

18+



3-7
игроков



30+
минут

АЛКО ТЕСТЕР

ПРАВИЛА ИГРЫ



КОМПОНЕНТЫ



86 карт
с заданиями



14 карт голосования
(7 комплектов разных
цветов по 2 карты)



Правила

Для игры будут необходимы:

- Одинаковые непрозрачные стаканчики (например, пластиковые) или любые другие емкости под напитки с непрозрачными стенками.

Минимальное количество равно числу игроков.

- Алкогольные и безалкогольные напитки.



ЦЕЛЬ

Используя недюжинную интуицию и подключая все свои актерские способности, набрать больше победных очков, чем

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Колоду карт с заданиями перемешать и положить перед игроками рубашкой вверх. Каждому игроку раздать комплект из **2 карт голосования одного цвета**.

Подготовить алкогольные и безалкогольные напитки.



Можно подобрать любые напитки на свое усмотрение – разного цвета, вкуса, с любым содержанием алкоголя, а также без него.



ХОД ИГРЫ

В игре предусмотрены 2 режима - **Классический** и **Пожестче**.
(Первый описан ниже, второй на стр. 6)

Игровая партия состоит из раундов, которые продолжаются пока не закончатся карты в колоде заданий.

В начале первого раунда выбирается игрок, который будет выполнять роль **Алкотестера**.

Его роль от раунда к раунду передается по часовой стрелке.

Все игроки наполняют **по 1 стаканчику** напитком на свое усмотрение так, чтобы другие не видели. Берут верхнюю карту из колоды с заданиями и сразу накрывают свой стакан, не смотря на карту.

Напитки могут повторяться, быть большей частью или полностью алкогольными и наоборот.

▶ ВНИМАНИЕ!

СТАКАНЫ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАПОЛНЯТЬ ПОЛНОСТЬЮ



ВАЖНО!

ИГРОКИ НЕ ДОЛЖНЫ ПОДГЛЯДЫВАТЬ В СОСЕДНИЕ СТАКАНЫ.

Карты с заданиями 2 видов:



▶ ВНИМАНИЕ!

МЫ НЕ РЕКОМЕНДУЕМ СМЕШИВАТЬ НАПИТКИ. ТАК КАК ЭТО МОЖЕТ СПУТАТЬ ИГРОКА И/ЛИ ПРИЧИНИТЬ ВРЕД ЗДОРОВЬЮ.

- «Убеди!» - означает, что задача **Алкотестера** показать, что он пьет именно то, что ему налито.
- «Обмани!» - означает, что **Алкотестер** должен запутать остальных игроков, показав своим видом, что он пьет не то, что на самом деле налито в стакан.

Алкотестер берет 1 любой наполненный стакан и знакомится с заданием.

После чего он должен, используя все свои актерские данные, так выпить (продегустировать) напиток, чтобы убедить/обмануть (в зависимости от задания) остальных игроков.

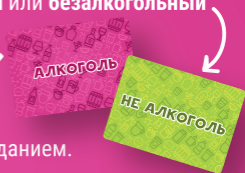
► ВНИМАНИЕ!

ИГРОКИ НЕ ОБЯЗАНЫ ВЫПИВАТЬ ВЕСЬ НАПИТОК. МОЖНО СДЕЛАТЬ ЛИШЬ НЕСКОЛЬКО ГЛОТКОВ!



После чего остальные игроки голосуют в закрытую при помощи своих карт голосования – **алкогольный** или **безалкогольный** напиток в стакане **Алкотестера**.

После того как все проголосовали, игроки одновременно вскрывают свои карты.



Алкотестер открывает свою карту с заданием.

Далее игроки распределяют очки:

- Если заданием **Алкотестера** было **убедить** игроков, то он получает по **1 победному очку** за каждого игрока, который угадал напиток. Если нужно было **обмануть**, то очки начисляются за каждого неверно проголосовавшего игрока.
- **Остальные игроки** получают по **1 победному очку**, если **ВЕРНО** угадали напиток в стакане **Алкотестера**.

В роли победных очков выступают карты из колоды заданий.



На этом раунд заканчивается, роль **Алкотестера** переходит по часовой стрелке следующему игроку.

Когда все стаканчики окажутся продегустированными, игроки наполняют стаканы заново и накрывают новыми картами из колоды с заданиями.

Так продолжается пока в колоде заданий не закончатся карты.

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков, т.е. у кого больше всего карт. При равном количестве карт, побеждает более трезвый игрок.

Чтобы это определить необходимо на скорость произнести скороговорку – кто быстрее, тот и победил!

СКОРОГОВОРКИ

Пакет под попкорн.

А мне не до недопомогания.

Интервьюер интервента интервьюировал.

По шоссе Саша шел, саше на шоссе Саша нашел.

Бессмысленно осмысливать смысл неосмысленными мыслями!

В недрах тундры выдры в гетрах тырят в ведрах ядра кедров.

Кокосовары варят в скорококосоварках кокосовый сок.

Деидеологизировали - деидеологизировали и додеидеологизировались.

Гурбангулы Бердымухамедов украл у Танирбергена Бердонгарова кораллы.

Эйяфьятлайокудль эйяфьятлайокудляли, эйяфьятлайокудляли, но не выэйяфьятлайокудляли.

!!! ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКОНЧИТЬ ИГРУ ДОСРОЧНО ПО ВАШЕМУ ЖЕЛАНИЮ И ПЕРЕЙТИ К ОПРЕДЕЛЕНИЮ ПОБЕДИТЕЛЯ. !!!

РЕЖИМ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ПОЖЕСТЧЕ

В этом режиме игровая партия состоит из количества раундов, равного количеству игроков (3 участника – 3 раунда, 4 участника – 4 раунда и т.д.)

Карты голосования не используются.

Предварительно выбираются **Бармен** и **Детектив**, роли которых передаются от раунда к раунду по часовой стрелке, пока каждый игрок не побывает в роли **Детектива** и **Бармена**.

Бармен наполняет стаканы напитками на свое усмотрение. Количество стаканов равно количеству игроков, за исключением **Бармена** и **Детектива** (количество игроков минус 2).

ВАЖНО! ВСЕ ИГРОКИ, КРОМЕ БАРМЕНА НЕ ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ, КАКИЕ НАПИТКИ В СТАКАНАХ.

Далее **Бармен** берет колоду с заданиями и накрывает каждый стакан 1 картой взакрываюту.

После этого **Бармен** раздает остальным игрокам по 1 стакану с напитком.



Детектив находится в таком месте, чтобы видеть дегустирующих игроков.

После чего **1 любой игрок**, подключив все свои актерские способности, так выпивает (дегустирует) напиток, чтобы убедить/обмануть (в зависимости от задания) **Детектива**.

Детектив должен определить какой напиток был у игрока - алкогольный или безалкогольный.

Подсчитываются очки:

Если **Детективу** удалось верно определить напиток, он получает **1 победное очко**.

Если **игроку** удалось выполнить свое задание, т.е. убедить или обмануть Детектива, он получает **1 победное очко**.

В роли победных очков выступают карты из колоды заданий.



Дальше дегустирует следующий игрок. Так Детектив должен определить, какой напиток был у каждого игрока.

После чего раунд заканчивается, роли **Бармена** и **Детектива** переходят по часовой стрелке следующим игрокам.

Так продолжается пока каждый игрок не побывает **Детективом** и **Барменом** или в колоде заданий не закончатся карты.

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков, т.е. у кого больше всего карт. При равном количестве карт, побеждает более трезвый игрок.

Чтобы это определить необходимо на скорость произнести скороговорку – кто быстрее, тот и победил!

Скороговорки на стр. 5

ПРЕДУПРЕЖДАЕМ!

Чрезмерное употребление алкоголя опасно для здоровья!

Распитие алкогольных напитков запрещено лицам моложе 18 лет и беременным женщинам!





Автор игры: Максим Трофименко
Играю в настолки, придумываю настолки, люблю настолки.



Дизайн: Анастасия Сенько
Люблю всем сердцем - каждый проект.
behance.net/tebevesna

**TĚMA
BREW**

Разработка: Студия TĚMABREW
Варим игры из лучших ингредиентов.
Больше игр на temabrew.ru

NDPLAY

Издатель: Свежий ветер
Несем свежие перемены в серые будни.
ndplay.ru



ГРАНИ

Игра создана в рамках конкурса, проводимого **Гильдией разработчиков настольных игр**.
grani.games