

ЁРШ

Это игра для весёлой компании от 4 до 9 человек (желательно, чтобы участвовали и парни и девушки). Ёрш весьма радуется, остаканивает и наносит гуманный удар по печени. Чтобы не читать много букв дальше, сразу скажем, что самое главное в правилах — это выполнять смешные задания или выпивать штрафную, чтобы их не делать.

И э-э-эх, поехали!

1. Решитесь играть и перетасуйте колоду с картами бонусов.



2. Перемешайте карточки медведей с колодой заданий.



3. Одну карточку медведя оставьте, её нужно будет положить в самый низ этой колоды.



Карта медведя

Колода заданий

Теперь нужно выбрать напитки и закусь. Напитки могут быть любыми. Разумеется, особую пикантность игре придаёт алкоголь. Во время игры нельзя менять вид своего напитка или закуски.

Определите объём штрафной, которую будет выпивать игрок, если откажется от задания или не сможет его выполнить.

Затем представьте себя на секунду космонавтом и сделайте все срочные и важные дела: до конца игры из-за стола нельзя выходить даже в туалет. Меняться местами с другими игроками тоже нельзя. И заодно нельзя курить, потому что Минздрав вас уже предупреждал.

Хожу!

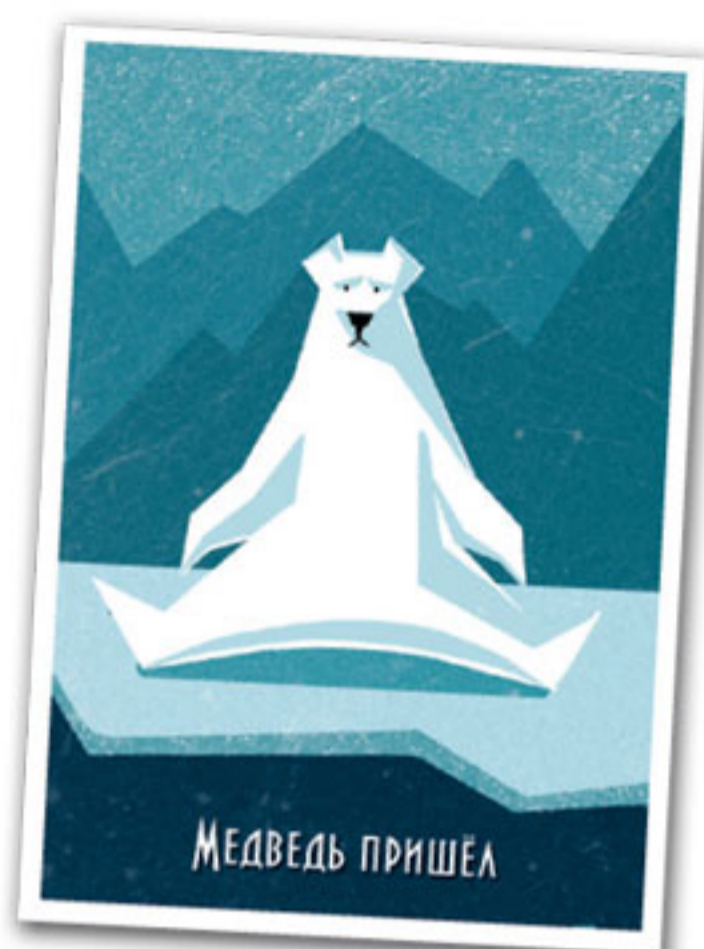


Первым ходит самый трезвый игрок. Представим маловероятную ситуацию, что это именно вы.

Тогда вам нужно:

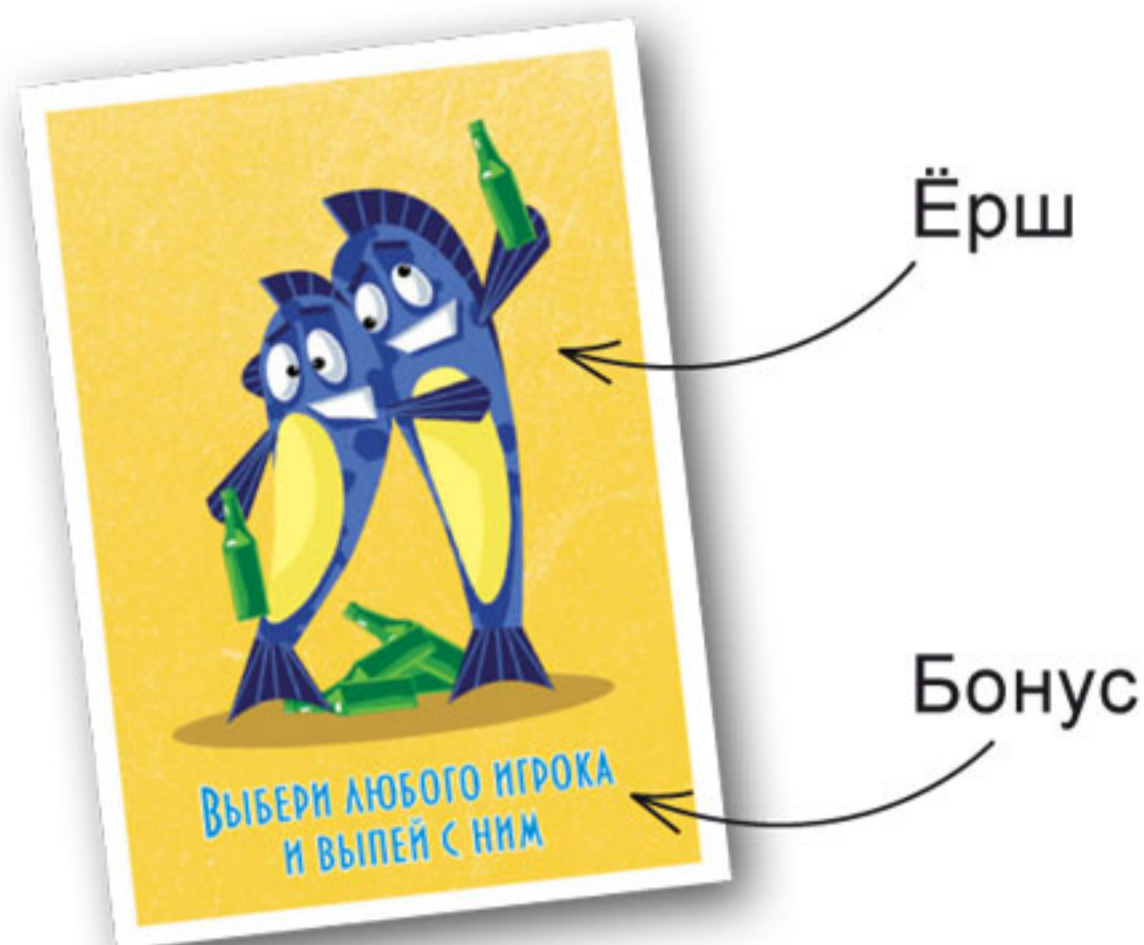
1. Вытянуть одну карту задания из колоды.
2. Прочитать задание внимательно и вдумчиво, стараясь не раскачиваться на стуле.
3. Решить, будете ли вы выполнять задание или нет. Если нет — вы теряете все свои бонусы (возвращаете их в самый низ колоды бонусов), не получаете очков и пьёте штрафную.
4. Если вы решили выполнить задание и справились с ним, сразу берите бонус из колоды бонусов. Карту выполненного задания сохраняйте у себя, в конце игры подсчитывается сумма выигранных очков трезвости.
5. Если вы не решились или не смогли выполнить задание, отдайте карту задания следующему игроку. Он получит уже 2 бонуса за успех в столь нелёгком деле. Если вдруг и он не сдюжит, положите карту в отбой.

Белый медведь пришёл!



Если вы вытащили карту белого медведя, вам повезло. Нужно громко и важно объявить: «Белый медведь пришёл!» — и подождать, пока все игроки, кроме вас, нырнут под стол. Последний спасающийся от зверя под столом игрок получает карту медведя. В конце игры каждая карта медведя снимает 5 очков трезвости с суммы очков игрока. После того как белый медведь схватил самого нерасторопного игрока, можно объявлять: «Белый медведь ушёл!» — и разрешать вылезать из-под стола.

Бонусы



Бонусы нужно держать при себе и никому не показывать.

Если вдруг очень захотелось сыграть бонус, нужно показать его остальным и выбрать, с кем будет происходить написанное на карте.

Пример: Вася объявляет, что хочет «ущипнуть за что-нибудь соседку или соседа». В подтверждение того, что он имеет на это право, он кладёт карту на середину стола и заявляет, что хочет ущипнуть, например, Машу. После этого имеет полное право ущипнуть её за симпатичную коленку и (возможно) не получить по лицу от Пети.

— Если игрок пытается отвертеться от бонуса или отомстить неигровыми методами, компания дружно отнимает у него все бонусы и отправляет спать. Игра продолжается без него.

- Использованные бонусы кладутся в самый низ колоды бонусов.
- Если в колоде бонусов осталось меньше 5 карт, все игроки скидывают в неё по 5 своих случайных бонусов.
- Бонусами можно меняться, а также обменивать их на выпивку или закуску.

Условия победы

Побеждаэ... Победж... Поебж... Побеждает тот, кто набрал больше всего очков трезвости к концу игры. Игра считается оконченной, когда это когда пришёл и ушёл последний белый медведь. Вы сами можете решить, до какого по счёту медведя играть.

Примечание: игра до 4-го медведя длится в среднем 30 минут.

Подсчёт очков

- На картах заданий указано количество очков за выполнение: нужно посчитать, сколько очков набрал каждый игрок.
- За каждого медведя (карта даётся, если игрок последним залезет под стол) вычесть 5 очков.
- За каждый бонус, сохранённый до конца игры, добавить 1 очко.

После этого нужно предпринять героическую попытку сравнить количество очков для выявления победителя, если это ещё важно.

Ты меня уважаешь?

Если для выполнения задания или бонуса требуется нарушить основные правила игры (например, встать из-за стола), то делайте то, что указано в задании или бонусе.

Если по заданию нужно уговорить другого игрока что-либо сделать, например, поменяться местами, а игрок не согласен, то задание не считается выполненным.

Советы

- Сосед получил задание «Не разговаривать один круг» или подобное? Не сидите молча: задайте ему невинный вопрос, прокомментируйте что-нибудь, легко «потрольте» — наверняка он не выдержит и нарушит условие!
- Во многих заданиях нужно искать человека, который согласится выполнить те или иные действия. Обаяние и умение убеждать никто не отменял, но вполне логично будет «заплатить» за помощь карточками бонусов (или пообещать отдать будущие бонусы).
- Если можно усложнить выполнение задания другому игроку, стоит воспользоваться этой возможностью. Например, когда нужно на ощупь опознать всех присутствующих, можно поменяться местами с другим игроком или присесть.

- Отказаться от выполнения бонуса другого игрока нельзя. Но для этого существует специальная карточка отмены бонуса, берегите её.
- Если вам попала карта задания, в котором нужно отправить SMS с текстом «Я многое поняла в своих чувствах к тебе», то это отличный повод скрасить выходные начальнику или другу.
- Включайте фантазию, допустим, в задании «Выпить рюмку, не касаясь ее руками. Причем рюмка стоит на полу» никто не запрещает касаться рюмки чем-либо, кроме рук.



www.mgplan.ru



www.mosigra.ru

© ООО «Магеллан», 2012

125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.

Телефон +7-926-522-19-31

Иллюстрации: К. Лемешева.

Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов,

Т. Фисейский, А. Деева, В. Герасимов, Е. Кутепова.

Тестирование: Б. Солодухин, Я. Шароваров, А. Калужина,

И. Квиткина, Т. Цветкова, Т. Герасимова, В. Барышников,

В. Бускунова.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.