

- 4–9 игроков
- От 18 лет
- Партия 20–40 минут
- Объясняется за минуту

ЁРШ

ПРАВИЛА ИГРЫ

- Шумная и быстрая
- Займёт весь вечер
- Это стоит снимать

Состав

- 95 карт с безумными заданиями.
- 5 карт с медведями, которые означают приближение конца игры.
- Правила игры, которые вы сейчас держите в руках.



Об игре

Ёрш — весёлая игра, которая выносит за раз целую компанию. Принцип очень простой: надо тянуть карточки со смешными заданиями и выполнять их. Если не хочется — придётся выпить штрафную. Когда у одного из игроков оказывается сразу 3 карты с медведями, или когда из колоды показывается четвёртый медведь, партия заканчивается и начинается подсчёт очков. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

Подготовка

1. Разделите все карты на 3 колоды с номерами раундов 1, 2 и 3.
2. С чувством собственного достоинства перемешайте каждую колоду.
3. Положите карты, разделённые по раундам, в центр стола, чтобы каждый игрок мог до них дотянуться.
4. Налейте каждому игроку его любимого напитка — его и надо будет пить в качестве штрафной.



Вы можете начать играть прямо сейчас, попутно заглядывая в правила!

Ход

1. Начинает самый светский игрок! Если это вы, то вы становитесь ведущим в этом ходе — возьмите верхнюю карту из колоды текущего раунда и зачитайте задание.
2. Затем вы либо выполняете задание, либо пьёте штрафную.
3. Когда задание выполнено, положите карту перед собой рубашкой вверх.
4. Если возникла спорная ситуация, игрок, сидящий слева от вас, решает, было ли выполнено задание. Если задание не получилось выполнить, пейте штрафную и сбросьте карту с невыполненным заданием!
5. Далее ход передаётся по часовой стрелке, и всё повторяется.

Бонусы

- На каждой карте, помимо задания, есть 3 бонуса разной стоимости. Чтобы воспользоваться ими, надо собрать соответственно 1, 2 или 3 карты одинакового цвета. Чем дороже бонус, тем он ценнее!
- Можно использовать бонус с любой вашей карты сразу после выполнения задания.
- Выбрав бонус, зачитайте его и переверните рубашкой вниз нужное количество своих карт одного цвета, чтобы отметить, что они использованы.

Пример. Баронесса Света уже выполнила 3 зелёных задания и 1 красное — теперь у неё есть 3 зелёных карты и 1 красная. Значит, в свой ход после выполнения задания она может разыграть:

- Бонус № 1 — за 1 красную или 1 зелёную карту.
- Бонус № 2 — за 2 зелёных карты.
- Бонус № 3 — за 3 зелёных карты.

Баронесса использует бонус № 2 с одной из своих зелёных карт и переворачивает рубашкой вниз 2 свои зелёные карты заданий.



Белый медведь

1. Если вы достали из колоды карту белого медведя, нужно крикнуть: «Медведь пришёл!»
2. Все остальные светские львы в этот момент должны как можно быстрее спрятаться под стол.
3. Опоздавший игрок получает карту с медведем.



Конец игры

Когда у одного из игроков оказывается сразу 3 карты медведя или когда из колоды показывается четвёртый медведь, партия заканчивается.

Подсчёт очков

1. Посчитайте, сколько всего карт у каждого из игроков (и использованных для бонусов, и нет). 1 карта даёт 1 очко.
2. За каждую карту белого медведя вычитите из общей суммы по 2 очка. Побеждает тот, кто набрал больше очков.

Гусарские правила

- В приличном обществе компанию не оставляют одну за столом. Поэтому до конца игры из-за стола нельзя выходить даже в туалет. Только если этого не требуют задания.
- Неопытной богеме лучше начинать игру с первого раунда и переходить к следующему сразу после того, как ведущий инкул. Матерые львы могут сразу играть полной колодой!

Автор игры Д. Кибкало.
Художники: В. Червинский, Н. Каримов.
Над игрой работали: Д. Кибкало, Т. Мыктыбаев, К. Вартапетов, Б. Солoduхин, Ю. Федорова, М. Половцев, С. Абдульманов, Д. Чупикин, Е. Безлепкина.

© ООО «Магеллан», 2018.
117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.
Телефон +7 (926) 522-19-31.
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

Экзогенный этанол опасен для вашего здоровья.
Не закусывайте картами. Если вы видите 2 коробки игры или более — немедленно заканчивайте партию.

