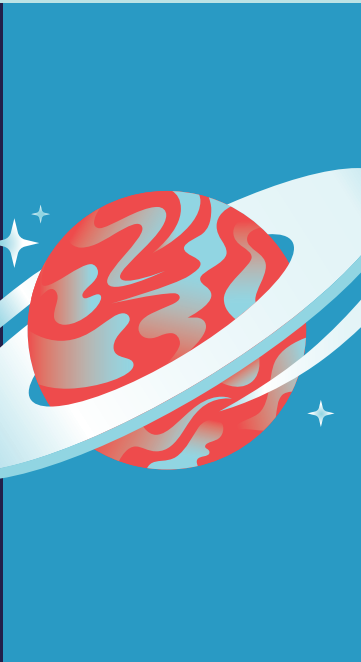




**ПЯТ  
НИЦА!**

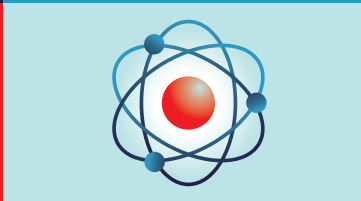
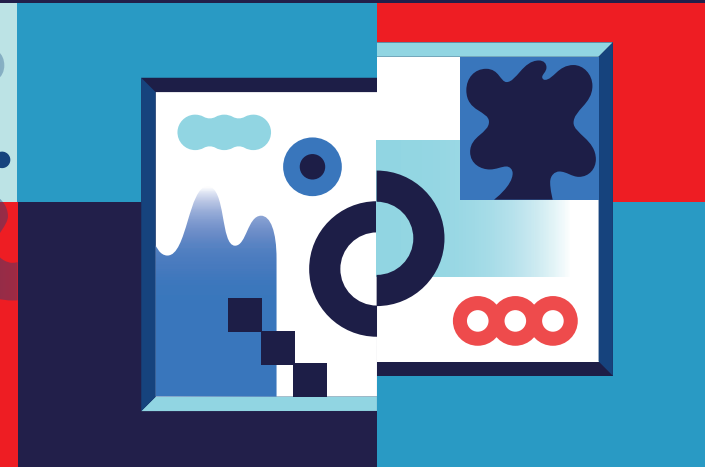


Правила игры

**8+**  
Возраст

**45**  
Минут

**3-8**  
Игроков



**COSMO  
DROME  
GAMES**

Приветствую вас в захватывающей настольной игре, где вы сможете почувствовать себя участником шоу «Умнее всех»! Вас ждёт не только увлекательное времяпрепровождение, но и возможность узнать новое и проверить свою эрудицию.



Выберите игрока, который возьмёт на себя роль ведущего, а остальные должны объединиться в команду. Ваша цель — двигаться вперёд, используя ум, стратегию и командную работу!

Не бойтесь рисковать, ведь это может принести вам дополнительные жетоны подсказок, которые помогут на пути к победе. Вместе у вас есть все шансы на успех!

## **Готовы к испытаниям? Тогда вперёд!**

### **Цель игры**

#### **Для игроков:**

Цель — достичь последней клетки пути команды на игровом поле. Двигайтесь вперёд, правильно отвечая на вопросы, зарабатывайте очки движения  и жетоны подсказок .

Задача каждого игрока — давать правильные ответы и тем самым приближать команду к победе.

#### **Для ведущего:**

Цель — также дойти до последней клетки на своём пути. Когда игроки ошибаются или нарушают правила, ведущий получает карты с различными эффектами и двигается вперёд. Используйте их в нужный момент, чтобы добавить веселья в игру. Наблюдать, как кто-то пытается решить задачу, стоя на одной ноге, — это всегда забавно!

## Состав игры



1 Игровое поле

2 84 карты с вопросами  
(по 14 карт в 6 темах)

3 15 карт ведущего

4 Карта памятки

5 20 жетонов подсказок

6 Фишка ведущего с подставкой

7 Фишка команды с подставкой

8 Песочные часы (30 секунд)

9 Правила игры

## Подготовка к игре







**1** Положите игровое поле в центр стола.

**2** Перемешайте карты ведущего и положите их на соответствующее место на игровом поле лицом вниз.

**3** Поставьте фишку ведущего на первую клетку пути ведущего.

**4** Поставьте фишку команды на первую клетку пути команды.

**5** Разделите карты по темам и разложите лицом вниз рядом с ведущим так, чтобы названия тем и количество жетонов подсказки  и очков движения  были видны игрокам. Значки  и , которые вы видите на рубашке карты, показывают гарантированную награду

за правильный ответ. Точное количество наград озвучит ведущий после ответа на вопрос.

**6** Выберите игрока, который станет ведущим. Его задача — зачитывать вопросы, следить за временем с помощью песочных часов и применять эффекты карт ведущего.

**7** Положите рядом с ведущим жетоны подсказок, песочные часы, карту памятки и 3 карты ведущего. Он может их использовать в любой момент.

**8** Случайным образом выберите игрока, который будет отвечать на вопрос первым (сделает первый ход). Он станет первым активным игроком.

## Путь команды разделён на 3 этапа:

3

### Первый этап (клетки №1–9)

- Игроки могут выбрать сложность вопроса и тематику, а также сменить вопрос на другой из той же карточки.
- Рекомендуется накопить как можно больше жетонов подсказок.
- Ведущий получает карты ведущего, но не двигается по своему пути.



16

### Второй этап (клетки №10–27)

- Игроки не выбирают тему — каждая клетка имеет predetermined тему.
- Активный игрок может выбрать сложность вопроса и сменить его на другой из той же карточки.
- Ведущий начинает двигаться по пути ведущего, получая карты за ошибки игроков или нарушение правил.



31

### Финальный этап (клетки №28–33)

- Доступны только вопросы третьего уровня сложности.
- Активный игрок выбирает тему, но не может сменить вопрос или сложность.
- Ведущий за ошибки игроков получает карту ведущего и двигается по своему пути.



Между этапами находятся клетки с QR-кодами. Загляните туда — возможно, вас ждёт сюрприз! (1 клетка = 1 бонус).



1

### Путь ведущего

Состоит из 10 красных клеток. Ведущий двигает свою фишку при ошибках игроков или нарушениях правил (за исключением первого этапа пути команды).

## Ход игры

Игроки ходят по очереди. Ход игрока состоит из 3 фаз.

### Фаза I. Подготовка к вопросу

Первое действие активного игрока зависит от этапа пути команды:

- 1** В начале пути: игрок выбирает тему и сложность вопроса, может сменить его на другой из той же карточки. **Ограничений нет.**
- 2** В середине пути: игрок выбирает только сложность, может сменить вопрос. **Выбрать тему нельзя.**
- 3** В конце пути: игрок выбирает тему, **сменить вопрос нельзя. Всегда третий уровень сложности.**

После того как игрок сделал выбор, ведущий берёт карту с вопросом (не показывая её участникам).

### Фаза II. Вопрос и ответ

Ведущий зачитывает вопрос и варианты ответа и после этого переворачивает песочные часы. У активного игрока есть 30 секунд на то, чтобы дать ответ.



Если активный игрок не уверен в своём ответе, он может сказать: **«Беру подсказку!»** — и взять 1 жетон из копилки.

После этого он получает ещё 30 секунд и может обратиться за помощью к своей команде. Но команда может подсказывать только в рамках доступных способов, которые зависят от того, сколько жетонов осталось в копилке (см. раздел «Жетоны подсказки и копилка жетонов»).

Помните: чтобы воспользоваться жетоном подсказки, в вашей копилке уже должны быть накопленные жетоны.

### Фаза III. Получение результатов

#### Если ответ верный:

Ведущий выдаёт жетоны подсказок  согласно количеству, указанному на карте, а также сообщает, сколько очков движения  заработала команда. Активный игрок передвигает фишку команды на количество клеток, соответствующее очкам движения. Жетоны подсказок активный игрок выкладывает в «копилку жетонов» по очереди, двигаясь слева направо, а после заполнения линии — снизу вверх.


### **Если ответ неверный или активный игрок не успел дать ответ за 30 секунд:**

- Ведущий сообщает правильный ответ, получает карту ведущего, которую может использовать в любой момент игры. При желании может зачитать интересные факты с карты.
- Если фишка команды находится на втором или финальном этапе, ведущий двигается на 1 клетку вперёд.
- Активный игрок не зарабатывает бонусы с карты и не двигает фишку команды.

После получения результатов ход переходит по часовой стрелке к следующему игроку. Карту с вопросом отложите в сторону лицом вниз. Она больше не участвует в игре.



### **Жетоны подсказки и копилка жетонов**

Когда команда отвечает правильно на вопрос, она получает жетоны подсказок  — их количество указано на карточке с вопросом.

Все жетоны собираются в копилку, которая помогает вам использовать подсказки в следующих ходах.

Жетоны выкладываются в копилку по очереди — сначала слева направо, затем снизу вверх. Чем больше жетонов в копилке, тем больше вариантов подсказок становится доступно для команды.

### **Как использовать подсказку**

Если активный игрок не уверен в ответе, он может сказать: **«Беру подсказку!»** — и взять 1 жетон из копилки.

После этого команда может помочь, но только теми способами подсказок, которые доступны по текущему количеству жетонов в копилке. Использованный жетон любой игрок убирает из копилки и отдаёт ведущему — это может повлиять на доступность других подсказок в будущем.

## Варианты подсказок

Количество жетонов в копилке определяет, какие подсказки доступны:



**Подсказка жестами**



— 1 и больше



**Можно назвать 1 точно неправильный ответ**



— 4 и больше



**Можно назвать антоним к варианту ответа**



— 7 и больше



**Подсказка одним синонимом**



— 10 и больше



**Можно сказать правильный ответ**



— 13 и больше

## Бонус за полную копилку

Если вы заполнили всю копилку, команда может потратить ещё 3 жетона сверх нормы, чтобы продвинуться на 1 клетку вперёд на игровом поле.

## Пример:

*У вас есть 7 жетонов. Значит, вы можете выбрать одну из следующих подсказок:*

- **показать ответ жестами;**
- **назвать 1 неправильный ответ;**
- **назвать антоним.**

*После того как вы используете подсказку и отдадите 1 жетон ведущему, в копилке останется 6 жетонов — и теперь подсказка «**назвать антоним**» будет уже недоступна.*

## Важно помнить:

Иногда подсказки недоступны — если в копилке недостаточно жетонов, игрокам придётся отвечать самостоятельно. Не переживайте — правильные ответы помогут снова пополнить копилку!

## Конец игры

Игра завершается, если:

- 1** Команда достигает клетки №33.
- 2** Фишка ведущего проходит клетку №10.
- 3** Заканчиваются карты в 3 колодах, а команда не дошла до клетки №33.

## Карты ведущего

В игре представлены 15 карт с уникальными эффектами ведущего. Ниже приведены описания всех возможных эффектов.

- 1** Игроки должны говорить с закрытыми глазами.
- 2** Игроки должны говорить только стоя на одной ноге.
- 3** Игроки должны говорить только держа руки на голове.
- 4** Игроки должны говорить только сидя под столом.
- 5** Игроки должны заканчивать каждое предложение словом «мяу».
- 6** Игрокам запрещено подсказывать.
- 7** Ведущий может забрать 1–3 жетона подсказки.
- 8** Ведущий может переместить фишку игроков на любую клетку вперёд в пределах одной части пути.

- 9** Ведущий может добавить ещё 1 вариант неправильного ответа. Итого выбор будет уже из 4 вариантов, что усложняет задачу.

***К примеру:** «В какой древней стране появились цифры, которые мы сегодня называем арабскими?»*

*Варианты ответов:*

*Индия, Персия, Древний Египет.*

*Дополнительный вариант ответа:  
Месопотамия.*

- 10** Активный игрок должен передать свой ответ через сокомандника.

Ведущий выбирает сокомандника, тот закрывает уши, прежде чем ведущий зачитает вопрос вслух.

После этого активный игрок должен нарисовать ответ пальцем на спине сокомандника. Он может выбрать, что именно рисовать:

- **номер ответа** (например, «2»);
- **слово** (буквами), если хочет.

Сокomандник должен постараться угадать правильный ответ, опираясь только на то, что почувствовал спиной!

- 11** Игрок должен дать ответ через другого игрока. Активный игрок выбирает сокомандника и сначала говорит неправильный вариант ответа, потом сокомандник говорит следующий неправильный вариант ответа, и только после этого активный игрок говорит правильный ответ.

**Пример:** ведущий задаёт вопрос:  
«Кто из выдающихся русских композиторов был ещё и профессором химии?»

Варианты ответов:  
Чайковский, Бородин, Глинка.

Лёша (активный игрок) даёт первый неправильный ответ: «Глинка»  
Макс (сокомандник) говорит: «Бородин». Команда не сработала как надо, а значит, игроки проиграли.

Если же Лёша говорит: «Глинка»,  
Макс говорит: «Чайковский»,  
тогда команда выиграла, так как остался только правильный вариант ответа.

*Такой эффект карт ведущего помогает команде стать сплочённой, так как всем нужно действовать сообща, чтобы дать правильный ответ.*

- 12** Ведущий зачитывает с карты только неправильные варианты ответа. Игрок должен дать правильный ответ из своих знаний.
- 13** Игроки могут говорить только с зажатым носом.
- 14** Игроки не могут переспрашивать у ведущего варианты ответа и вопрос. Часто во время партии игроки переспрашивают вопрос или варианты ответа. При таком эффекте карты ведущего этой возможности не будет, что заставляет игроков слушать особо внимательно.
- 15** Ведущий зачитывает варианты ответа, вставляя в начало каждого слова букву «п».

**К примеру:** «Символом какой планеты стало изображение трезубца?»

Варианты ответов:  
ПУран, ПСатурн, ПНептун.

## **Над игрой работали:**

**Авторы игры:** Мария Ермилова, Максим Верещагин

**Иллюстратор:** Мария Юдина

**Проект-менеджер:** Мария Ермилова

**Руководитель корпоративного направления:** Вера Савостьянова

**Дизайнер:** Виктор Забурдаев

**Арт-директор:** Мария Коварт

**Руководитель редакции:** Маргарита Нагорная

**Продакшен-менеджер:** Андрей Незнамов

**Корректоры:** корректорское бюро «Ёлки-Палки»

**Директор по продажам и развитию:** Александр Яськов

**Генеральный директор:** Михаил Пахомов

**Команда телеканала «Пятница!»:**

Маша Бурьянова, Лера Шимчук, Артём Кудрявцев,  
Сергей Пасов, Миша Рубцов

## **Выражаем благодарность**

### **за тестирование и участие в проекте:**

Араму Айрияну, Алексею Сапонову, Александру Яськову,  
Анне Цветковой, Оксане Алексеевой, Екатерине Синеоковой,  
Антону, Насте, Наташе, Алёне, Рите, Манане, Марку, Максиму,  
Маше, Алисе, Платону, Оле, Катерине, а также ученикам  
6-го «А» класса МБОУ «СОШ №7» г. Реутов.



COSMO  
DROME  
GAMES

ПЯТ  
НИЦА!