

# ВАРИАНТ ПРАВИЛ № 1

## ШОУ ТАЛАНТОВ

**ПОДГОТОВКА:** Перемешайте по отдельности чёрную и белую колоды и положите их в центр стола. Раздайте каждому игроку по 4 чёрные карты и выберите игрока, который будет первым ведущим.



Ведущий открывает чёрную и белую карты из колод, зачитывает вопрос с чёрной карты и называет ответ, начинающийся на букву с белой карты.

Остальные игроки выбирают карту из руки, которая лучше всего подходит к ответу ведущего, и выкладывают её в центр стола лицом вниз.

Ведущий перемешивает выложенные карты и начинает открывать их, зачитывая вместе со своим первоначальным ответом. Игрок, чей вариант понравился ведущему больше всего, кладёт перед собой чёрную карту.

Сбросьте все остальные карты, использованные в этом раунде. Все игроки, кроме ведущего, добирают по одной чёрной карте, и следующий игрок становится ведущим.

- Игра заканчивается, когда игроки больше не могут добрать чёрные карты.
- Игрок с наибольшим количеством чёрных карт, лежащих перед ним, побеждает.
- Если белые карты закончились, замешайте сброс в новую колоду.

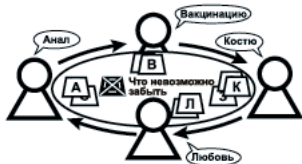
## **№ 1 ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ АЛКОГОЛЬНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ**

---

- В конце раунда все, кроме ведущего и игрока, чей ответ он выбрал, пьют.
- Игрок в любой момент может выпить, чтобы сбросить все карты с руки и набрать новые. Замешайте сброшенные карты обратно в колоду.
- Если большинству игроков больше понравился вариант, который ведущий не выбрал, ведущий пьёт.

## ВАРИАНТ ПРАВИЛ № 2 ВЗРЫВООПАСНЫЙ

**ПОДГОТОВКА:** Перемешайте по отдельности чёрную и белую колоды. Выберите первого игрока и дайте ему белую колоду, а чёрную положите в центр стола.



Запустите приложение «Таймер для игры ЧПОК» или установите любой другой таймер на 1 минуту.

- 1 Откройте чёрную карту. Запустите таймер. Первый игрок открывает верхнюю карту из белой колоды и подбирает ответ для чёрной карты, начинающийся с открытой буквы.
- 2 Назвав ответ, первый игрок передаёт колоду следующему игроку, который тоже открывает верхнюю карту и подбирает ответ.
- 3 Продолжайте, пока таймер не остановится. Тот, в чьих руках оказалась белая колода на момент окончания таймера, забирает себе чёрную карту.
- 4 Перемешайте все белые карты. Игрок, на котором закончился раунд, становится первым.

- Приложение подскажет, когда игра должна закончиться. Если вы играете без него, то игра заканчивается после 15 раундов.
- Игрок с наименьшим количеством чёрных карт побеждает.

## **№ 2 ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ АЛКОГОЛЬНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ**

---

- Игрок, на котором закончился таймер, пьёт дважды.
- Игрок может пропустить ответ и передать белую колоду следующему игроку, допив свой напиток до дна (сделать так можно только один раз за раунд, ведь больше напитка у этого игрока не будет).

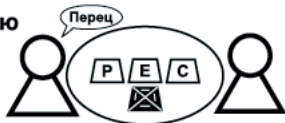
# ВАРИАНТ ПРАВИЛ № 3 ДУЭЛЬНЫЙ

Этот режим рассчитан в первую очередь на двоих игроков, но ничто не мешает вам играть в компании побольше.

**ПОДГОТОВКА:** Перемешайте

по отдельности чёрную и белую колоды.

Положите обе колоды в центре стола лицом вниз.



Выложите 3 белые карты лицом вверх в центре стола.

Откройте чёрную карту. Игроки стараются как можно быстрее подобрать слово, содержащее как можно больше букв, которые выложены в центре стола.

Игрок, первым назвавший слово, забирает себе все буквы, которые содержались в этом слове, из центра стола в стопку победных очков, а все остальные буквы — в стопку штрафных очков. Сбросьте открытую чёрную карту.

- Игра заканчивается, когда заканчивается белая колода.
- Каждый игрок считает количество карт в своей стопке победных очков и вычитает из него количество карт в стопке штрафных очков. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает.

### **№ 3 ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ АЛКОГОЛЬНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ**

---

- Когда игрок забирает хотя бы одну карту в штрафные очки, он пьёт.
- Когда игрок забирает все 3 карты в победные очки, его соперник (или соперники, если игроков больше двух) пьёт дважды.