



МОСИГРА

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.
Магазины в РФ и Казахстане.

mosigra.ru



Magellan

Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

Правила



3–8 игроков



От 18 лет



Партия 30 минут



Объясняется за минуту



Развивает коммуникативные навыки



Шумная и безумная



Простая и весёлая

Настало время повеселиться, не задумываясь о последствиях ваших слов. Игра «Куча вопросов» создана, чтобы развить нестандартное мышление и наладить общение даже в незнакомой компании.

В свой ход ведущий берёт фишки игроков и две ширмы — для умных или тупых ответов. Затем он зачитывает вопрос для всех игроков. Игроки по очереди отвечают на вопрос, а ведущий решает, «умным» был этот ответ или «тупым», и бросает фишку игрока в соответствующую ширму. Последний игрок выбирает, какую ширму вскрыть, и все игроки, которые оказались в ней, продвигают свои кубики вперёд по полю.

Побеждают те игроки, которые достигнут финиша первыми.

Состав и подготовка



➔ **Поле для игры** — положите его в центр стола.

➔ **104 карты** — на каждой карте по 3 вопроса, всего в игре 312 вопросов. Сложите карты в колоду, перемешайте и положите рядом с игровым полем. Оставьте место для сброса.



➔ **8 карт цвета** — игроки выбирают себе цвет и кладут эту карту перед собой лицом вверх. Так ведущий будет видеть у кого какой цвет.



➔ **2 сборные ширмы** — соберите их и поставьте рядом с коробкой.



➔ **8 деревянных кубиков** — все игроки берут себе по кубику своего цвета. Их вы будете двигать по полю отмечая свой прогресс. Положите их на нижнее деление поля.



➔ **8 фишек игроков** — возьмите фишки того же цвета, и сложите их рядом с игровым полем.

➔ **Правила**, которые вы сейчас читаете.

Ведущим на первый ход становится тот, кто последним совершил какую-то глупость.

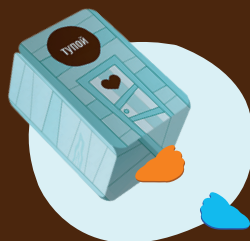
Теперь вы можете начать играть, попутно заглядывая в правила.



Ход игры

Ход состоит из нескольких шагов.

- ➔ Ведущий берёт ширмы, все фишки игроков и крышку от коробки игры. Спрячьте ширмы за крышкой так, чтобы другие игроки не видели их.
- ➔ Ведущий берёт верхнюю карту из колоды, выбирает любой из трёх вопросов и зачитывает его вслух.
- ➔ Игроки отвечают на вопрос по очереди, начиная с игрока слева от ведущего. Обратите внимание: ведущий не отвечает на вопрос и не продвигается по полю.
- ➔ После каждого ответа ведущий решает, был ли этот ответ «умным» или «тупым», и бросает фишку игрока соответствующего цвета в нужную ширму. Важно, чтобы игроки не видели, кто куда попадает. Выбор ведущего полностью субъективен.
- ➔ Последний игрок выбирает ширму. Ведущий показывает ширмы игрокам и поднимает ту, которую назвал последний игрок. Фишки игроков, которые оказались в этой ширме, продвигают кубики своего цвета по полю на деление вперёд.
- ➔ Ведущий кладёт свою карту в сброс.
- ➔ Далее роль ведущего берёт следующий игрок по часовой стрелке. Начните с первого шага.



Конец игры и определение победителя

Вы играете, пока игрок или несколько игроков не достигнут самого верхнего деления на поле. Они становятся победителями!

Пример хода

1. Андрей – ведущий, он берёт карту и зачитывает вопрос:

Мы с вами застряли на необитаемом острове. Что будем делать?



2. Боря отвечает:

Мы напишем «Помогите!» большими буквами S.O.S. на песке!



3. Ваня отвечает:

Мы будем играть в прятки!



4. Галя отвечает:

Я вас съем, чтобы выжить!



5. Дима отвечает:

Ну вы знаете, чем мы займёмся. Признайтесь, вы ведь тоже хотите этого...



6. Дима был последним отвечающим, и он выбирает ширму:

Я выбираю ширму с «умными» ответами!



Андрей вскрывает ширму с «умными» ответами, а Боря и Галя продвигаются по игровому полю на деление вперёд.

И ещё немножко советов

Эта игра целиком и полностью субъективна и зависит от точки зрения ведущего — что он считает «умным» или «тупым». Например, смешной ответ можно считать «тупым», в то же время скучный засчитать как «умный» (и наоборот).

Будучи последним, кто ответил, вы выбираете, какая ширма будет с победителями. Цель тут состоит в том, чтобы попытаться угадать, в какую ширму ведущий положил вашу фишку.

«Куча вопросов» — это весёлая и простая игра, и помните, что совсем не обязательно отвечать честно...

Не относитесь ко всему сказанному всерьёз! Игра максимально субъективна и направлена только на то, чтобы вы хорошенько повеселились. Не злитесь на своих друзей или родных — это всего лишь игра!



От авторов:

Ежедневно общество пытается промывать нам мозги. «Вырасти, пойти в институт, найти работу, вступить в брак, купить квартиру, завести детей...»

И быть уверенным, что наши дети будут делать то же самое!

Игра «Куча вопросов» была создана, чтобы вы могли развить нестандартное мышление. Настало время повеселиться, не задумываясь о последствиях ваших мыслей, слов и действий.

Хотя бы на минутку перестаньте воспринимать себя слишком серьёзно! Независимо от того, будете ли вы отвечать «умно» или «тупо», ваше путешествие по этой игре пробудит вас.

Так что вперёд, на волю!

И летите... Летите далеко-далеко!



Авторы: Франк Лёжён, Джеймс Фабиан.

Художник Матве Клаусс.

Локализация игры

Разработка: Анна Половцева, Дмитрий Чупикин,

Анна Давыдова, Павел Коврижкин.

Тексты: Павел Коврижкин, Анна Давыдова.

Дизайн и вёрстка Екатерина Лыскова.

Перевод Наталья Тихова.

Корректор Ксения Ларина.

© 2022 Longalive Games. Shitty Question is a trademark from Longalive Games. Distributed under licence by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-a-Mousson, France. Все права защищены.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2022. 111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

Подписывайтесь на новости нашего издательства:

📧 vk.com/magellanboardgames

📍 t.me/magellanboardgames

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!