

ОПАСНЫЕ СЛОВА

ОБЗОР ОСНОВНЫХ ПРАВИЛ



Привет! Это «Опасные слова», словесная игра для двух команд.

Сначала вы получаете секретное слово, которое команда противников должна будет отгадать.



Ваша команда должна подумать над тем, какие слова могут пригодиться в объяснении этого секретного слова.

- 1 Птица
- 2 Чернильница
- 3 Шляпа
- 4
- 5



Тем временем команда противников занимается словом, отгадывать которое придется вашей команде, и тоже составляет список слов-ловушек, которые вам нельзя будет произносить. Как только обе команды закончат, вы отдаете книгу с секретным словом объясняющему игроку из другой команды.

А вот лист со словами-ловушками вы оставляете у себя. Держите его в тайне от другой команды.

Теперь каждая команда пытается отгадать свое слово. На этом этапе команды ходят по очереди. Один из противников становится объясняющим игроком. Он видит слово своей команды, но не знает, какие слова-ловушки вы подготовили. Он объяснить слово, избегая использования слов-ловушек.

Эм-м... Уверен, это слово они записали. Я боюсь его произносить. Эм-м... Давайте попробуем... «Этим набивают подушки!» (Я надеюсь, они не записали слово «подушки».)



Ваша команда внимательно проверяет свой список слов-ловушек во время хода команды противников. Если объясняющий игрок произносит одно из слов-ловушек, их ход тут же завершается.

Объясняющий игрок может привести множество подсказок, но у его команды есть только 5 попыток отгадать слово.

В вашей команде должен быть тот, кто будет считать догадки противников. И тот, кто будет следить за таймером. Если время истечет, ход противников также закончится.

Если они смогут отгадать слово, то пройдут дальше по подземелью. Если же объясняющий игрок произнесет слово-ловушку, закончится время или догадки, команда останется на месте. В обоих случаях после этого настанет ваш черед попытаться отгадать слово и продвинуться глубже в подземелье.



Это все, что вам необходимо знать для того, чтобы сыграть один раунд. В полных правилах есть описание подготовки к игре, описание игрового процесса и рекомендации по обучению правилам новых игроков. Правила также кратко изложены на обратной стороне этого буклета.

Видео с обзором основных правил (русские субтитры)



<http://cge.as/twu>

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Процесс подготовки к игре подробно проиллюстрирован на страницах 2–3 правил.

1. Разделитесь на две команды и сядьте по разные стороны стола.
2. Выложите 5 жетонов комнат в порядке возрастания их уровня сложности.
3. Поставьте фигурки обеих команд в первую комнату.
4. Выложите 2 случайные карты проклятий рядом со второй и четвертой комнатами рубашкой вверх.
5. Возьмите 1 случайного монстра. Поставьте его фигурку в последнюю комнату.
6. Выберите по одному игроку в каждой команде, которые первыми будут объяснять слова. Выдайте им жетоны факелов.
7. Решите, с какой тематикой слов вы будете играть: фэнтезийной или обычной.

ПЕРВЫЙ РАУНД

Расстановка ловушек

Команды расставляют ловушки одновременно.

1. Каждая команда берет по одной карте слов и кладет их в жетоны книг. В окошке книги становится видно слово, которое должна будет объяснить другая команда.
2. Каждая команда составляет список слов-ловушек для слова противников.
 - Количество слов-ловушек определяется числом на жетоне комнаты, в которой находится команда.

Объяснение слова

Команды по очереди объясняют свои слова. Определите команду, которая будет ходить первой:

- Отстающая команда всегда ходит первой.
- Если обе команды находятся в одной комнате, сперва передайте книгу с сияющим символом на обложке. Команда, получившая ее, ходит первой.

Когда наступает очередь команды противников ходить, сделайте следующее:

1. Передайте их объясняющему игроку книгу с секретным словом.
2. Дайте объясняющему игроку возможность ознакомиться с секретным словом (примерно 3 секунды).
3. Переверните песочные часы.
4. Объясняющий игрок старается объяснить своей команде секретное слово. Остановите его в одной из следующих ситуаций:
 - Если объясняющий игрок произнесет слово-ловушку или любую его форму.
 - Если объясняющий игрок нарушит одно из правил объяснения (см. стр. 11).
 - Если команда противников выскажет свою 5-ю догадку.
 - Если отведенное время истечет.
5. Ход завершается, если:
 - Команда отгадывает свое секретное слово, при этом их фигурка перемещается в следующую комнату подземелья.

- Противники останавливают команду по одной из перечисленных выше причин, при этом фигурка этой команды не двигается.

Завершение раунда

После хода обеих команд, во время которых они пытаются отгадать свое секретное слово, раунд подходит к концу.

- Если обе команды не смогли отгадать свои слова, монстр перемещается на одну комнату ближе по направлению к игрокам.
 - Если монстр при этом входит в комнату с проклятием, то оно также сдвигается на одну комнату ближе в сторону игроков.
- Передайте жетон факела другому члену своей команды. Он будет объясняющим игроком в следующем раунде.

ПРОКЛЯТИЯ

Если команда начинает свой ход в комнате с проклятием:

- Эта команда обязана во время этого раунда выполнять дополнительные правила, указанные на карте проклятия.
- В конце того раунда вне зависимости от результата проклятие сбрасывается.

Если обе команды находятся в комнате с проклятием, то его эффект также действует на обе команды.

СРАЖЕНИЕ С МОНСТРОМ

Команда, начавшая свой ход в одной комнате с монстром, вступает в сражение с ним. Сражаясь с монстром, команда сталкивается с дополнительными трудностями, подвергаясь действию эффекта, изложенного на карте монстра.

Если **только одна команда** сражается с монстром:

1. Их противники ходят первыми и перемещаются вперед в случае успеха.
2. Затем команда, которая сражается с монстром, пытается отгадать свое секретное слово.
 - В случае успеха эта команда побеждает.
 - Если команде не удастся отгадать слово, ничего не происходит. Монстр не перемещается. Продолжайте играть, пока не завершите восьмой раунд.

Если **обе команды** сражаются с монстром:

1. Команда, которая должна получить книгу с сияющим символом, ходит первой.
2. Ход может закончиться одним из следующих результатов:
 - **Если обе команды отгадали** свои секретные слова, то они делят победу.
 - **Если справилась только одна команда**, то эта команда побеждает.
 - **Если ни одна из команд не справилась**, то ни команды, ни монстр не перемещаются. Продолжайте играть, пока не завершите восьмой раунд.

ВОСЬМОЙ РАУНД

- На листе для слов-ловушек достаточно места, чтобы сыграть 8 раундов.
- Если вы завершили 8-й раунд, но ни одна из команд так и не победила, то объявляется победа монстра.