

ДЕДУКЦИО ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ



49 карт фигур



4 карты способностей (используются в режиме «Способности»)



Карта-подсказка

ЦЕЛЬ ИГРЫ

С помощью сыгранных карт вы должны первым вычислить, что изображено на вашей тайной карте.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте все карты фигур и раздайте всем игрокам по 5 карт — это **рука**. Затем раздайте всем по ещё 1 карте — это **тайная карта**. Не глядя на свою тайную карту, возьмите её на руку так, чтобы видеть только её рубашку.



Карты на руке

Важно: 5 карт на руке (**предел руки**), которые вы можете играть, должны быть повернуты к вам лицевой стороной, в то время как тайная карта (крайняя слева) — рубашкой.

Оставшиеся карты положите в центр стола лицевой стороной вниз — это **колода фигур**.

НАЧАЛЬНАЯ ПОДСКАЗКА

Перед началом игры дайте своему сопернику слева **начальную подсказку**. Для этого выберите карту на руке и выложите её перед соперником лицевой стороной вверх. Эта **карта должна хотя бы по 1 признаку совпадать с тайной картой** такого соперника: по цвету фона, изображённой фигуре или числу.

Если у вас на руке **нет подходящих карт**, вместо этого выложите любую карту с руки и скажите «нет» — так вы дадите ему понять, что у вашей карты и его тайной карты нет ничего общего. Затем возьмите на руку 1 карту с верха колоды фигур и передайте ход следующему игроку слева.

ПЕРВЫЙ ИГРОК

После того как каждый игрок получил начальную подсказку, случайным образом определите первого игрока. Начиная с него и далее по часовой стрелке, каждый игрок будет играть карту с руки и получать подсказку по правилам, описанным ниже.

ХОД ИГРОКА

Выложите перед собой лицевой стороной вверх 1 карту с руки. Соперник слева должен сказать вам «да» или «нет», чтобы показать, есть ли у раскрытой карты общие признаки (цвет фона, фигура и/или число) с вашей тайной картой.

Затем возьмите 1 карту с верха колоды фигур и передайте ход следующему игроку слева.

ПОДСКАЗКИ

Каждый ход вы будете получать подсказку одного из двух типов:

- если в ответ на сыгранную карту вы услышали «да», эта карта по 1 или нескольким признакам **совпадает** с вашей тайной картой. Положите сыгранную карту рядом с картой подсказки, которую получили в начале игры;
- если в ответ на сыгранную карту вы услышали «нет», эта карта ни по одному признаку не совпадает с вашей тайной картой. Положите сыгранную карту в отдельную стопку.

Вы можете отделить подсказки разного типа друг от друга и любым другим способом, который вам удобен.

КОНЕЦ ИГРЫ

В свой ход вместо того, чтобы сыграть карту, вы можете попытаться угадать фигуру, цвет и число своей тайной карты.

Если вы ошиблись, вы выбываете из игры: выложите свои карты с руки перед собой лицевой стороной вверх, чтобы другие игроки могли их посмотреть.

Если вы угадали, вы становитесь победителем!

Пример

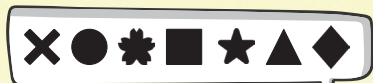
Я думаю, что на моей карте изображены круг и цифра 3 на красном фоне!

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ КАРТЫ В КОЛОДЕ / НА РУКЕ

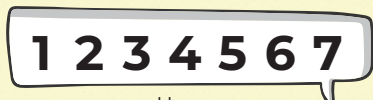
Если колода закончилась, продолжайте играть, пока не кончатся карты на руке. Если в начале вашего хода у вас не осталось карт на руке, кроме тайной, вы **должны** попытаться её угадать.

Если вам это не удалось, вы выбываете из игры и партия продолжается до того, как определится победитель.

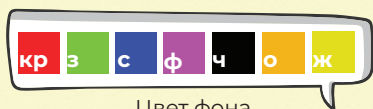
ПРИЗНАКИ НА КАРТАХ



Фигура



Число



Цвет фона

РЕЖИМ «СПОСОБНОСТИ»

Если вы хотите разнообразить игру, добавьте в игру карты способностей. Для этого раздайте каждому игроку случайную карту способности в ходе подготовки.

- **Суперскорость:** 1 раз за игру можете сыграть 2 карты подсказки за 1 ход. Ваш соперник слева должен дать вам подсказку по каждой из этих карт отдельно в том порядке, в котором вы их выложили. В конце хода возьмите с верха колоды 2 карты вместо 1.
- **Дедукция:** 1 раз за игру вместо розыгрыша карты можете выбрать 1 признак на любой сыгранной вами карте. Спросите вашего соперника слева, совпадает ли карта по этому признаку с вашей тайной картой. Вопрос должен быть конкретным, т. е. касаться определённого числа / фигуры / цвета фона (например, «На моей тайной карте тройка?»). После того как соперник даст ответ, ваш ход заканчивается и вы не берёте карт с верха колоды.
- **Второй шанс:** 1 раз за игру, если вы попытались угадать свою тайную карту и ошиблись, вы не выбываете из игры. Вместо этого ваш соперник слева должен сказать, какие именно признаки вы назвали неверно (например, «цвет и число»). Получив подсказку, выберите 2 карты с руки и положите их под низ колоды. На этом ваш ход заканчивается: вы **не добираете** карты до предела руки. **До конца игры ваш предел руки равен 3 картам.**
- **Пальма первенства:** вы ходите первым. При подготовке к игре вы получаете на руку 6 карт вместо 5 и ваш предел руки равен 6. В ходе игры вы всегда добираете карты до предела руки в конце хода, т. е. у вас на руке всегда будет 6 карт (не считая тайной карты).

Остальные правила остаются неизменными.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Создатель: Роберт Керр

Художник и дизайнер: Майкл Т. Шрёдер

Разработка: Майкл Т. Шрёдер



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка: Дарья Дунайцева

Переводчик: Евгения Некрасова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

