



8992

Автор игры  
Давид Тцур

# ЧФЫРЧКА!

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

**Это игра о несуществующих словах  
и интерпретации их значений.  
Проведите время с друзьями, пытаясь  
расшифровать смысл чудаковатых слов!**

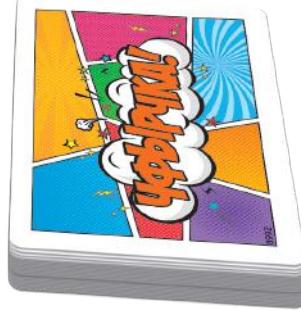
### **СОСТАВ ИГРЫ:**



Жетоны  
игроков - 12 шт.



Игровое поле



Игровые карточки - 95 шт.



## **ЦЕЛЬ ИГРЫ**



Давать неожиданные определения несуществующим словам с карточек. Точнее всех угадывать слова других игроков.

## **ЗАДАЧА ИГРОКА**

Набрать как можно больше победных очков к финалу игры.



## **ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

На игровых карточках написаны несуществующие слова, созданные с учётом правил русского языка, и игрокам надо будет объяснить их смысл остальным участникам. Перемешайте игровые карточки и раздайте участникам по 6 штук. Положите игровое поле так, чтобы все игроки могли до него дотянуться, но не в центре стола. Теперь каждый игрок выбирает цвет жетонов, которым будет играть и один кладёт у начала шкалы подсчёта победных очков игрового поля, а второй держит под рукой.



**Совет!** Если вы не хотите пользоваться шкалой и жетонами, то победные очки можно записывать.

### ПРОЦЕСС ИГРЫ

1. Игра делится на раунды. Случайно выберите одного игрока. Он станет первым Мастером раунда. Дайте ему карточку Мастера раунда.
2. Мастер раунда выбирает одну из доставшихся ему карточек и кладёт перед собой лицом вниз. Теперь его задача объяснить остальным игрокам, каково значение выбранного им (и пока скрытого) слова.
3. Объяснение может описывать несуществующие действия и предметы, но должно быть ассоциативно связано с выбранным словом и навести хотя бы некоторых игроков на интуитивно правильное понимание того, что загадано.



**Пример:** Мастер раунда выбрал слово «Тагадаш». «Это воинственный танец первобытных народов, исполняемый при посвящении мальчиков в воины», – объясняет он другим игрокам. Он мог бы сказать, что это острое мясное блюдо, готовящеся на медленном огне или придумать другое определение – если бы решил, что таким образом ассоциации игроков пойдут в правильном направлении.

4. Остальные игроки, услышав определение, изучают доставшиеся им карточки и выбирают ту, которая наилучшим образом соответствует данному определению. Выбранную карточку каждый игрок отдает Мастеру раунда лицом вниз.
5. Мастер раунда собирает все выбранные им и игроками карточки, перемешивает и выкладывает лицом вверх в ряд

в центре стола так, чтобы всем игрокам было хорошо видно.



**6.** Игроки смотрят на открытые слова и каждый для себя решает и выбирает – какое из них больше всего соответствует услышанному определению.

**7.** Когда все готовятся, Мастер раунда считает: «Раз, два, три!» и игроки выкладывают свой жетон на то слово, которое выбрали.

**8.** Мнения игроков могут совпасть или разделиться. От этого зависит, сколько победных очков достанется Мастеру раунда и всем участникам.

### **Очки Мастера раунда.**

- Все игроки угадали слово Мастера раунда или не угадал никто – 0 очков.
- Хотя бы один игрок (но не все) угадал правильно – 3 очка.



6



## Очки игроков.

- Игрок, который правильно угадал слово Мастера раунда получит 2 очка.
- Кто-то из игроков указал на другое слово, то игрок, выложивший его, получит 1 очко за каждого указавшего.



**Пример:** Выложены слова «Тагадаш», «Сталп», «Бачуфар» и «Лицук». Мнения игроков разделились, двое указали на «Тагадаш», а один выбрал «Бачуфар». Мастер раунда получает 3 победных очка, поскольку не все игроки указали его слово. Игроки, указавшие на «Тагадаш», получают по 2 победных очка. Игрок, выложивший слово «Бачуфар» получает дополнительно 1 победное очко.



- 9.** Игроки передвигают свои жетоны по шкале победных очков игрового поля, фиксируя заработанное.
- 10.** Сыгранные карточки из центра стола отправляются в сброс, игроки добирают карточки в руку до 6, карточка Мастера раунда передается по часовой стрелке (игроку слева).
- 11.** Игрок, первым набравший 15 очков, побеждает. Вы можете сыграть несколько партий и узнать, кто в вашей компании самый большой фантазёр!

