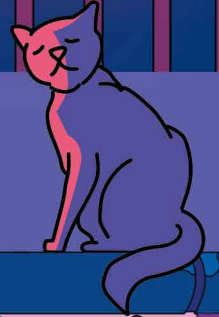


САМЫЕ УЖАСНЫЕ Отмазки

...потому что выполняла сверхсекретную миссию!



Правила

3–6 игроков

От 18 лет

Партия 10 минут

Объясняется за минуту

Идеально для вечеринки

Смешная и безумная

Об игре

Не бывает дурацких отмазок и неуважительных причин! В этой игре вам простят, что вы пропустили день рождения друга, ведь вы застряли в жопе у слона. А родителей не навестили, потому что искали крестражи гендиректора — ну с кем не бывает! В этой игре вы узнаете, какие абсурдные и дикие отмазки свойственны вам по мнению ваших друзей.

Один ход — одна отмазка. Вы зачитываете, чего вы не сделали, а остальные подбирают отмазки. Выбираете из них самую смешную или самую нелепую — получается отмазка полностью. Далее каждый показывает на того, кто способен реально так отмазаться — вот вы и узнаете, что о вас думают.

Состав:



- 60 карт с действием — то, чего вы не сделали.



- Карта «...потому что...» — соединяет действие с отмазкой.



- 219 карт с отмазкой — их может предложить каждый.

- Правила игры — их вы сейчас читаете.

Подготовка

- Разделите карты на две колоды: колоду действий (с розовой рубашкой **1**) и колоду отмазок (с фиолетовой рубашкой **2**). Каждую колоду перемешайте отдельно и положите на стол. Рядом оставьте место для сброса **3**.
- Рядом положите карту «...потому что...» **4** любой стороной вверх.
- Раздайте каждому игроку по пять карт отмазок **5**. Никому не показывайте свои отмазки.



Вы готовы играть, попутно читая правила.
Сначала ведущим становится тот, кто недавно тупо, но успешно отмазался.

Как играть

1. Ведущий, возьмите из колоды действий две верхние карты. Выберите одну из них, какая больше нравится. Другую уберите в сброс.
2. Выбранную карту положите слева от карты «...потому что...», чтобы получилось начало предложения. Например: «Не уступил место старушке в автобусе, потому что...»
3. Зачитайте, что у вас получилось. Теперь остальные игроки должны подобрать отмазку — наиболее смешную или подходящую.
4. Каждый игрок, кроме ведущего, выбирает одну карту у себя в руке и кладёт её перед ведущим лицом вниз.
5. Перемешайте эти карты, а затем по очереди переворачивайте их и зачитывайте получившиеся варианты. Например, может получиться так: «Не уступил место старушке в автобусе, потому что навязывал школьникам идеологию капитализма».
6. Когда отсмеётесь, ведущий выбирает самый смешной или подходящий, на его взгляд, вариант. Положите отмазку в ряд с двумя другими картами, а остальные уберите в сброс.
7. Ведущий, подумайте кто из игроков действительно способен так накосячить и так отмазаться. Можно выбрать себя. Пока вслух не говорите.
8. Остальные игроки пытаются угадать, кого выбрал ведущий. На счёт три все одновременно, вместе с ведущим, покажите пальцем на того, кого выбрали. Можно показать на себя. Кто угадал вариант ведущего, тот молодец!



Игрок, которого выбрал ведущий или большинство, может ответить, правда ли он мог бы так отмазаться. Или, может, он уже такое проворачивал? А если вас не выбрали, но вы считаете себя достойным этого, можете так и заявить!

Теперь ведущим становится следующий по часовой стрелке игрок. Все, у кого по четыре карты в руке, добирают пятую из колоды с отмазками.

Конец игры

Игра заканчивается, когда каждый игрок побыл ведущим по два раза. Вы побеждаете все вместе, если вам было весело и вы узнали кое-что интересное о себе и о своих друзьях.

В следующий раз можете поиграть с подсчётом очков.

Как считать очки

Возьмите ручку и бумагу или откройте заметки в телефоне, чтобы записывать очки. Считайте очки после того, как ведущий назвал имя игрока, которого выбрал.

- Дайте одно очко игроку, чью отмазку выбрал ведущий.
- Дайте одно очко ведущему, если хоть кто-то выбрал того же игрока, что и он.
- Дайте одно очко каждому игроку, кто выбрал того же игрока, что и ведущий.

Побеждает тот, кто первым наберёт пять очков.



Создатели игры
Автор игры Максим Половцев.
Художник Любовь Назарова.
Дизайн и верстка: Екатерина Лыскова

Издатель: ООО «Магеллан Производство»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Анна Давыдова
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Сухойев
Корректор: Ксения Ларина
Над игрой работали: Анна Половцева, Анна Давыдова,
Дмитрий Чуликин, Павел Коврижкин, Арман Корхмазян.

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 «Магеллан Производство». Все права защищены.
Версия правил 1.0
mglan.ru

Подписывайтесь на новости нашего издательства:
• t.me/magellanboardgames
• vk.com/magellanboardgames