обратите внимание, что сложность карт увеличивается с увеличением номера.

Если хотите рискнуть, возьмите карту с номером побольше! Первые 3 слова в колоде очень простые — это сделано специально, чтобы вы ознакомились с игрой и выработали свой подход.



## ХОД ИГРЫ

Партия длится несколько раундов (от 1 до 7).  
Каждый раунд состоит из следующих фаз:

### 1. Фаза игроков

Ведущий включает таймер на 90 секунд.  
За это время игроки должны обсудить, какие ДОГАДКИ они хотят записать в этом раунде.

Игроки записывают своих догадки на одной из предназначенных для этого карт и выкладывают их в ряд на стол. Ведущий не может ничего записывать и не принимает участие в обсуждении.

Догадки нужны, чтобы определить, **какими качествами обладает секретное слово**. Догадка может состоять из нескольких слов, но должна выражать ОДНУ МЫСЛЬ — например, «весит больше 100 килограмм». Догадки должны быть связаны со **значением секретного слова**, а не с его написанием, произношением и т. д.

Одну и ту же догадку можно написать несколько раз (даже в одном ряду). Если игрок не успел записать догадку до того, как время истекло, он должен выложить пустую карту.

*Но учтите, что 90 секунд — не строгое ограничение. Когда время истечёт, дайте игрокам несколько секунд, если это необходимо, чтобы они записали свои догадки.*

#### **Будьте внимательны!**

Если кто-то из игроков запишет секретное слово на карте догадки, ведущий должен немедленно остановить игру. Все участники тут же проигрывают! Для победы секретное слово нужно написать именно на карте ответа (об этом далее).



#### **Хорошая догадка...**

Следуйте принципу «от большего к меньшему». Это позволит максимально сузить круг возможных вариантов, перед тем как вы попытаетесь угадать секретное слово. Например, если тема карты — «Животное», то хорошей догадкой в первом раунде будет «Млекопитающее» или «Шерсть».

#### **ИГРА ВТРОЁМ**

При игре втроём (ведущий и 2 игрока) игроки выкладывают по 2 карты догадок и/или ответов за раунд.

## 2. Фаза ведущего

**Если секретное слово не записано ни на одной из карт**, ведущий зачитывает каждую догадку и (если требуется) просит у игроков пояснить, что имеется в виду. Например, ведущий может задавать такие вопросы: «Что ты имеешь в виду под словом „Старый“?» или «Слово „Дважды“ — это „как минимум дважды“ или „ровно дважды“?»

- а) Ведущий определяет, сколько догадок в текущем раунде помогут игрокам вычислить секретное слово.
- б) В стороне от выложенного последним ряда карт ведущий кладёт столько жетонов, сколько догадок из этого ряда он считает «верными». Ведущий никак не указывает, какие из догадок он имеет в виду. Все жетоны должны быть выложены одновременно.

### Новый раунд

После этого немедленно начните новый раунд и снова запустите таймер на 90 секунд. Выкладываете новые карты догадок под теми картами, которые вы разместили в предыдущем раунде. Игрокам известно, сколько из них были верны, и они могут использовать эту информацию, чтобы выдвинуть новые предположения. Обсудите их и запишите на карте новые уточняющие догадки.

**Помните:** у вас есть всего 7 раундов, чтобы угадать секретное слово!

### Стройте догадки и побеждайте!

Начиная со второго раунда, если игрок считает, что он угадал секретное слово, он может записать его на одной из **3 карт ответов** (с красным контуром) вместо того, чтобы записывать догадку. Затем эта карта выкладывается в один ряд с картами остальных игроков. Но помните: в каждой партии у вас есть всего 3 карты ответов. Используйте их с умом!

Как только кто-то из игроков выкладывает **карту ответа** с написанным на ней секретным словом, ведущий открывает карту секретного слова, достав её из коробочки для карт. И игроки, и ведущий побеждают вместе!

Если же секретное слово не отгадано, игра продолжается как обычно. Для ведущего карта с неправильным ответом считается просто ещё одной картой догадки.

**Обратите внимание:** если кто-то записывает секретное слово не на карте ответа, а на карте догадки, ведущий и игроки проигрывают!

### Джокер

В любой момент во время игры ведущий может выбрать любой из жетонов, которые он выложил ранее, и поместить его НА одну из карт. Это даёт игрокам дополнительную информацию (как в примере со словом «Хищник» на следующей странице).

**Это можно сделать только один раз за партию!**



**Обратите внимание:** карта ответа, содержащая какую-либо информацию, кроме секретного слова, рассматривается как обычная карта догадки.

### Семейная игра

Если вы играете с семьей или если вы хотите сделать игру проще, ведущий может выкладывать джокер каждый раунд. Иными словами, у вас может быть до 6 джокеров — но только по одному на каждый раунд.

# ПРИМЕР



Млеко-  
питающе~~е~~

Наземное

Водное

ТАК — ЭТО МЛЕКОПИТАЮЩЕЕ, КОТОРОЕ ЖИВЕТ НА СУШЕ ИЛИ В ВОДЕ... ЛИБО ЗЕМНОВОДНОЕ, КОТОРОЕ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ МЛЕКОПИТАЮЩИМ.

Земно-  
водное ✗

Рептилия ✗

Откладывает  
яйца ✗

НИ ОДНОГО ЖЕТОНА! ЧТО Ж, ВЫХОДИТ, ЭТО НЕ ЗЕМНОВОДНОЕ. Я ПОМЕЧУ ЭТИ КАРТЫ ✗.

Живёт  
в воде ✗

Может  
плавать

Меньше  
собаки

ЕСЛИ БЫ ОНО ЖИЛО В ВОДЕ, ТО, СКОРЕЕ ВСЕГО, УМЕЛО БЫ ПЛАВАТЬ. НО У НАС ТОЛЬКО ОДИН ЖЕТОН. ТАК ЧТО ЭТО ТОЧНО НЕ ВОДНОЕ ЖИВОТНОЕ.

Белый  
медведь

Хищник

Европа ✗

АГА: ЭТО ХИЩНИК, МЛЕКОПИТАЮЩЕЕ, НО НЕ БЕЛЫЙ МЕДВЕДЬ, А ЕЩЕ ЭТО ЖИВОТНОЕ НЕ ОБИТАЕТ В ЕВРОПЕ... И ОНО ЛИБО УМЕЕТ ПЛАВАТЬ, ЛИБО МЕНЬШЕ СОБАКИ.

Джокер

Кошка

Пятна /  
полоски

Джунгли

УРА!  
ВСЕ ТРИ В ЦЕЛЬ!

Пантера

Тигр



МЫ  
ПОБЕДИЛИ!

Стирать записи с карт в конце игры удобнее всего бумажными платками или полотенцами.



Ластик будет оставлять на картах пятна.

## КОНЕЦ ИГРЫ

### Победа!

Все побеждают, как только кто-то выкладывает на стол карту ответа с правильно записанным секретным словом, даже если остальные игроки ещё не записали свои догадки.



### Поражение...

Вы проигрываете, если:

- потратили все свои карты ответов и так и не угадали секретное слово;
- записали секретное слово на карте догадки, а не на карте ответа;
- не угадали секретное слово к концу 7-го раунда.



## СОВЕТЫ

### Интернет

Интернетом можно пользоваться только ведущему, но не игрокам.

### Совет игрокам

Говорите друг с другом! Старайтесь подбирать догадки в одном ряду так, чтобы получить как можно больше информации. Например, если вы стараетесь понять, где расположен памятник, и пишете 5 континентов, вы, вероятно, получите один жетон. Таким образом вы не узнаете ничего, кроме того факта, что этот памятник где-то на Земле.

### Советы ведущему

**Не забывайте**, что ваша цель в роли ведущего — помочь игрокам отгадать секретное слово. Помните, что «верная» догадка не всегда бывает истинной. Отмечайте жетонами не правильные и истинные утверждения, а полезные догадки, которые приведут игроков к секретному слову!

Например, секретное слово «Папа Римский», тема — «Личность». В этом случае догадку «Политика» лучше проигнорировать (несмотря на то, что многие из пап занимались политикой). Помните: прежде чем выкладывать жетоны, вы всегда можете переспросить у игроков, что именно они имели в виду под своими догадками — пользуйтесь этим!

На картах посложнее вместо одного секретного слова может быть указано имя, название или фраза. В этом случае ответ игроков можно считать правильным, если он достаточно близок по смыслу: например, «Шерлок» для карты «Шерлок Холмс».

## РЕЖИМ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

### ВНИМАНИЕ

Режим для 2 игроков сложнее, чем базовый вариант игры. Готовы ли вы к этому? В этом разделе объясняются только отличия от обычных правил. Чтобы понять эти правила, вы уже должны понимать базовый режим игры.

В этом режиме у ведущего не будет джокера. Вместо этого он каждый раунд будет писать подсказки, стремясь помочь игроку. Игрок не увидит эти подсказки, пока не напишет то же самое на одной из своих карт. Постарайтесь придумать такие подсказки, которые не только удачно намекают на секретное слово, но и которые с высокой долей вероятности придут в голову игроку.

### Подготовка к игре

В дополнение к обычной подготовке к игре ведущий берёт 6 карт догадок и маркер. Игрок получает 18 карт догадок.

### Ход игры

В каждом раунде после запуска таймера игрок записывает 3 догадки, выкладывая их в ряд ЛИЦОМ ВНИЗ. Ведущий одновременно с ним записывает 1 подсказку и кладёт её ЛИЦОМ ВНИЗ слева от догадок игрока.

Пометьте карту ведущего крестиком с обратной стороны, во избежание путаницы.

Когда игрок и ведущий выложат свои карты, переверните ТОЛЬКО карты игрока.

Если догадка на одной из них совпадает или очень похожа на то, что написано на одной из карт ведущего (даже на те, что остались с прошлых раундов), ведущий открывает эту карту. Это означает, что догадка очень хороша. Приведём несколько примеров догадок и подсказок, которые можно считать очень близкими: «ест траву» / «травоядное», «обезьяна» / «горилла», «легче мыши» / «весит меньше 20 грамм».

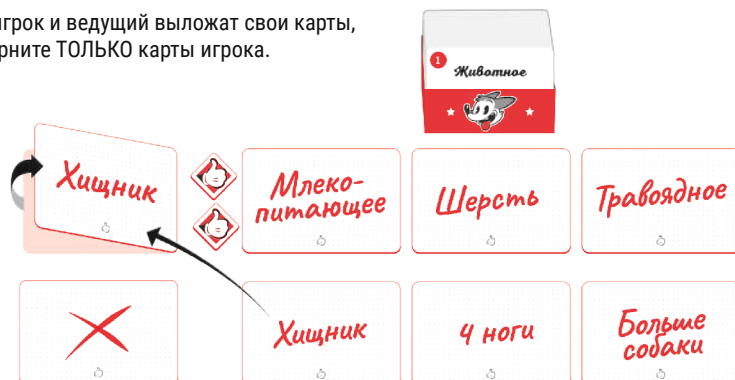
Затем, как и в обычном режиме игры, ведущий размещает свои жетоны, чтобы указать, какие догадки близки к истине. Подсказки, выложенные ведущим, при этом не учитываются.

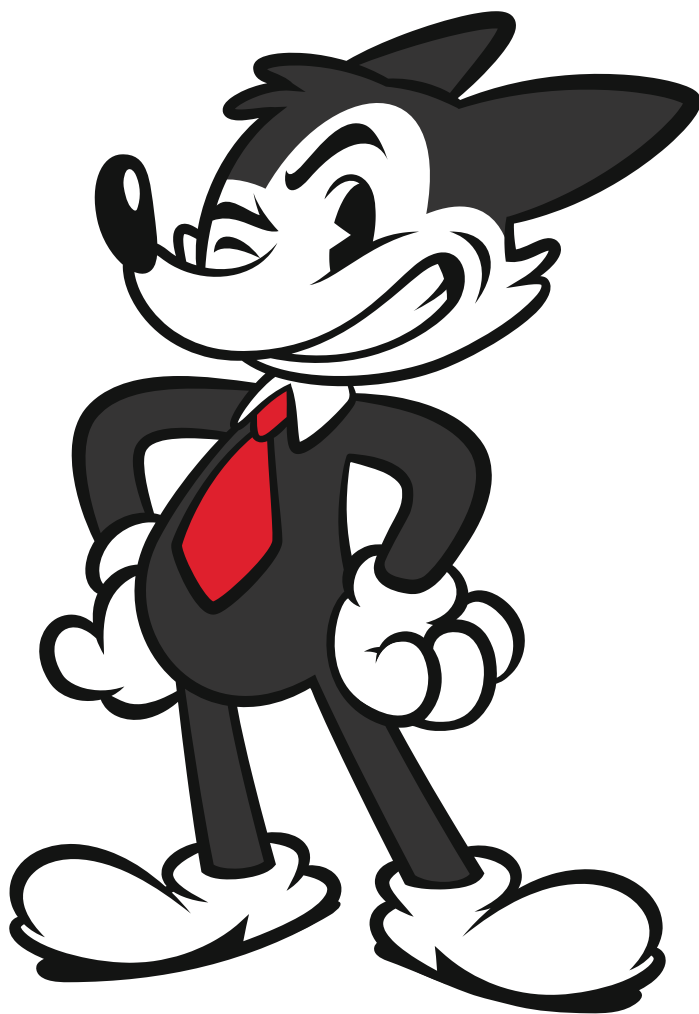
Ведущий не может записывать в качестве подсказки те слова, которые уже присутствуют на выложенных игроком картах.

**Обратите внимание:** если игрок выкладывает карту догадки, соответствующую одной из карт ведущего, тот открывает свою карту, даже если она была разыграна в предыдущем раунде. Если игрок выложил карту ответа и не угадал секретное слово, воспринимайте эту карту как ещё одну карту догадки. Она также может открыть одну из карт ведущего.

### Конец игры

Игра в режиме для 2 игроков заканчивается по тем же правилам, что и базовая игра.





**Издатель:** Кристиан Лемэ

**Креативный директор:**

Мануэль Санчес

**Дополнительные иллюстрации:**

Себастьян Бизос

**Глава тестировщиков:** Мэтью Лего

**Дополнительное развитие игры:**

Мэтью Лего, Карл Брийе, Элен Виньо

**Корректор:** Тина Уэйленд

Русскоязычное издание подготовлено  
GaGa Games.

**Переводчик:** Артём Ясинский

**Корректор:** ООО «Корректор»

**Редактор:** Данила Евстифеев

**Дизайнер-верстальщик:** Антон Поясов

**Руководитель проекта:** Артём Савельев

**Общее руководство:** Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 – правообладатель  
русскоязычной версии игры. Все права  
защищены.