

ПОПАДАНЦЫ



КАК ИГРАТЬ?

1

Каждый раунд один из игроков становится ведущим. Ведущий берёт 1 карту прошлого (начало фразы) и 4 карты настоящего (конец фразы). Зачитывает их, получаются 4 предложения, они одинаково начинаются, но заканчиваются по-разному.



2

Между ведущим и игроками распределяются жетоны с эмоциями: смешно, не смешно, нейтрально.



3

Игроки (кроме ведущего) оценивают карты настоящего (смешная, несмешная или нейтральная), раскладывая жетоны лицом вниз.



4–10 игроков
От 18 лет

Быстрая игра
Объясняется за 2 минуты

ИГРА ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ СМЕШНЫХ И АБСУРДНЫХ ИСТОРИЙ. УГАДЫВАЙТЕ РЕАКЦИИ ДРУЗЕЙ И ВЕСЕЛИТЕСЬ НА ПОЛНУЮ!

- Идеально подходит для шумной вечеринки в компании друзей.
- Узнайте множество абсурдных историй и проверьте свою реакцию.
- Хотите смутить или рассмеять своих друзей — сыграйте вместе в «Попаданцев»!

4

Потом свои жетоны раскладывает ведущий, пытаясь угадать выбор игроков. Затем все жетоны переворачиваются и игроки проверяют совпадения.



5

Ведущий получает 1 очко за каждый свой жетон, который совпал с жетоном игрока (то есть ведущий посчитал карту смешной или несмешной, и кто-то из игроков посчитал так же). Игроки тоже получат по 1 очку за совпадения с другими жетонами.

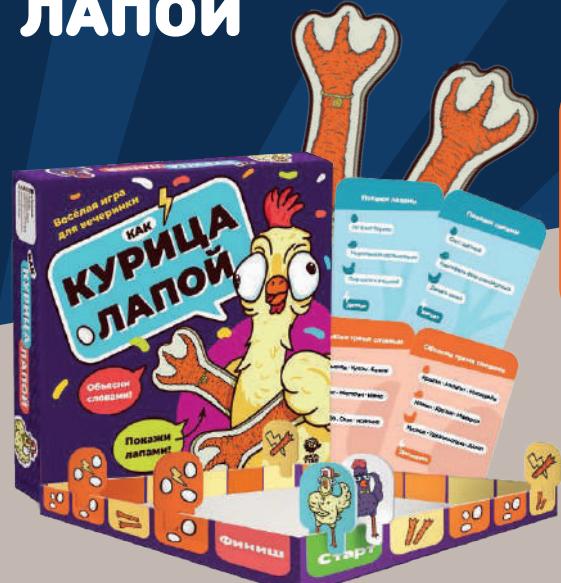
Побеждает тот, кто первым наберёт 15 очков.



ПОДРОБНЫЕ ПРАВИЛА



КАК КУРИЦА ЛАПОЙ



КАК ИГРАТЬ?

1

Игроки делятся на две команды и крепят свои фишки на игровое поле. А также выбирают сложность слов.

Простые задания, для первой партии и игры с детьми.

Задания посложнее.

Ещё чуть сложнее, для опытных игроков.



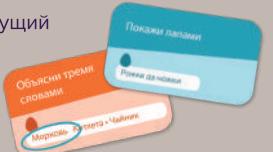
2

Команды ходят по очереди. В свой ход команда выбирает ведущего, и он берёт карту, на которую указывает клетка под фишкой команды.



3

В зависимости от карты ведущий объясняет тремя словами или показывает жестами, держа в руках картонные куриные лапы.



4–8 игроков

От 8 лет

Для весёлой компании
Для всей семьи

Партия 30 минут
Объясняется за минуту

любой вечеринки!
ХИТ

ВЕСЕЛАЯ ИГРА ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ, ГДЕ НАДО ОБЪЯСНИТЬ СЛОВА ТРЕМЯ ПОДСКАЗКАМИ ИЛИ ПОКАЗЫВАТЬ ИХ ЖЕСТАМИ, ИСПОЛЬЗУЯ КУРИНЫЕ ЛАПЫ!

- Простые правила — идеальна для новичков.
- Можно играть всей семьей — даже бабушка не заскучает.
- Отличный подарок — тут есть всё: презентабельная упаковка, яркий дизайн и веселая механика!

4

Если команда начинает ход на клетке с жетоном «Соревнование», то обе команды угадывают слово на скорость.



5

За правильные ответы фишки двигаются вперёд. Победит тот, кто первым придёт к финишу!



ИНФОРМАТОР



ИГРА ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ КВИЗОВ И МАФИИ – ВНУТРИ 100 КАРТ С НЕОБЫЧНЫМИ ВОПРОСАМИ, А ТАКЖЕ ТАЙНЫЕ РОЛИ ДЛЯ КАЖДОГО ИГРОКА.

- Для компании друзей — сделайте посиделки веселее.
- В игре соединили элементы квиза и мафии, будет весело.
- Можно играть всей семьёй — никто не заскучает!

КАК ИГРАТЬ?

1

Возьмите случайную карту с вопросом. Все закрывают глаза.

Обманщик и информатор по очереди открывают глаза, смотрят ответ на обороте карты и закрывают глаза.



2

Все «просыпаются» и минуту обсуждают вопрос и выбирают вариант ответа. Обманщику надо увести игроков от правильного ответа, а информатору — наоборот.



3

Затем каждый кладёт перед собой взякрытую фишку с вариантом ответа, который считают правильным. Когда все будут готовы, фишки переворачиваются.



ПОДРОБНЫЕ ПРАВИЛА



СКУНС



3–8 игроков
От 12 лет

Игра на «подумать»
Объясняется за 2 минуты

ИГРА НА АССОЦИАЦИИ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЕТЕЙ. ВЫИГРЫВАЕТ ТОТ, КТО ДАЕТ САМЫЕ БАНАЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ НА НЕОБЫЧНЫЕ ВОПРОСЫ!



Отличная игра для вечеринки — поможет быстро познакомиться в новой компании.

Подойдёт для дружеских посиделок. Узнайте, хорошо ли вы знаете своих друзей?

Можно играть всей семьёй — никто не заскучает!

КАК ИГРАТЬ?

1

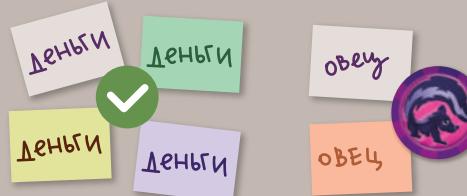
Возьмите случайную карту с вопросом. Все тайно пишут ответ на вопрос. Постарайтесь угадать и написать то, что напишут остальные игроки.



2

Все показывают ответы и считают, какой ответ чаще повторяется. Игроки, давшие такой ответ, ничего не получают (это хорошо).

Остальные получают по жетону скунса за слишком оригинальные ответы.



3

А тот, у кого вообще ни с кем нет совпадений, надевает медаль скунса: она в следующий раз принесёт два жетона скунса вместо одного.



4

Через 10 раундов тот, у кого больше всех жетонов скунса, проигрывает, остальные побеждают.



ПОДРОБНЫЕ ПРАВИЛА

