

ПОСЛЕДНИЙ НАМЁК

УГАДАЙТЕ ПРАВИЛЬНОЕ СЛОВО... В ПРАВИЛЬНЫЙ МОМЕНТ!

10+

3-6 

20-30 



ПРАВИЛА ИГРЫ

Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

КОМПОНЕНТЫ

- 110 карт со **словами**
- 10 карт **плохой приметы**
- 1 жетон **чёрного кота**



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Наберите больше всех очков, делая намёки и угадывая слова.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Положите примерно половину стопки карт со **словами** в центр стола.
- Положите жетон **чёрного кота** и карты **плохой приметы** рядом с этой стопкой.
- Перемешайте вторую половину стопки карт со **словами** и положите её в левый отсек коробки рубашкой (сторона с числами) вверх.
- Последний игрок, который видел вещий сон, берёт коробку и становится ведущим.



ХОД ИГРЫ

СТРУКТУРА РАУНДА:

- 1 Ведущий втайне от других игроков переворачивает верхнюю карту стопки и кладёт её в правый отсек коробки.



- 2 Ведущий смотрит на обе карты: на карте слева изображено два символа, которые соответствуют двум словам на карте справа. Игрок выбирает одно из этих двух слов: это **тайное слово**, для которого он будет делать намёки. Числа под символами указывают, сколько именно намёков он должен сделать. **Ведущий не раскрывает другим игрокам ни выбранное слово, ни соответствующее число намёков.**



Например, у ведущего есть выбор между символом пера с цифрой 2 и символом мыши с цифрой 4, т. е. игрокам нужно угадать либо слово «Мяч» за 2 намёка, либо слово «Рыба» за 4 намёка.

3 Ведущий делает намёки (это должно быть одно слово, относящееся к **тайному слову**) **один за другим** так, чтобы игроки угадали **тайное слово** **ровно** за указанное на карте число намёков.

Остальные игроки после каждого намёка могут **в любом порядке** предложить по одному варианту ответа. При игре с 5 или 6 участниками игроки могут в сумме предложить 3 варианта ответа, прежде чем ведущий сделает следующий намёк.





КОНЕЦ РАУНДА:

- Если **тайное слово** угадано **ровно** за указанное число намёков, оба, **и ведущий, и угадавший слово игрок**, получают столько очков, сколько намёков было сделано.
- Если **тайное слово** угадано за **меньшее количество** намёков, игрок, угадавший слово, получает столько очков, сколько было сделано намёков (ведущий ничего не получает).
- Если **тайное слово** не было угадано, никто не получает очков.

Внимание: если сразу несколько игроков одновременно дали правильный ответ, все они получают соответствующее количество очков.

Для подсчёта победных очков (ПО) используйте карты со **словами** из стопки в центре стола (берите по одной карте за каждое полученное очко).

Пример раунда с тремя игроками:

Ирма выбрала тайное слово «**Рыба**»
с 4 намёками.

1-й намёк: «Астрология».

↳ Аннабель предложила слово «**знак**»,
а Феликс – «**гороскоп**».

2-й намёк: «Луна».

↳ Феликс предложил слово «**планета**»,
а Аннабель – «**созвездие**».

3-й намёк: «Хвост».

↳ Феликс предложил слово «**рыба**»,
после чего раунд сразу заканчивается,
и только Феликс получает **3 очка**.
Ирма ничего не получает.

Намёки:

Каждый намёк – это одно слово,
имеющее непосредственное отношение
к **тайному слову**. Сложные слова
и имена собственные считаются одним
словом.

Нельзя использовать:

- слова, однокоренные с тайным словом
или словом из предыдущего намёка,
- перевод тайного слова,
- перечисление букв тайного слова.

НОВЫЙ РАУНД:

Передайте коробку следующему игроку по часовой стрелке. Он становится новым ведущим.

БОНУСЫ:

На рубашках карт со **словами** можно встретить 2 вида бонусов.



Если ведущий сделал всего 1 намёк и **тайное слово** было угадано, он оставляет коробку себе и проводит ещё один раунд (с новой картой).



Если угадано слово с этим бонусом (за **указанное или меньшее** число намёков), то, после того как игроки возьмут себе карты со **словами** в качестве победных очков, ведущий берёт карту **плохой приметы** и кладёт её перед любым соперником на свой выбор. В конце игры этому игроку придётся вычесть одно очко из своего результата.



Вот несколько поводов выложить карту **плохой приметы** перед другим игроком: игрок слишком долго думает, заглядывает в коробку, всё время норовит дать кому-нибудь жетон чёрного кота, плохо варит кофе...

Если в любой момент раунда большинство игроков сочтут, что ведущий слишком долго думает перед тем, как сделать намёк, они могут дать ему карту **плохой приметы** из стопки (-1 очко в конце игры).

Однако опасайтесь ответной любезности от соперников и не забывайте, что для хороших намёков требуются хотя бы минимальные мыслительные усилия!

ЖЕТОН ЧЁРНОГО КОТА:

Если большинство игроков сочтут, что намёк не относится к **тайному слову**, ведущий кладёт перед собой жетон **чёрного кота**, даже если перед этим жетон был у другого игрока. **В конце игры** участник, перед которым лежит этот жетон, теряет 4 очка.

Будьте осторожны: если жетон должен взять игрок, перед которым он и так лежит, этот игрок тут же сбрасывает все собранные им карты со **словами** (но оставляет карты **плохой приметы**).



Например: намёк «белый» к слову «пёс» не подходит, так как не все псы белые.

КОНЕЦ ИГРЫ

После того как каждый игрок побудет ведущим 2 раза, игра заканчивается, и игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем!



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 <http://lifestyleltd.ru/authors>



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



Издано по лицензии COCKTAILGAMES.
© 2023 Все права защищены.
www.cocktailgames.com

Авторы игры: Лоран Прен, Реми и Натали Сонье
Иллюстратор: Лора Мишо
Редактор проекта и переводчик: Мария Кравченко
Корректор: Полина Басалаева
Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Вёрстка: Анна Медведева
Технолог: Юрий Хмелевской

*Особая благодарность выражается
Александрю Пешкову и Екатерине Плужниковой.*