



ВИДЕО

# У КОГО БОЛЬШЕ

ИГРА ДЛЯ ВЕСЁЛОЙ ВЕЧЕРИНКИ!



2-8 ИГРОКОВ



## ПРАВИЛА ИГРЫ

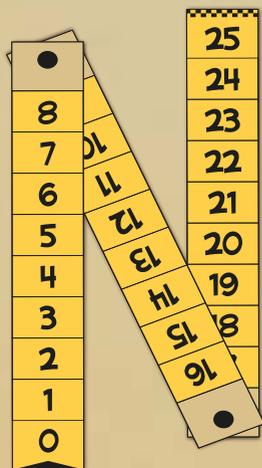
# КОМПОНЕНТЫ



**8 фишек-букв игроков**  
легче запомнить, где чья фишка



**24 карты ставок**  
по 3 карты для каждого игрока  
с его буквой на рубашке



**Складная линейка**  
для подсчёта очков



**2 микрофона ведущих**  
с «крутилкой» ответов от «0» до «5+»



**100 карт вопросов**  
по 3 вопроса на каждой стороне,  
всего 600 вопросов



**7 жетонов красных труселей**  
с тайными бонусами на обороте



**16 карт "Вот это поворот!"**  
с условиями получения доп. очков

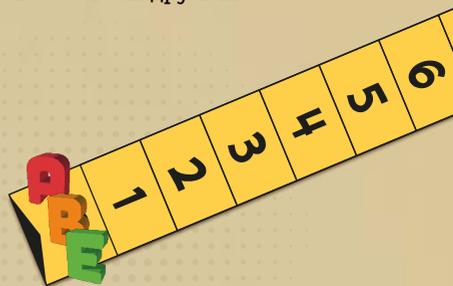
# СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ 4-8 ИГРОКОВ

## Описание и цель игры

Каждый раунд сразу 2 игрока-ведущих отвечают на каверзный вопрос, а остальные угадывают, чей ответ окажется больше! Кто из игроков-ведущих “чаще путешествует” или “больше любит дома ходить голым”? Получайте очки за верные ответы и узнавайте новое о своих друзьях!

## Подготовка к игре

- 1 Раскройте в центре стола **линейку** для подсчета очков.
- 2 Каждый выбирает себе **фишку-букву** и ставит её на старт линейки.



- 3 Раздайте каждому по набору из 3-х **карт ставок** с его буквой на рубашке.



- 4 Выберите первого игрока и отдайте ему **оба микрофона**, красный и синий.



- 5 Перемешайте все **жетоны красных труселей** вверх труселями и всем, **кроме первого игрока**, раздайте по 1 жетону. *Держите в тайне значения на обороте доставшихся вам жетонов!*



3. Все остальные **игроки угадывают**, у кого из ведущих ответ окажется **больше!** Каждый (кроме ведущих) выкладывает перед собой 1 карту ставки (пока тайно – рубашкой вверх):



ставка на большее значение на **красном** микрофоне



ставка на большее значение на **синем** микрофоне



ставка на равенство ответов ведущих

4. Когда все сделали ставки, **открывайтесь и получайте очки!**

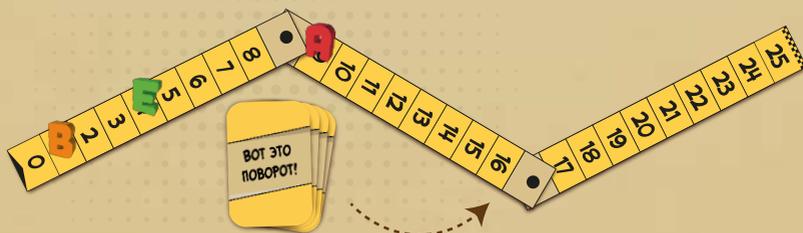
*Для большей интриги сперва открывайте карты ставок, а уже затем микрофоны ведущих.*

**Угадавшие** двигают свои фишки вперёд на 2 или 3 см, как написано на их карте ставки. **Оба ведущих** всегда двигаются одинаково: на 1 см за каждого угадавшего. Если угадавших нет вообще, то на 1 см продвигаются **все, кроме ведущих!**

5. **Передай красный микрофон** игроку слева – этот игрок становится ведущим на следующий ход и сразу получает также и синий микрофон. Новый ведущий начинает ход с выбора со-ведущего (см. «Ход игрока» п.1).

## Карты “Вот это поворот!”

Когда любой игрок первым пройдёт поворот линейки, рядом с которым лежит стопка карт “Вот это поворот!” – раздайте всем по 1 карте, а стопку оставшихся карт переместите к следующему повороту. Когда пройден второй поворот, снова раздайте всем по карте, оставшиеся уберите из игры.



Теперь в очередной ход игроки могут вместе с картой ставки разыграть 1 карту “Вот это поворот!” (только угадывающие игроки, но не ведущие).

После вскрытия карт проверьте условие вашей карты “Вот это поворот!” и если оно выполнено – продвиньте вашу фишку дополнительно, как указано на карте. Затем уберите сыгранные карты из игры.

## Завершение игры

Игра завершается, когда кто-то дойдёт до конца линейки.

К своим результатам добавьте бонусы на обороте ваших жетонов красных труселей (если они у вас есть). Побеждает игрок, у которого больше!



# КООПЕРАТИВНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 3-8 ИГРОКОВ

Игра идёт по обычным правилам, со следующими отличиями:

Выберите одну из фишек-букв в качестве общей фишки игроков, а другую в качестве “фишки промахов”. Выставьте фишки на старт линейки. *Жетоны красных труселей и карты “Вот это поворот!” не используются.*

Если **половина или больше** угадывающих верно разгадывает ведущих, игроки двигают свою общую фишку вперёд:

- на 2 см, если угадано, у кого больше;
- на 3 см, если угадано равенство.

В случае промаха двигайте вперёд фишку промаха:

- на 2 см, если ведущие дали разные ответы;
- на 3 см, если ведущие совпали в ответах.

**Цель игры** – прийти общей фишкой к финишу раньше фишки промаха!

# КООПЕРАТИВНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

**Игра идёт по обычным правилам,  
со следующими отличиями:**

Выберите одну из фишек-букв в качестве общей фишки игроков, а другую в качестве “фишки промахов”. Выставьте фишки на старт линейки.

*Жетоны красных труселей, карты “Вот это поворот!” и карты ставок не используются.*

Каждый раунд 1 игрок отвечает на выбранный вопрос, а другой игрок старается отгадать его точный ответ, используя второй микрофон.

Двигайте вперёд общую фишку игроков:

- на 3 см, если ответ угадан точно;
- на 2 см, если угадано соседнее значение.

В случае большей ошибки двигайте вперёд фишку промаха – на столько см, на сколько делений отличается ответ игрока от предположения угадывающего.

**Цель игры** – прийти общей фишкой к финишу раньше фишки промаха!



© 000 «Экономикус», 2021

**Идея игры:** Дмитрий Белько, Павел Тимофеев

**Развитие игры:** Фёдор Корженков, Николай Золотарёв

**Контент:** Елена Прокудина, Фёдор Корженков

**Дизайн и вёрстка:** Анастасия Клем

**Вёрстка правил:** Владимир Каменский

**Благодарим всех, принимавших участие  
в тестировании игры и предлагавших полезные идеи:**

Денис Варшавский, Илья Воробьёв, Евгений Петров, Надежда Пенкрат,  
Юрий Ямщиков, Арман Корхмазян, Антон Парфёнов, Владимир Романов,  
Дмитрий Седюко, Антон Иванов, Павел Логвинцев, Илья Чураков,  
Николай Барыкин, Александр Журавлев, Алексей Васильев, Семён Гиль.

