

## Коротко об игре:

В общем-то, длинные правила укладываются в две строчки: самое главное — вы берёте карточки с вопросами и пытаетесь отгадать числовой ответ. Но важно не столько попасть правильно, сколько угадать, кто из игроков был ближе, и сделать ставку на него.

## Где и как

Интереснее всего играть вшестером или более. Стоит играть на вечеринках, семейных праздниках или на любых встречах друзей. Можно брать игру в дорогу. Будьте готовы к добродушному подшучиванию, легкому хвастовству и отличному настроению!

## Игра толпой

В «Держи пари!» можно играть по одному или, если вас много, можно разделить на 7 команд по 1-3 игрока в каждой. Так у каждого появляется немного дополнительного времени, чтобы ответить на вопросы и заключить пари.

## Начало игры

### 1) Раздайте каждому игроку:

- Карточку для записи ответа;
- 2 картонных маркера ставок того же цвета, что и карточка ответа;
- Маркер;

### 2) Выберите одного из игроков, чтобы считать фишки банка.

- Лоток с пластиковыми фишками банка будет у него;
- Этот игрок участвует в викторине наравне с другими.

### 3) Выберите ведущего, который будет зачитывать вопросы, и дайте ему 7 карточек с вопросами.

- Ведущий участвует в викторине наравне с другими, поэтому не должен смотреть оборот карточек.



## Особая благодарность:

Компания North Star Games хотела бы поблагодарить сообщество на сайте [www.BoardGameGeek.com](http://www.BoardGameGeek.com), а также бизнес-школу Smith за постоянную обратную связь и поддержку. Также мы хотели бы поблагодарить Nate Heasley, Steve Quade, Mary Halbe, Hajo & Mirta, Ritvik Purohit, Andy Harke, Lorena Diaz, Jason Strong, Tricia Wieber, Molly Hall, Matt Anderson, Peggy Ann Brown, Lou Kesten, и Melanie Rigney за вклад в создание игры и развитие нашей компании.

© 000 «Магеллан», 2012 — русское издание.  
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.  
Телефон +7-926-522-19-31



**NorthStarGames**

Автор: Dominic Crapuchettes.

Локализация:

Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский,  
А. Деева, В. Герасимов, Е. Кутепова, В. Лобов.  
Воспроизведение любых компонентов игры  
без разрешения правообладателя запрещено.



4-20 игроков



От 10 лет



Партия 25 минут

# Как играть в Wits & Wagers

Шаг  
1

## Вопрос

Зачитайте верхний вопрос карточки и переверните часы. У игроков или команд есть 30 секунд на то, чтобы написать свою догадку на карточках ответа и положить их на игровое поле записью вниз.

Шаг  
2

## Сортировка ответов

Расположите числа-ответы по возрастанию (в середине поля окажется карта со средним значением).

Шаг  
3

## Ставки на правильный ответ

Ещё раз переверните часы. У всех игроков или команд есть 30 секунд на то, чтобы сделать ставки на тот ответ, который, по их мнению, выиграет.

Шаг  
4

## Подсчёт очков

**Определите выигравший ответ:** ведущий зачитывает ответ с карточки. Выигрывает тот ответ, который наиболее близок к правильному.

**Верните фишки ставок:** все картонные маркеры ставок возвращаются игрокам. Все пластиковые фишки ставок, поставленные не на выигравший вариант, сгорают, то есть уходят в банк.

**Раздача выигрыша:** каждый, кто ставил на выигравший ответ, получает фишки из банка. Размер выигрыша зависит от количества поставленных фишек и остатков по выплате (подробности и примеры ниже). Также 3 красные пластиковые фишки передаются тем, кто написал выигравший ответ.

### Подготовка к следующему раунду

Игроки или команды забирают свои карточки с ответами.

Ведущий кладёт карточку с вопросом голубой стороной вверх рядом с оставшимися карточками.

Каждый следующий раунд повторяется как первый, только номер вопроса соответствует номеру раунда.

Например, во втором раунде читается второй вопрос со второй карты, для пятого раунда — пятый вопрос с пятой карты и так далее.

### Победа

Игрок или команда с наибольшим количеством очков после всех семи раундов выигрывает игру.

# Примеры

## Сортировка отгадок

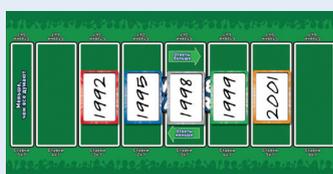
В каждом раунде будет либо чётное, либо нечётное число ответов. Отсортируйте эти ответы в порядке возрастания, как показано на примерах ниже.

Если несколько игроков или команд написали один и тот же ответ, поместите эти ответы в одну ячейку.

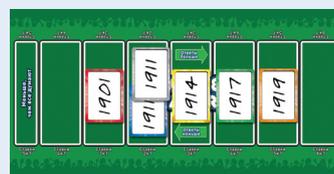
— **Нечётное число отгадок:** средняя отгадка помещается в ячейку «Выигрыш 2 к 1».



7 ответов



5 ответов



5 ответов

— **Чётное число отгадок:** ячейка «Выигрыш 2 к 1» остаётся открытой.



6 ответов



4 ответа



6 ответов

## Ставки

### Ставки картонными маркерами:

- 1) Можно ставить оба маркера на одну ячейку
- 2) Можно поставить по маркеру на разные ячейки

- Игроки (или команды) не обязаны ставить на свой собственный вариант ответа.
- Игроки могут делать ставки только на те слоты, в которых есть ответ, кроме случаев, когда ответ меньше самого маленького в игре.
- Пока делаются ставки, можно менять их.



### Ставки пластиковыми фишками:

Начиная со второго раунда можно делать ставки фишками:

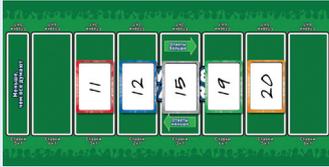
- Пластиковые фишки всегда кладутся под картонный маркер ставки, чтобы можно было понять, кто сделал ставку.
- Можно ставить любое количество фишек, но нельзя делать ставки больше, чем на два ответа.
- Картонные маркеры ставок и красные фишки — по 1 баллу, голубые фишки — 5 баллов, зелёные фишки — 25 баллов.
- Необязательно делать ставки пластиковыми фишками, но обязательно — картонными маркерами.



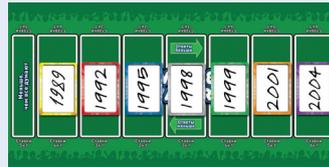
# Примеры

## Выигравшие ответы

Побеждает наиболее близкий ответ к правильному, но не превышающий его. Вот примеры:



Если правильный ответ 14, тогда выиграет отгадка «12» («15» превышает ответ)



Если правильный ответ 2008, то выигравшей отгадкой будет «2004» («2004» ближайшее число, не превышающее ответ)



Если правильный ответ 380, тогда наименьшая отгадка 389 будет выигрышной («389» превышает ответ)

## Выдача фишек

Игроки (или команды), которые сделали ставку на победные слоты, выигрывают покерные фишки (даже если на этом слоте лежит не их ответ). Банкир платит покерные фишки каждому игроку (или команде), которые правильно расположили ставки. Ниже показаны схемы выплат выигрышей. Все те, кто делал ставку на выигравшую ячейку, получают фишки:



1 балл ставится на эту ячейку



+



Банкир возвращает исходную ставку

2 победных балла  
(выплата по ячейке, на которую была сделана ставка)

1 балл ставится на эту ячейку



+



Банкир возвращает исходную ставку

3 победных балла  
(выплата по ячейке, на которую была сделана ставка)

2 балла ставится на эту ячейку



+



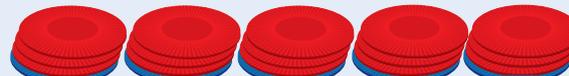
Банкир возвращает исходную ставку

8 победных баллов  
(выплата по ячейке, на которую была сделана ставка)

8 баллов ставится на эту ячейку



+



Банкир возвращает исходную ставку

40 победных баллов  
(выплата по ячейке, на которую была сделана ставка)

2 балла ставится на эту ячейку



+



Банкир возвращает исходную ставку

12 победных баллов  
(выплата по ячейке, на которую была сделана ставка)