

Внимание!
Мелкий шрифт.
Для прочтения правил
может понадобиться
взрослый игрок.

ПРАВИЛА ИГРЫ Тёплое с Мягким

9+

20-30
мин.

2-8
игроков

Автор игры: Александр Пешков

ГОВОРЯТ, НЕ СТОИТ ПУТАТЬ ТЁПЛОЕ С МЯГКИМ
И СРАВНИВАТЬ КРАСНОЕ С КВАДРАТНЫМ...
НО ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ ВСЁ-ТАКИ ПОПРОБОВАТЬ?

КОМПОНЕНТЫ

Составное поле для голосования:

- двусторонняя основная часть
- 5 дополнительных сегментов



Компоненты могут отличаться от изображённых.



150 двусторонних
карточек определений



30 дисков для планшета
(+ несколько запасных)



40 жетонов
для голосования
(8 наборов разных
цветов по 5 жетонов)



110 двусторонних
карточек заданий



8 жетонов «Задняя мысль»



Планшет для объяснений



90 жетонов
победных очков:

- стоимостью 1 x 56
- стоимостью 5 x 24
- стоимостью 10 x 10

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый по очереди становится ведущим и, используя специальный планшет, старается объяснить игрокам загаданное слово, оценивая его по различным, порой совершенно несовместимым, параметрам. Другие в это время стремятся как можно быстрее понять ход мыслей ведущего и проголосовать за верный ответ. Цель каждого — набрать как можно больше очков, объясняя и отгадывая слова карточек заданий.

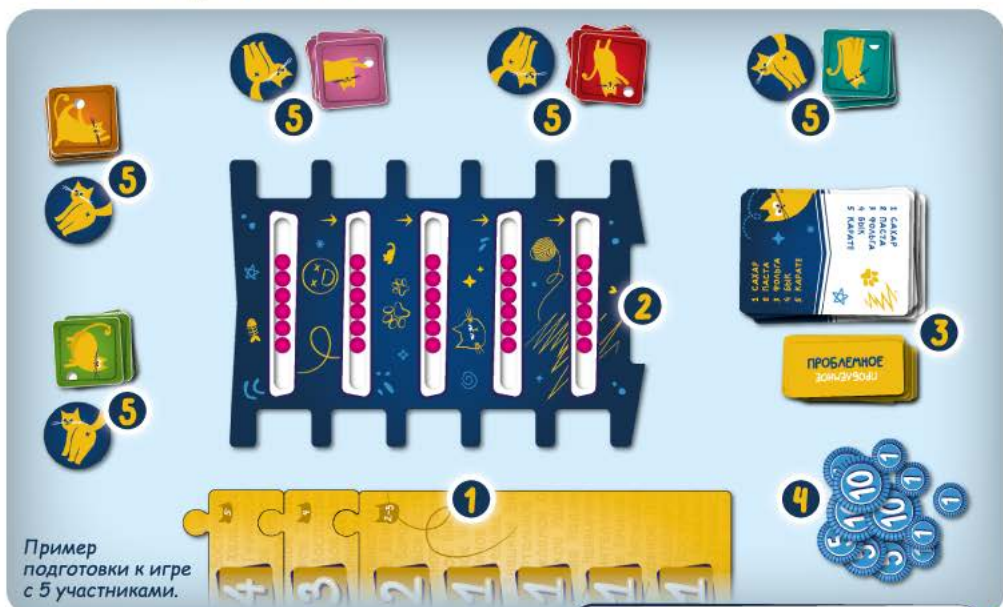


СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Примечание: соревновательный режим подходит для игры компанией от 3 до 8 игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Вложите в центр стола основную часть **поля для голосования** жёлтой стороной вверх. Если в игре участвуют более 3 человек, присоедините к ней один за другим дополнительные сегменты в зависимости от количества игроков (например, при игре в пятером присоедините к основной части сегменты, помеченные значками 4 и 5 в правом верхнем углу).
- 2 Приготовьте **планшет для объяснений**, разместив по **6 дисков** по центру каждой из 5 прорезей.
- 3 Перемешайте отдельно **карточки заданий** и **карточки определений**, сформируйте из них колоды и разместите их поблизости.
- 4 Разместите рядом резерв из **жетонов победных очков**.
- 5 Раздайте каждому:
 - 5 **жетонов для голосования** одного цвета,
 - 1 жетон «Задняя мысль».



Пример
подготовки к игре
с 5 участниками.

Всё готово? Можем начинать!

ХОД ИГРЫ

В ходе раунда каждый игрок по очереди выступает в роли ведущего, объясняя другим загаданное слово. Игра с **3–4 участниками** состоит из **2 раундов**, а с **5–8 участниками** — из **1 раунда**.

Первым ведущим становится игрок, который кажется всем скорее тёплым, чем мягким. Далее ход передаётся по часовой стрелке.



Каждый ход состоит из нескольких фаз:

① ПОДГОТОВКА ② ОБЪЯСНЕНИЕ ③ ГОЛОСОВАНИЕ ④ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

① ПОДГОТОВКА

Положите перед ведущим **планшет для объяснений** с **дисками**. Возьмите 10 случайных **карточек определений** и разместите по одной слева и справа от каждой из 5 прорезей планшета. Возьмите верхнюю **карточку заданий** и положите её перед планшетом ведущего.



Убедитесь, что всем игрокам хорошо виден планшет ведущего с дисками, а также карточки заданий и определений!

Ведущий должен перемешать свои **жетоны для голосования**, вытянуть один из них и посмотреть его номер, **не показывая другим**. Слово под этим номером на открытой карточке заданий он будет объяснять другим.



Пример **Вова** становится первым ведущим. Не глядя, он вытягивает один из своих жетонов для голосования. Ему попался жетон с цифрой «1», значит, ему предстоит объяснять слово «крем», указанное первым на карточке заданий.

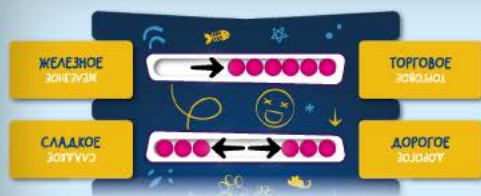
Жетон для голосования ведущий кладёт лицом вниз около карточки заданий.

Все, кроме ведущего, берут в руки свои жетоны, и начинается следующая фаза.

② ОБЪЯСНЕНИЕ

В свой ход ведущий должен распределить диски в каждой прорези планшета для объяснений в соответствии с тем, насколько загаданное слово, на его взгляд, соответствует определениям слева и справа. Можно переместить все диски в одну сторону прорези или распределить их по сторонам в любой пропорции, однако **оставить диски в центре нельзя**.

Ведущий должен распределять диски **последовательно в направлении стрелки** на планшете: сначала для первой пары определений, затем для второй и так далее. Пропустить одну пару, а затем вернуться к ней нельзя, как бы ни хотелось!



Пример **Вова** начинает объяснение. Он считает, что к слову «крем» больше подходит определение «торговое», чем «железное», и поэтому в первой прорези он передвигает все диски вправо. При этом он уверен, что крем может быть одновременно и сладким, если он кондитерский, и дорогим, если речь о косметическом креме, поэтому во второй прорези он раздвигает диски в обе стороны поровну.

Пока ведущий распределяет диски, остальные игроки следят за его действиями и пытаются понять, на какое из слов карточки заданий он намекает.

Во время объяснения ведущему и остальным игрокам нельзя комментировать распределение дисков!



③ ГОЛОСОВАНИЕ

Как только вы решили, что угадали слово, скорее выложите **лицом вниз** свой жетон с соответствующей цифрой на поле для голосования!

Жетон необходимо класть на свободную клетку с наибольшим бонусом, при этом вам совсем не обязательно дожидаться окончания объяснения ведущим. Таким образом тот, кто быстрее поймёт суть объяснения, получит больше очков!

Пример «Торговое, сладкое и дорогое? Это точно торт!» — решает **Маша** и спешит выложить жетон с цифрой «4» на верхнюю клетку поля для голосования.

Если кто-то из игроков уже проголосовал, но позднее понял, что ошибся, он может использовать жетон «Задняя мысль» — сбросив его, игрок может проголосовать снова и выложить второй жетон для голосования на свободную клетку (также лицом вниз). Но учтите: у каждого есть лишь один жетон «Задняя мысль», а значит только одна возможность за игру проголосовать в раунде дважды!



Примечание: игрок может использовать жетон «Задняя мысль», если на поле для голосования есть хотя бы 1 свободная бонусная клетка.

④ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Когда ведущий закончил объяснение, и все игроки проголосовали, можно переходить к проверке и подсчёту очков. Откройте жетон для голосования ведущего. Теперь, когда все знают, какое слово было загадано, по очереди переворачивайте жетоны игроков на поле для голосования, начиная с бонусной клетки с наибольшим количеством очков.

Если игрок ошибся, увы! Он не получает очки, его жетон убирается с поля, а все расположенные ниже жетоны сдвигаются вверх на свободную клетку.

Если игрок проголосовал верно, он получает очки, указанные возле бонусной клетки, на которой расположен его жетон.

Примечания:

- если игрок не успел выложить жетон, он не получает очки.
- если один из ответов игрока, использовавшего «Заднюю мысль», оказался верным, этот игрок получает очки только за жетон с правильным номером, а второй жетон сбрасывается. Если оба ответа неверные, то оба жетона сбрасываются с поля.

1+

Ведущий получает столько очков, сколько игроков угадали слово.

Если слово угадали все, ведущий также получает **1 бонусное очко**.

Если слово не угадал никто, **ведущий теряет 1 очко**.

1-

Примечание: если ведущий должен потерять победное очко, но у него ещё нет ни одного, ничего не происходит.

Пример Поскольку первый ответ **Маши** был неверным, её верхний жетон сбрасывается с поля, а все остальные передвигаются вверх на одну клетку. Остальные игроки угадали слово, и поэтому они получают очки, указанные возле бонусных клеток, на которых оказались их жетоны после перемещения. Благодаря тому, что **Маша** использовала «Заднюю мысль» и со второй попытки ответила верно, она получает 1 очко. **Вова** же получает целых 5 очков (4 + 1), так как все угадали слово, которое он объяснял. Отличная работа, **Вова**!



Возьмите жетоны победных очков в соответствии с набранными очками.

Теперь вы можете свободно обсудить свои версии и сравнить их с логикой ведущего — это поможет вам лучше понять друг друга и просто повеселиться.

ХОД СЛЕДУЮЩЕГО ИГРОКА

После подсчёта очков игроки забирают свои жетоны для голосования, а карточки определений и карточка заданий переворачиваются другой стороной. Новым ведущим становится следующий игрок по часовой стрелке — передайте ему планшет для объяснений, установив все диски в центре. Новый ведущий перемешивает свои жетоны для голосования, не глядя выбирает из них один, и игра продолжается, как описано выше.

Примечание: на следующий (третий) ход сбросьте использованные с двух сторон карточки заданий и определений и откройте новые, потом снова переверните их и так далее.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

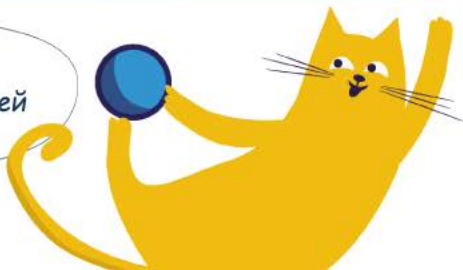
ПРИ ИГРЕ С 3-4 ИГРОКАМИ

Игра заканчивается после **второго раунда** (когда каждый был ведущим 2 раза, т. е. после 6 или 8 ходов)

ПРИ ИГРЕ С 5-8 ИГРОКАМИ

Игра заканчивается после **первого раунда** (когда каждый был ведущим 1 раз, т. е. после 5-8 ходов)

Сложите набранные вами очки. Игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем. В случае ничьей игроки делят победу.



КООПЕРАТИВНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ

Примечание: кооперативные режимы подходят для игры компаниями от 2 до 8 игроков. При игре вдвоём каждый из игроков становится ведущим по 4 раза.

В кооперативных режимах вы играете в одной команде и вместе стараетесь набрать как можно больше очков. Число раундов не меняется, как и суть игры — все игроки по очереди становятся ведущими и пытаются объяснить другим загаданное слово; но вот действия остальных игроков несколько отличаются.

Предлагаем попробовать два варианта:

1. «ДАВАЙ ПОГОВОРИМ!»

Голосуйте **совместно, обсуждая свой выбор с другими игроками.**

Игра в режиме «Давай поговорим!» проходит по правилам соревновательного режима со следующими изменениями:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Переверните основную часть поля для голосования синей стороной вверх. **Не присоединяйте к ней дополнительные сегменты** — верхней клеткой должна быть клетка с цифрой 6.
- Оставьте на столе два любых набора жетонов для голосования: одним будет пользоваться ведущий, а вторым — все остальные игроки. Неиспользованные наборы можно убрать в коробку.
- Не используйте жетоны «Задняя мысль».

ХОД ИГРЫ

ГОЛОСОВАНИЕ

- По окончании объяснения **ведущим** вы можете вслух обсудить между собой (исключая ведущего) варианты ответа и попробовать прийти к общему мнению о ходе его мыслей.
- Затем выложите лицом вверх **5 жетонов для голосования** на бонусные клетки поля сверху вниз **от наиболее вероятного к наименее вероятному варианту.**

Пример Ведущий закончил объяснение, значит, пора переходить к голосованию. Игроки почти уверены, что загаданное слово — слово под номером «2», но также допускают, что это может быть слово номер «4», поэтому они кладут жетон с цифрой «2» на верхнюю клетку, а с цифрой «4» — под ним. Остальные варианты кажутся им менее вероятными, и всё же они выкладывают жетоны с этими номерами на поле: «3», «5» и, наконец, «1».



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- Откройте жетон ведущего: если тот же номер находится на верхней клетке поля для голосования, вы получаете 6 очков, на втором месте — 4 очка, и так далее.
- За роль ведущего очки не начисляются. Очки получает команда в целом.

Пример Сюрприз! Оказывается, ведущий объяснял слово под номером «3», поэтому игроки получают всего 2 очка в этот ход. Что ж, это лучше чем ничего, правда?



КОНЕЦ ИГРЫ

Сложите очки, набранные за все раунды совместными усилиями. Теперь остаётся лишь оценить результат по таблице!

Количество игроков	2	3	4	5	6	7	8
Количество раундов	4	2	2	1	1	1	1
Печально... Может, в другой раз получится?	0-21	0-16	0-21	0-13	0-16	0-18	0-21
Могло быть хуже! Попробуем ещё?	22-28	17-21	22-28	14-18	17-21	19-25	22-28
Недурно, но есть к чему стремиться!	29-36	22-27	29-36	19-22	22-27	26-31	29-36
Отличный результат!	37-43	28-32	37-43	23-27	28-32	32-37	37-43
Ого! Вы что, телепаты?!	44+	33+	44+	28+	33+	38+	44+

2. «СИЛА МЫСЛИ!»

Как и в соревновательном режиме, каждый игрок **самостоятельно, не комментируя свой выбор**, голосует за вариант, который кажется ему наиболее вероятным. Однако очки за все правильные ответы складываются и станут общим результатом команды!

Возьмёте ли вы на себя ответственность проголосовать первым или же не станете рисковать?



Игра в режиме «Сила мысли!» проходит по правилам соревновательного режима со следующими изменениями:

ХОД ИГРЫ

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- После объяснения откройте все жетоны на поле. **Не убирайте с поля жетоны для голосования с неправильными ответами.**
- Сложите очки за правильные ответы. Все полученные игроками очки идут в общий счёт команды.
- За роль ведущего очки не начисляются.** Также ведущему не начисляются бонусы и штрафы, если все игроки ответили верно или, наоборот, ошиблись.

Пример

В этот ход ведущий объяснял слово под номером «4». **Вика** и **Олег** ответили правильно и принесли команде $3 + 2 = 5$ очков. К сожалению, **Вова** и **Яна** ошиблись и не смогли заработать 4 и 1 очко соответственно.



КОНЕЦ ИГРЫ

Сложите очки за все раунды и узнайте свой результат:

Количество игроков	2	3	4	5	6	7	8
Количество раундов	4	2	2	1	1	1	1
Печально... Может, в другой раз получится?	0-7	0-8	0-21	0-22	0-40	0-66	0-100
Могло быть хуже! Попробуем ещё?	8-9	9-10	22-28	23-30	41-54	76-88	101-134
Недурно, но есть к чему стремиться!	10-12	11-13	29-36	31-37	55-67	89-110	135-168
Отличный результат!	13-14	14-16	37-43	38-45	68-81	111-132	169-201
Ого! Вы что, телепаты?!	15+	17+	44+	46+	82+	133+	202+

Чем больше сумма ваших очков в кооперативных режимах, тем лучше вы способны понимать друг друга. Но, какой бы результат вы ни получили, мы предлагаем вам сыграть ещё раз и проверить, не был ли он случайным и сможете ли вы его улучшить.

Менеджер проекта: Маргарита Наташина | Корректор: Анастасия Губанова | Дизайнер: Анна Медведева
Руководитель редакции: Анастасия Дурова | Технолог: Кристина Балакирова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors

