



ХОБА!

Правила

Вы пришли на вечеринку, а она всё никак не задаётся.  
И вот кто-то торжественно открыл коробку «Хоба!».  
Пора отлично провести время!



1

Правила игры



2

Три колоды из 100 игровых карт со словами разного уровня сложности: зелёная, оранжевая и красная

## Что в коробке?



3

Маркер



4

Песочные часы



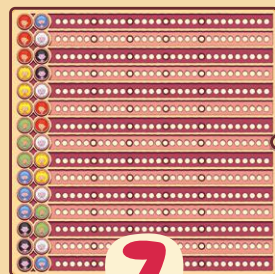
5

18 жетонов объяснений



6

6 фигурок игроков



7

Поле для подсчёта победных очков

## Подготовка к игре

- 1 Положите поле для подсчёта очков на середину стола.
- 2 Рядом положите маркер и песочные часы.
- 3 Положите рядом с полем отдельно друг от друга 3 колоды игровых карт **рубашкой вверх: зелёную, оранжевую и красную**. Перемешайте каждую колоду перед началом партии.
- 4 Каждый игрок берёт фигурку выбранного цвета и ставит её перед собой до конца партии. Она не даст забыть, какой цвет принадлежит игроку. Если это ваша первая партия, фигурки нужно собрать из двух элементов (см. инструкцию на боковине коробки).
- 5 Каждый игрок берёт три жетона со способами объяснения каждого типа: 1 «Рассказать», 1 «Показать» и 1 «Задом наперёд». Положите их перед собой оранжевой стороной вверх.



Пример подготовки игры на 6 участников

## Ход игры

Выберите первого игрока любым удобным способом. Это ведущий, дайте ему маркер.  
Цель ведущего – постараться, чтобы за минуту другие игроки угадали как можно больше слов с карт.

### Как действует ведущий?

Перед объяснением слов ведущему нужно сделать выбор:

#### 1 Сложность карты

Ведущий выбирает, из какой колоды он будет загадывать слова.

Зеленые – лёгкие.

Оранжевые – средней сложности.

Красные – трудные.

Он тянет карту из выбранной колоды.

#### 2 Слово

Посмотрев карту, ведущий выбирает строчку со словом или фразой, которую он будет загадывать.

#### 3 Способ

В «Хоба!» три способа объяснения слов: рассказать, показать и прочесть задом наперёд. Ведущий выбирает один из них и переворачивает соответствующий жетон чёрной стороной вверх. Если вы выбираете способ, который уже лежит чёрной стороной вверх, то сбрасывайте этот жетон в коробку.

### Ведущий сделал свой выбор! Что дальше?

Переверните песочные часы. У ведущего 1 минута, чтобы объяснить слова с карт. У ведущего нет ограничения по количеству слов, которое он может загадать игрокам.

Если кто-то угадал слово, ведущий отдаёт отгадавшему карту, тянет новую из той же колоды и тем же способом, который он выбрал в начале своего хода, объясняет одно любое слово (или фразу) с этой карты.

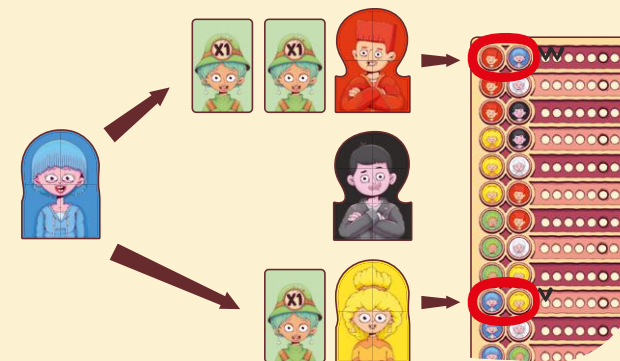
Так продолжается до тех пор, пока не закончится время.

### Минута прошла!

Ведущий отмечает заработанные очки на поле подсчёта победных очков. Начиная с игрока слева от себя и далее по кругу, ведущий проверяет, лежат ли перед игроками карты.

□ Каждая зелёная карта даёт 1 очко. / □ Каждая оранжевая карта даёт 2 очка. / □ Каждая красная карта даёт 3 очка.

Ведущему нужно найти сочетание своего цвета игрока и цвета отгадавших его слова игроков на поле для подсчёта очков и отметить маркером совместно заработанные ими очки.



Например, Синий игрок был ведущим на этом ходу, он выбрал зелёные карты, которые приносят 1 очко за слово. За отведённое время 2 слова отгадал Красный игрок и 1 слово отгадал Жёлтый игрок. На поле подсчёта победных очков ведущий ищет сочетание синего и красного цвета и отмечает два кружка маркером (т.к. Красный игрок отгадал 2 карты). Затем ведущий ищет сочетание синего и жёлтого цвета и отмечает 1 кружок маркером (т.к. Жёлтый игрок отгадал 1 слово).

После подсчёта очков игроки сбрасывают отгаданные карты в коробку. Ведущий передаёт маркер следующему по часовой стрелке игроку, теперь тот становится ведущим, и процесс повторяется.

# Описание способов объяснения

## В игре существует три способа объяснения слов



«**Рассказать**» – это устно объяснять выбранную на карте строчку, не используя однокоренные слова.



«**Показать**» – это объяснять значение слова или словосочетания, используя только жесты и всё своё тело. Можно пальцами показать количество слов или букв в слове. Можно указывать на предметы. Но использовать слова или звуки при выборе данного способа объяснения категорически нельзя.



«**Задом наперёд**» – это читать слово или словосочетание задом наперёд. Как это делать, напоминает сам жетон данного способа объяснения – «Модаз дёрепан». Вы можете сколько угодно раз в течение минуты читать слово задом наперёд. Никаких дополнительных подсказок словами или жестами при выборе данного способа объяснения давать нельзя.

## Нюансы

Если слово одновременно отгадали несколько игроков, карта отдаётся на усмотрение ведущего.

Если игрок начал объяснять какое-то слово, то он должен объяснить его за отведённое время. У него нет возможности сбросить карту и/или начать объяснять другое слово.

Если за отведённое время игрок не справился с этой задачей, карта просто сбрасывается и ход передаётся следующему игроку. Жетон способа объяснения, выбранный в этом ходу, игроку не возвращается.

## Конец игры

### Игра заканчивается в двух случаях

- 1 У всех игроков не осталось жетонов со способами объяснения. Побеждает пара, чья дорожка на поле для подсчёта победных очков более длинная. Если есть ещё пары с таким же количеством очков, между ними объявляется ничья.
- 2 Одна из пар игроков достигла конца дорожки поля для подсчёта очков. Они автоматически становятся победителями. Игра немедленно завершается.

## Игру запустили в космос

Проект-менеджер: Елизавета Мишина  
Иллюстратор: Иннокентий Астафьев  
Копирайтер: Екатерина Растегаева  
Главный редактор: Максим Верещагин  
Арт-директор: Виктор Забурдаев  
Дизайнер: Александр Киселёв  
Корректор: Александр Петрунин  
Генеральный директор: Михаил Пахомов  
Продакшн-директор: Сергей Морозов  
Директор по маркетингу: Наталия Набойщикова

**Благодарности:** Александр Савенков, Анна Антизерская, Софья Скальник, Павел Кошкарёв, Александр Кушнарёв, Арсений Мансырев.