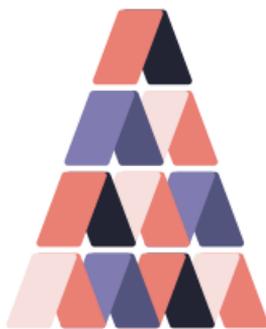


ПРАВИЛА ИГРА СМАРТФОНОВ



 3-99 ИГРОКОВ
 ОТ 13 ЛЕТ

 ПАРТИЯ 90 МИНУТ
 ОБЪЯСНЯЕТСЯ ЗА МИНУТУ



ОБ ИГРЕ

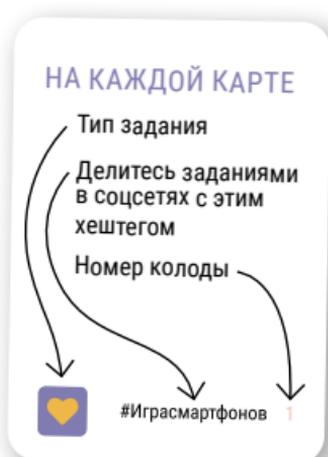
Находите с помощью вашего смартфона сообщения, картинки или делайте селфи, чтобы выполнять задания. Пользуйтесь любыми приложениями, которые есть у вас на смартфонах, и ищите ответы в интернете! Если справились с заданием лучше всех, то забирайте карту себе. Побеждает тот, кто первым соберёт 5 карт.

СОСТАВ:

- Стартовая колода – 98 карт для новичков.
- Классическая колода – 49 карт для продвинутых пользователей.
- Правила игры, которые вы сейчас читаете.

ХОД ИГРЫ

- ① Выберите колоду, которой будете играть. Карты пронумерованы в правом нижнем углу на лице. Колода с цифрой 1 предназначена для новичков, а колода с цифрой 2 – для продвинутых игроков. Перемешайте карты и положите в центре стола лицом вниз. (Можно смешать обе колоды.)
- ② Первым ведущим становится тот, кто последним получил сообщение или электронное письмо.
- ③ Каждый раунд ведущий берёт верхнюю карту из колоды и зачитывает вслух задание.
- ④ Все игроки выполняют задание.
- ⑤ Победитель раунда кладёт карту с выполненным заданием перед собой лицом вверх.
- ⑥ После каждого раунда новым ведущим становится следующий игрок по часовой стрелке.
- ⑦ Игра заканчивается, как только любой из игроков соберёт пять карт. Этот игрок побеждает!



В ИГРЕ ЧЕТЫРЕ ТИПА ЗАДАНИЙ:



ЛАЙК

Надо ответить так, чтобы ведущему понравился ваш ответ. Каждый игрок (**кроме ведущего**) выбирает вариант ответа, а затем кладёт свой смартфон в центре стола экраном вниз. Как только все будут готовы, каждый игрок переворачивает свой смартфон, показывая свой ответ. Ведущий выбирает ответ, который понравился ему больше всего, и этот игрок забирает карту себе.



СКАЧАТЬ

В этом раунде все (**включая ведущего**) выполняют задание на скорость и кладут свой смартфон в центр стола экраном вниз. Как только все будут готовы, все переворачивают свои смартфоны и показывают ответ. На карте указаны точные условия

победы, никакой оценки не потребуется. Если задание длится дольше одного раунда, переходите к следующему раунду, а эта карта остаётся у ведущего, пока не выяснится победитель.



ОТПИСКА

Эти задания позволят каждому игроку исключить 1 ответ на задание этого раунда из соревнования за эту карту. Каждый игрок (**включая ведущего**) выполняет задание, а затем кладёт свой смартфон в центр стола экраном вниз. Как только все будут готовы, каждый игрок переворачивает свой телефон, показывая свой ответ. Начиная с игрока, сидящего слева от ведущего и далее по часовой стрелке, каждый игрок, кроме ведущего, исключает один ответ, переворачивая чей-нибудь смартфон экраном вниз и говоря: «Отписка».

Вы можете исключить самого себя, если хотите. Если вас исключили, то вы всё ещё можете исключать других игроков.

Игрок, чей телефон последним останется неперевернутым, забирает себе карту с заданием. (Если так вышло, что у 2 последних игроков остались не перевернуты смартфоны, то ближайший выбывший игрок по часовой стрелке выбирает победителя.)



ПОДПИСКА

Это бонусное задание, победитель которого определяется не сразу. Карта с этим заданием перейдёт к победителю следующего раунда вместе со следующей картой.

Игроки все вместе выполняют какое-то забавное задание, как обычно. Затем выложите эту карту подписки лицом вверх рядом с колодой. Следующую карту задания кладите поверх этой карты подписки. Она достанется победителю следующего раунда, который и получит карту следующего задания и заберёт эту карту подписки. Вместе они будут считаться за 2 карты.

Если в следующем раунде снова выпала карта подписки, то, выполнив задание, положите её поверх предыдущей карты подписки рядом с колодой. Так можно складывать стопкой до четырёх карт. Таким образом игрок, который выполнит задание, в следующем раунде может выиграть игру!

А ЕЩЁ...

- ① Если возникают затруднения с тем, как играется определённая карта или возникла ничья в каком-либо задании, то последнее слово всегда за ведущим этого раунда.
- ② Если вам кажется, что раунды играют слишком долго, то можно установить лимит по времени. Например, выполняя задание, попробуйте уложиться в 90 секунд. Ведущий может засечь время любым удобным ему способом.
- ③ Экспериментируйте с разным количеством карт для победы. Попробуйте поиграть с 3 картами, чтобы сократить игру (отлично работает для больших компаний), или с 10 картами, чтобы сделать игру подольше.

Авторы: Люк Стерн, Сэм Уандер

Русское издание: ООО «Магеллан Производство»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Павел Коврижкин

Дополнительная вычитка: Анна Давыдова, Анастасия Егорова

Переводчик: Луиза Кретьева

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены.

© 2023 Game of Phones LLC. All Rights Reserved.

Версия правил 1.0

Подписывайтесь на новости нашего издательства:

 t.me/magellanboardgames

 vk.com/magellanboardgames

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!



МОСИГРА
mosigra.ru



Magellan
mglan.ru



Играть интересно
hobbyworld.ru