

ИНСАЙД

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

Что в коробке? Цель игры — правильно ответить на этот вопрос.

Каждый раунд один из игроков становится ведущим и узнаёт, какая посылка загадана. После чего раскладывает карты с описанием, пытаясь намекнуть на её содержимое.

Задача остальных игроков — угадать карту ведущего и положить на неё свой жетон. Чем ближе жетон к загаданной посылке — тем больше очков он принесёт.

Побеждает тот, кто первым наберёт 25 очков.

СОСТАВ:

- Поле для подсчёта очков
- 38 карт описаний
- 75 карт посылок
- 18 жетонов игроков
- 6 фишек для подсчёта очков
- 2 карты плюс и минус
- 25 карт расположения посылки
- Правила игры, которые вы сейчас читаете



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Дамир Хуснатдинов
Развитие игры: Екатерина Рейес
Дизайн и вёрстка: Ксения Таргуляна
Продюсер: Владимир Грачёв
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Использованы изображения с сайта Freepik.com, иконки Chanut is Industries, maxicons
Игру тестировали: Елена Ворноскова, Александр Ильин, Александр Кожевников, Матвей Чистяков и многие другие.
Издатель: ООО «Магеллан Производство»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анна Давыдова
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов

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.

© 2022 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены.
Версия правил 1.0



ПОДГОТОВКА:

- А** Положите поле для подсчёта очков в центр стола.
- Б** Перемешайте карты посылок. Выложите 25 карт, чтобы получилась сетка 5x5. Это ваш склад. Остальные карты уберите в коробку.
- В** Возьмите карты плюс и минус. Положите карту минус под нижней левой картой склада, а карту плюс — под нижней правой.
- Г** Перемешайте карты описаний, сложите их в стопку и положите на стол лицевой стороной вниз.
- Д** То же самое сделайте с картами расположения посылки.
- Е** Раздайте каждому игроку по 1 фишке и по 3 жетона одного цвета. Жетоны держите перед собой картинками вверх. Поставьте фишки на поле для подсчёта очков на значение 0.
- Ж** Назначьте первого ведущего. Пусть им будет тот, кто последним отправлял посылку.
- Вы можете начинать играть, попутно читая правила.**



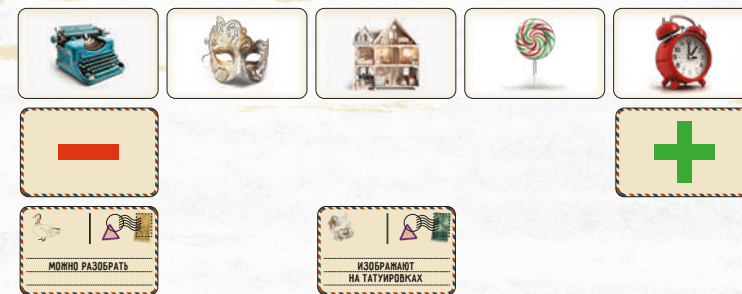
ХОД ИГРЫ

- 1** Ведущий берёт верхнюю карту расположения посылки и тайно смотрит её, никому не показывая. На ней галочкой указана посылка, которую нужно загадать.



Пример: Вова берёт карту и сверяет её со складом. Карта указывает на осьминога — значит, его Вова и будет загадывать.

- 2** Затем ведущий берёт две верхние карты описаний. Он зачитывает первую и кладёт её под почтовым складом ближе к плюсу или к минусу, в зависимости от того, насколько это описание соответствует содержанию загаданной посылки. Сразу после этого ведущий делает то же самое со второй картой описаний. Карты можно класть в один или несколько рядов, но лучше не накладывать их друг на друга, чтобы всегда можно было видеть все описания. Выкладывая карты, ведущий может комментировать свои решения, но без подробностей.
- 3** Игроки, кроме ведущего, берут по одному своему жетону и без очереди выкладывают на ту посылку, которая, как им кажется, загадана. Положить жетоны можно тремя способами: на одну карту, между 2 карт и между 4 карт (подробнее — ниже под заголовком «Как можно положить жетон»). Как только вы положили жетон на склад, перекладывать его нельзя.
- Важно:** если на карте или пересечении карт уже лежит жетон, положить туда ещё один нельзя.



Пример: Вова зачитывает первое описание: «Изображают на татуировках». Вова комментирует: «Хм, наверное, не часто, но мне кажется, что можно встретить такие татуировки». Он кладёт карту примерно посередине между плюсом и минусом. Затем он зачитывает второе описание: «Можно разобрать». Осьминога точно нельзя разобрать, поэтому Вова кладёт карту прямо под минус.

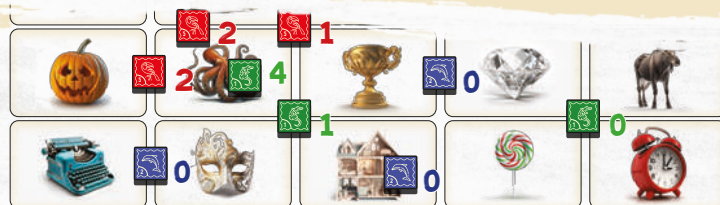
КАК МОЖНО ПОЛОЖИТЬ ЖЕТОН

- Если вы поняли, какая посылка загадана, и уверены в своём выборе, положите жетон в центр карты. Это самый рискованный способ, но если вы угадаете, то получите максимум очков — 4.
- Жетон можно разместить и между двумя посылками — на стыке по вертикали или горизонтали или на краю поля. Вы получите 2 очка, если одна из этих посылок окажется верной.
- Также вы можете положить жетон между четырьмя посылками или на углу карты на краю поля. Если одна из этих посылок окажется верной, вы получите 1 очко.



4 Когда игроки закончат раскладывать жетоны, ведущий берёт ещё одну верхнюю карту описания, зачитывает её и кладёт между плюсом и минусом. Игроки снова делают предположения, выкладывая по одному своему жетону. Затем ведущий снова берёт одну верхнюю карту описания. Игроки выкладывают свои последние жетоны.

5 Ведущий переворачивает карту расположения лицом вверх и показывает посылку, которая была загадана.



Пример: Загадана посылка с осьминогом. **Алиса** получает 2+2+1=5 очков. **Галия** получает 0+1+4=5 очков. **Денис** получает 0 очков. **Вова** (ведущий) получает 2 очка (самое точное предположение Алисы) плюс 4 очка (самое точное предположение Галии), итого 6 очков.

7 Переверните карту с загаданной посылкой на другую сторону (или замените её на любую из коробки). Замешайте карты описаний и карту расположения в их колоды. Заберите со склада свои жетоны. Теперь ведущим становится игрок слева от текущего.

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ

В подготовке переверните жетоны игроков на сторону с буквами и разделитесь на две команды (можно не поровну): синюю и красную. Поставьте на поле для подсчёта очков 2 фишки соответствующих цветов. Раздайте каждой команде по 9 жетонов их цвета: 4 для ведущего, 5 для игроков.

Каждая команда выбирает своего ведущего, и он берёт свою карту расположения посылки. Играйте как обычно, но обе команды действуют одновременно, поэтому чем быстрее игроки будут выкладывать карты описаний и жетоны, тем лучше.

Если место на складе занято жетоном одной команды, другая не может его

6 Получите очки за каждый свой жетон:

- 1 очко, если ваш жетон лежит между четырьмя картами и одна из них — загаданная посылка.
- 2 очка, если ваш жетон лежит между двумя картами и одна из них — загаданная посылка.
- 4 очка, если ваш жетон лежит на загаданной посылке.

Победные очки ведущего складываются из суммы самых точных предположений каждого игрока.

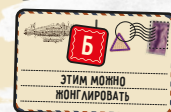
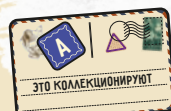
Передвиньте фишки на поле на полученное количество очков.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Играйте, пока один или несколько игроков одновременно не наберут 25 очков — он или они объявляются победителями.

занимать. Чтобы команды не путались в картах описаний, ведущие отмечают свои карты жетонами команд.

В конце раунда оба ведущих ждут, пока команды выложат свои последние жетоны, и только потом одновременно указывают на загаданные посылки. Затем сложите очки всех жетонов команды и передвиньте фишку на получившийся результат. Ведущий очков не получает. Выберите нового ведущего и начинайте следующий раунд. Побеждает команда, которая первой наберёт 25 очков.



РЕЖИМ ИГРЫ ВДВОЁМ

КРАТКИЙ ХОД ИГРЫ

В каждом раунде один из игроков становится ведущим, другой отгадывающим. Оба играют заодно. У угадывающего есть 5 жетонов — 5 попыток точно угадать посылку ведущего. Раунд заканчивается, когда посылка угадана (тогда игроки получают 4 очка) или когда угадывающий использовал все

жетоны, но не угадал посылку (тогда он безвозвратно теряет один жетон, и в следующих раундах у него будет меньше попыток).

Общая цель — набрать 25 очков, прежде чем один из игроков потеряет все жетоны.



ПОДГОТОВКА

Переверните жетоны игроков на сторону с буквами. Дайте одному игроку 5 жетонов А, другому игроку 5 жетонов Б. На значение 0 на поле для подсчёта очков поставьте только одну фишку любого цвета. В остальном готовьтесь как обычно.

Подсказка: Если хотите сделать игру сложнее и напряжённее, дайте каждому игроку по 4 жетона.



ХОД ИГРЫ

Играйте по обычным правилам, но со следующими изменениями.

После того как ведущий зачитает и выложит первые две карты описания, угадывающий игрок должен положить свой жетон на карту, которая, как он считает, загадана. В этом режиме жетоны нужно класть строго в центр карты — необходимо точно угадать посылку.

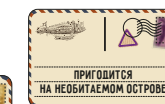
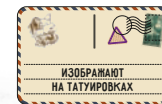
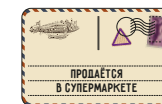
Если угадывающий ошибся, ведущий выкладывает новую карту описания, и угадывающий кладёт новый жетон.

Как только угадывающий кладёт жетон на загаданную посылку, ведущий говорит: «Верно!» — и раунд заканчивается.

Передвиньте фишку на поле на 4 очка вперёд.

Если угадывающий использовал все жетоны и он так и не угадал посылку, то раунд заканчивается: угадывающий теряет один свой жетон (убирает его в коробку) — в следующих раундах у него будет меньше попыток. Фишка на поле остаётся на месте.

Перед началом нового раунда угадывающий забирает свои жетоны с карт, затем игроки меняются ролями: ведущий становится угадывающим, а угадывающий — ведущим.



Например: загадана посылка с тюленем. Ведущий выкладывает первые два описания: «Пригодится на необитаемом острове» и «Продаётся в супермаркете». Угадывающий предполагает, что это попугай, и кладёт свой жетон на карту с попугаем. Это неверно, и ведущий выкладывает следующую карту описания: «Опасно для здоровья». Угадывающий кладёт жетон на карту с конём. Это тоже неверно, и ведущий выкладывает новую карту: «Изображают на татуировках». Теперь угадывающий уверен, что это тюлень, и кладёт на него свой жетон. «Верно!» — объявляет ведущий. Фишка игроков движется на 4 очка вперёд, раунд заканчивается.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в двух случаях:

- Фишка игроков на поле прошла значение 25 — поздравляем, вы победили! Отличная командная работа!
- Один из игроков теряет свой последний жетон — увы, это проигрыш. Попробуйте сыграть ещё раз, чтобы потренировать своё взаимопонимание.

