

VLAADA CHVÁTIL

# ВОТ ЭТО ВОПРОС!

Участники этой игры становятся белками, бегущими на вершину горы. Взявшись ввысь, они задают друг другу вопросы. Таковы уж беличьи повадки. Почему игроки — белки? Вот это вопрос! Впрочем, если вы думали найти на него ответ в этом буклете, спешим вас разочаровать: его здесь нет. Однако если вы не против просто изучить правила игры, то смело читайте дальше!

## Как пользоваться этим буклетом

Чтобы изучить правила, достаточно просто прочесть текст в таких вот желтых выносках.

Ладно, это не совсем так. Возможно, вам еще придется и на картинки посмотреть. Но все остальное — это разъяснения, уточнения и своеобразные шуточки. Что хуже: сухие заумные правила или неприятный рассказ человека, гонорар которого зависит от объема текста? Вот это вопрос!

# Подготовка к игре

1. Каждый игрок забирает все компоненты одного цвета.



Белка



Жетон А



Жетон Б



Жетон  
утроения



Жетон каверзного  
вопроса

2. Поместите **игровое поле** посередине стола.  
Сторона для 5–6 игроков помечена символами 6 🐿 и 5 🐿.  
Обратная сторона рассчитана на 3–4 игрока.

В процессе игры сюда  
(на безоблачный кусочек неба)  
сбрасываются жетоны.

Луг.  
Просьба не дразнить овец!

Озеро!  
Не забудьте  
купальные шапочки!

Не пытайтесь срезать путь, кто-то его и так уже порезал...

3. Игроки помещают белок на **начальное деление**.

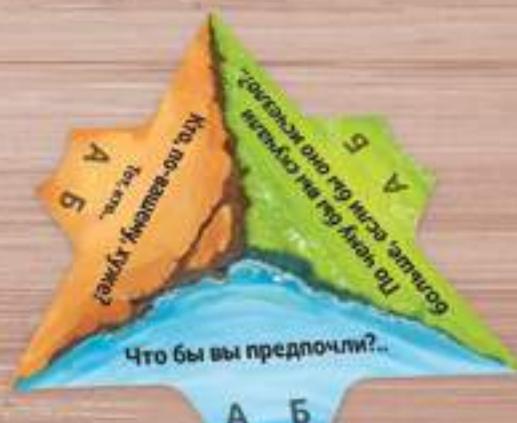
4. Перемешайте **карты ответов** и раздайте каждому игроку по 5 карт.



5. Из оставшихся карт ответов составляется **колода**, из которой в ходе партии будут брать карты игроки. На игровом поле указано, сколько карт в нее войдет в зависимости от числа игроков.

Поместите колоду на предназначенное для нее место на игровом поле.

6. Верните **незадействованные карты ответов** в коробку.



7. Поместите **поле вопросов** рядом с игровым полем.

8. Также вам понадобятся **орехи** (см. следующую страницу).

На обратной стороне орехов изображены желуди, поскольку в некоторых странах люди считают, что белки грызут именно их. В правилах мы всегда будем писать «орех», но вы можете использовать любую сторону.

# Обычные правила для 5–6 игроков.

Изменения в партиях с 3–4 игроками описаны на стр. 11.

## Ход игры

Выберите первого игрока.

Первым игроком следует назначить того, кто уже знаком с игрой. Если таковых нет, то скажите остальным, что этот буклет обязывает стать первым игроком вас. В желтой выноске, конечно, ничего такого нет, но как остальные узнают об этом, если вы не станете показывать им буклет, верно?

Раздайте по одному ореху каждому участнику, кроме первого игрока. Уберите все оставшиеся орехи в коробку.

Какое коварство! Буклет с правилами заставил вас назваться первым игроком и не дал за это орех. Но не стоит переживать.

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, участники будут по очереди делать ходы, задавая вопросы.

## Ход игрока

В свой ход вам нужно задать вопрос. На поле вопросов указано 3 базовых вопроса. С каждым из них связан выбор между вариантами ответа А и Б. Что такое А и Б, спросите вы? Вот это вопрос! Вы выбираете их сами из своих карт ответов.

На каждой карте есть 3 варианта ответа. Сочные зеленые ответы соответствуют сочному зеленому вопросу. Прохладные синие ответы соответствуют прохладным синим вопросам. Накопец, острые оранжевые вопросы просто потрясающе смотрятся на закате!

Чтобы задать вопрос, выберите 1 из 3 вопросов и подберите к нему 2 из 5 карт ответов. Как видите, у вас много вариантов.

Пожалуйста, выкладываете карты ответов так, чтобы они совпадали по цвету с вопросом. Иногда, конечно, получаются забавные варианты, но не это главное в игре. Главное — это белки.

Хотя постояте. Нет, главное — это задавать каверзные вопросы!



Когда настает ваш черед задать вопрос:

1. Выберите один из трех вопросов на поле вопросов и две карты ответов в руке.
2. Выберите любого соперника с орехом.
3. Заберите его орех и поверните поле вопросов так, чтобы ему был виден ваш вопрос.
4. Прочтите этот вопрос вслух.
5. Поместите рядом с вопросом свою первую выбранную карту — это вариант ответа А. Цвет ответа должен совпадать с цветом вопроса. Зачитайте ответ.
6. Сделайте то же самое с вариантом ответа Б.



Видите? Вы получаете орех, когда задаете вопрос. Мы же говорили не переживать.

Орехи помогают отследить, кому были заданы вопросы. Точнее, благодаря им вы не сможете замучить вопросами кого-то одного. Если вы не знаете, кому задать вопрос, можете выбрать игрока, набравшего больше всех орехов.

Но не считайте это обязательным правилом. Единственное действующее правило: у другого игрока должен быть хотя бы 1 орех. Выбор правильного соперника — важная составляющая вашей стратегии. (Да-да, в этой игре есть стратегическое планирование. Это же игра от CGE!)

О, кстати, задавать вопросы самому себе нельзя. Надо было, конечно, написать об этом в желтой выноске, но все ведь и так очевидно, да? Если вы начинаете ход, а ни у кого из соперников нет орехов, задайте вопрос соседу справа. Мы более чем уверены, что он просто забыл взять положенный ему орех.

## Ответы и догадки

Игрок, которому вы задали вопрос, должен ответить на него абсолютно честно. Выбрав один из двух вариантов ответа, он кладет перед собой лицом вниз либо жетон А, либо жетон Б.

Когда вам задают вопрос, отвечайте на него, исходя из своего личного мнения и опыта. Говорите правду — и вы никогда не ошибетесь. Если вам задали непонятный вопрос, интерпретируйте его так, как считаете правильным. Но только ничем не подсказывайте остальным свой выбранный вариант ответа.



Все игроки, за исключением того, кто задавал вопрос, и того, кто на него отвечал, стараются отгадать выбранный вариант ответа, тоже выкладывая перед собой лицом вниз жетон А или Б.

Игроку, задавшему вопрос, не нужно отгадывать ответ, но не возбраняется сделать вид, что он ему хорошо известен.

Никто не должен говорить о своей догадке или обсуждать ответы, пока каждый не выложит жетон.

## Начисление очков

Как только все выбрали жетон А или Б, игрок, отвечавший на вопрос, переворачивает свой жетон. Вслед за ним все остальные переворачивают выбранные догадки.

Открыв карту, отвечавший на вопрос игрок может объяснить, почему он выбрал именно этот вариант ответа. Остальные могут с ним поспорить, но поменять выбранные жетоны уже нельзя.

Жетон отвечавшего на вопрос игрока — это правильный ответ. Все, кто выложил правильную догадку, перемещают своих белок на 1 деление вперед.

Отвечавший на вопрос игрок всегда перемещает белку на следующее деление (как и все, кто угадал правильный ответ). Разобравшись с правильными догадками, давайте взглянем на неправильные.

Переместите белку задававшего вопрос игрока на 1 деление вперед за каждую неправильную догадку.

**Пример.** Предположим, что игрок, отвечавший на вопрос, объявляет: «Правильный ответ — Б». Каждый, кто выложил перед собой жетон Б, перемещает белку на 1 деление вперед. Затем игрок, задававший вопрос, перемещает белку на 1 деление вперед за каждый выложенный жетон А.

Водных игровых компаниях каждый перемещает свою белку сам, в других за это отвечает специально выбранный педант. Устремляя белку вперед, вы очень скоро заметите, что методика перемещения очень проста. Если все игроки угадали правильно, на следующее деление переносятся все, кроме задававшего вопрос. Если кто-то один ошибся, перемещаются все, кроме ошибшегося.

**Совет.** Определитесь сразу, будет ли каждый перемещать свою белку сам или за всех белок будет отвечать один игрок. Вопросы типа: «А мою белку уже двигали?» — не те вопросы, которые должны звучать в этой игре.

## Бонусные жетоны

А знаете что? Пропустите-ка эту главу, пока не попробуете задать пару вопросов. Когда все хорошенько поймут, как действует система начисления очков, вернитесь к описанию жетонов.

Когда вы угадываете ответ, вы можете выложить вместе жетоном А или Б один из своих бонусных жетонов.

Выложив перед собой жетон, накройте его ладонью, чтобы никто не видел, что вы добавили к нему бонусный жетон. Случается, что, сделав это, довольная своей хитростью белка забывает, что ее второй бонусный жетон остается лежать перед ней... лицом вверх. Впрочем, не так уж это и страшно. Обычно никто не смотрит на чужие жетоны, полностью углубившись в сравнительный анализ ценности лесов и пива.



Открыв выбранную догадку, вы также открываете и бонусный жетон.



**Жетон утроения.** Если вы угадали правильный ответ, переместитесь на 3 деления вперед вместо 1. Если не угадали, ничего не происходит.



**Жетон каверзного вопроса.** Переместитесь на 1 деление вперед за каждую неправильную догадку. Этот жетон не учитывает вашу собственную догадку.

Вы можете выложить бонусный жетон, только когда угадываете ответ. Вы не обязаны использовать бонусные жетоны. Вы не можете выложить сразу 2 бонусных жетона.

**Совет.** Если вас назначили перемещать всех белок, то, возможно, вам будет проще учитывать бонусные жетоны отдельно. Сначала переместите на 1 деление белок игроков, угадавших правильный ответ, а потом белку игрока, задававшего вопрос. Затем переместите белок игроков со сработавшими жетонами утроения еще на 2 деления. Наконец, начислите очки по жетонам каверзных вопросов. Другие игроки упростят вам работу, если не будут убирать со стола использованные жетоны, пока вы не закончите начислять очки.

Не убирайте свои использованные жетоны со стола, пока не закончится начисление очков!

Возможно, это и так ясно и нам не стоило тратить желтую выноску. Но все же мы сочли это важным, поэтому выделили этому правилу целую желтую выноску и даже не пожалели восклицательного знака.

Бонусные жетоны настолько круты, что вы захотите пользоваться ими каждый ход. Но не сможете.

После начисления очков использованный бонусный жетон сбрасывается на игровое поле независимо от того, сработал его эффект или нет.



## Пример

Желтый игрок задает вопрос Зеленому игроку. Каждый, кроме Желтого игрока, выбирает жетон А или Б. Затем все открывают выбранные жетоны.

**Ответ Зеленого игрока — А.** Поскольку он отвечал на вопрос, ему нельзя было использовать бонусный жетон.

**Догадка Розового игрока — Б.** Он решил не использовать бонусный жетон.

**Догадка Голубого игрока — А.** Он был настолько уверен в себе, что выложил жетон утращения.

**Догадка Синего игрока — Б.** Он предположил, что кто-нибудь обязательно ошибется, и выложил жетон каверзного вопроса.

**Желтый игрок задавал вопрос, ему не нужно угадывать ответ.**

**Догадка Оранжевого игрока — А.** Он не смог бы использовать бонусный жетон: оба его жетона уже лежат на игровом поле, сброшенные на предыдущих ходах.

Зеленый игрок объявляет ответ и, возможно, дает небольшое объяснение своего выбора. Затем он говорит: «Правильный ответ — А. Кто выбрал А?»

Оранжевый, Зеленый и Голубой игроки угадали правильно, они перемещают своих белок вперед. Голубой игрок перемещает белку сразу на 3 деления, так как выложил жетон утращения. (Если бы он ошибся, то просто оставил бы белку на месте.)

Желтый игрок не спрашивает, кто не угадал ответ. Ему это неинтересно. Все, что ему важно знать, — это сколько таких игроков было. Ответ Б выбрали двое, поэтому желтая белка продвигается на 2 деления. Бонусные жетоны никак на это не влияют.

Синий игрок тоже перемещает белку, ведь он выложил жетон каверзного вопроса. Правда, этот жетон не учитывает его собственную догадку, ему остается лишь подсчитать чужие неправильные догадки. Синяя белка перемещается на 1 деление вперед. (Если бы Синий игрок выложил жетон А, то переместился бы на 1 деление вместе со всеми, кто угадал ответ.)



## Озеро и луг



Когда ваша белка достигает озера или луга, вы можете забрать 1 свой жетон с игрового поля. Не запрещается брать жетон, сброшенный на текущем ходу.

Если белка перемещается сразу на несколько делений, она может переплыть озеро и продолжить восхождение на гору. В этом случае вы все равно можете забрать жетон. То же самое и с лугом. Ну, в том, что касается жетона. Плыть по лугу — это странно.

**Пример.** Продолжим пример с прошлой страницы. Оранжевый игрок перемещается на луг и возвращает себе 1 жетон. Голубой игрок перемещается на 3 деления, пересекает озеро и тоже забирает обратно жетон. Он может либо оставить себе жетон утроения, использованный на этом ходу, либо вернуть с игрового поля жетон каверзного вопроса.

## Конец хода

После начисления очков две выложенные карты ответов сбрасываются. Игрок, задававший вопрос, берет 2 новые карты из колоды на игровом поле. Теперь у него в руке вновь 5 карт.

Кстати, если вы забыли взять орех, когда задавали вопрос, сейчас самое время.

Далее ход передается игроку, сидящему слева от того, кто задавал вопрос.

Да, все просто, никакого подвоха. Не имеет значения, кто отвечал на вопрос. Неважно, кто собирает орехи на зиму. Просто ходите по часовой стрелке!

## Ошибки выбора

Порой вы хотите выложить жетон А, но кладете Б или наоборот. Все подобные случаи подчиняются единственному правилу:

**Жетон, который вы выложили в качестве ответа или догадки, является вашим окончательным выбором. Вы не можете заменить его после того, как открыли.**

Серьезно? И это официальное правило? Надеемся, вы не станете его применять, потому что оно откровенно дурацкое!

Если игрок подробно объясняет, почему выбрал жетон А, но затем открывает его и им оказывается жетон Б, вполне очевидно, что его запланированный ответ — А. Не запрещайте отвечающему на вопрос игроку исправить свою оплошность, особенно если он еще не видел догадки остальных.

Если игрок, угадывающий правильный ответ, случайно выкладывает вместо Б жетон А и он оказывается правильным ответом, ему следует в этом признаться и уступить очко тому, кто задавал вопрос.

Разумеется, если вы выложили жетон А, когда правильный ответ — Б, вам не следует возмущаться. Не то чтобы никто не поверил, что вы хотели выложить жетон Б, просто это вполне естественно. В смысле, вы же белка. Белкам свойственно ошибаться.

Но в общем случае — да, вы можете поменять жетон, если честно его перепутали. Полагаем, вам можно верить. Если кто-то злоупотребляет этим доверием, скажите ему, что менять выложенный жетон нельзя, и покажите официальное правило. Или просто не играйте с ним больше. Вы же белки, а не дятлы.

# Последний раунд

Игра длится несколько раундов, но вам не нужно отслеживать их количество, ведь перед началом партии вы аккуратно отсчитали необходимое количество карт ответов.

Когда игрок забирает из колоды на игровом поле последние 2 карты, начинается последний раунд. Каждый игрок задает по одному последнему вопросу.

Смотрите, как здорово. Игрок, начавший партию, станет игроком, задающим первый вопрос в последнем раунде, а игрок, взявший 2 последние карты, — последним, кто задает вопрос в игре.

Если тот, кто взял 2 последние карты, не является игроком, сидящим справа от первого игрока, значит, что-то пошло не так. Пересчитайте карты. Загляните под стол. Может быть, вы неправильно подготовили колоду? Найдите способ устранить проблему. Каждый игрок должен начать последний раунд с 5 картами. Последний раунд начинается с первого игрока, а его сосед справа должен задать последний вопрос в игре.

В начале последнего раунда каждый игрок может вернуть 1 свой жетон с игрового поля.



Это дополнительный жетон, который вы, возможно, получаете вдобавок к жетону, полагающемуся за луг или озеро. Игроки, чьих жетонов нет на поле, ничего не получают.

Итак, выходит, что последний раунд вы начнете с хотя бы 1 жетоном, а каждый игрок сделает еще 1 ход. Похоже, у вас будет шанс им воспользоваться. В последнем раунде вы по-прежнему возвращаете жетон, попав на луг. (Само собой, вы возвращаете жетон, попав на озеро. Но если вы еще не миновали озеро, то он вам вряд ли поможет.)

Последний раунд проходит по обычным правилам, за исключением того, что задававший вопрос игрок не берет карты после начисления очков.

После того как вы зададите последний вопрос, карты вам уже не понадобятся. К тому же в колоде их все равно нет. Если хотите, можете закончить ход, эффектно сбросив 3 оставшиеся в руке карты.

# Конец игры

В игре побеждает участник, накопивший больше всех орехов... Ха-ха, шутка!

В игре побеждает участник, чья белка продвинулась дальше всех.



Если кто-то настаивает, что в игре должен быть только один победитель, откройте этот буклет и притворитесь, будто нашли правило, благодаря которому побеждает этот игрок. Почему бы не побаловать его немного? Все победившие белки тайно остаются победителями.

В ходе игры некоторые шустрые белки могут буквально оторваться от земли и отправиться гулять по облакам. Мы не знаем точно, как они это делают. Вот вам очередная великая беличья тайна.

Даже если вы не победили, подняться на вершину горы — уже хорошо. Да, пожалуй, иногда у вас получится подняться только до луга. Но и оно неплохо, ведь это красивый луг! Пусть даже вы закончили где-то у озера, мы все равно надеемся, что прогулка доставила вам удовольствие, ведь ради этого и задумывалась игра. Ну и еще ради белок.

## Игра вчетвером

В партиях вчетвером каждый начинает игру с орехом.

Ага! На таких харчах и до весны!

Жетон каверзного вопроса приносит вдвое больше очков.

Это здорово! Вот только, помимо вас, угадывать ответ будет лишь один игрок. Вы получите 2 очка, если он не угадает.

## Игра втроем

Самый уютный вариант. Один задает вопрос, другой отвечает, а третий угадывает.

В партиях втроем используются 4 ореха. Раздайте по 1 ореху каждому игроку и выдайте еще 1 участнику, сидящему справа от первого игрока.

Либо просто оставьте орехи в коробке, и пусть игроки задают вопросы кому хотят. Скорее всего, при игре втроем каждый задаст примерно одинаковое число вопросов.

Поскольку правильный ответ угадывает только один игрок, жетон каверзного вопроса бесполезен, точнее, он был бы таким, не придумай мы следующее восхитительное правило:

Перед открытием ответа угадывающий игрок может воспользоваться жетоном каверзного вопроса. Игрок, задавший вопрос, должен сделать собственную догадку. Если он ошибется, то угадывающий игрок получит 2 очка. Игрок, задававший вопрос, не получает очки за свою догадку, даже если она верна.

Выложите свой бонусный жетон лицом вверх и спросите того, кто задавал вопрос: «А у тебя какая догадка?»

## Гонка трех белок

Когда играют трое, используется только половина всех имеющихся цветов. Это неправильно. Вот вариант, который сделает партии втроем красочнее и динамичнее. Применяйте описанные выше правила игры втроем и эти два нововведения:

У каждого игрока по 2 бонусных жетона каждого типа.

Возьмите бонусные жетоны незадействованных цветов. Правила их использования остаются в силе. Вы по-прежнему выкладываете только 1 из них и в определенные моменты игры возвращаете себе только 1.

Белкам, обвешанным новыми жетонами, уже некогда так много трепаться:

При подготовке к игре оставьте в колоде только 18 карт вместо 24.

## Игра вдвоем

Эм... Что-то мы разогнались. Нет, варианта игры на двоих не существует. Однако вы по-прежнему можете по очереди задавать другу вопросы. Это называется общением.

# Советы по выбору ответов

Вопрос всегда адресован лично вам. Он всегда связан с вашим видением, мнением и отношением к двум предложенным вариантам ответа. Порой ответ будет на поверхности. Порой его подскажет сердце. Поскольку вопрос всегда задается про вас, вы не можете ошибиться с ответом. Просто отвечайте честно, вот и все.

Нет, понятно, что если вас спросят: «Кто, по вашему, хуже: тот, кто ворует мелочь на работе, или тот, кто забывает о дне рождения любимого человека?» — ваш ответ будет отличаться в зависимости от того, с кем вы играете: с начальником или с женой. Но в остальном отвечайте честно.

Когда вам задают вопрос, лишь вам решать, как его толковать. Обычно смысл вопроса предельно ясен, но если он допускает трактовки,

вы сами выбираете близкую вам. Только не рассказывайте о ней остальным, пока они не откроют догадки.

К слову, это хорошая практика — ничем не намекать на свой выбор. Вы должны отвечать честно, но это не значит, что вы не можете сделать задумчивое лицо, якобы обдумывая варианты, хотя с ходу увидели подходящий ответ.

Если вы правда-правда не знаете, как ответить на вопрос, выберите жетон случайно. Пойдите! Не выкладываете его! Просто посмотрите на него. Вам наверняка придет на ум: «Да, я так и знал!» Или: «Нет, пусть уж лучше будет другой вариант!» В этот момент вы будете знать ответ.

Кстати, этот метод работает и в реальной жизни. (Оговорка: настоящий буклет и все связанные с ним белки не несут ответственности за результат ваших случайных решений, принятых в реальной жизни.)

## Советы по пониманию вопросов

Да, это просто вопрос о вас, включая то, как вы понимаете предложенные варианты.

Представьте, что какой-то вещи больше нет, но мир смог к этому адаптироваться. Однако вы по-прежнему помните, каким он был до исчезновения этой вещи.

Иногда оба варианта оказываются довольно жесткими. Но никто не подразумевает, что эти вещи делаете вы. Просто подумайте о том, что выглядит хуже, когда их делает кто-то другой.

### Автор игры: **Владя Хватил**

**Художник:** Сёрен Мединг

**Графический дизайн:** Михаэла Заоралова, Филип Мурмак и Радим Пех

**Автор правил:** Джейсон Холт

Русскоязычное издание подготовлено **GaGa Games**.

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Редактор:** Катерина Шевчук

**Дизайнер-верстальщик:** Антон Усачёв, Ульяна Марусей

**Руководитель проекта:** Артём Ясинский

**Общее руководство:** Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Спасибо всем замечательным людям, тестировавшим эту игру на различных конвентах, в игровых клубах и на дружеских встречах в Чехии и других странах. Вы нам очень помогли. А еще мы узнали о вас много нового.)

Особая благодарность сотрудникам CGE, уделившим так много внимания такой небольшой игре. Отдельно хочется поблагодарить: Петра за его любовь к игре и ее поддержку со времен первого прототипа; Джейсона, который так серьезно подошел к написанию правил; Дэна за ценную подсказку по каверным вопросам; Витека за то, что добавил один потрясающий ответ (он знает, какой); наших мальчиков и девочек, отвечавших за визуальное воплощение игры, без усталости шлифовавших ее до *белка*; и всех любителей настольных игр, принявших участие в составлении окончательного перечня ответов и создавших совершенно удивительную атмосферу разработки игры. А вы знали, что в Чехии есть несколько пунктов спасения белок?

