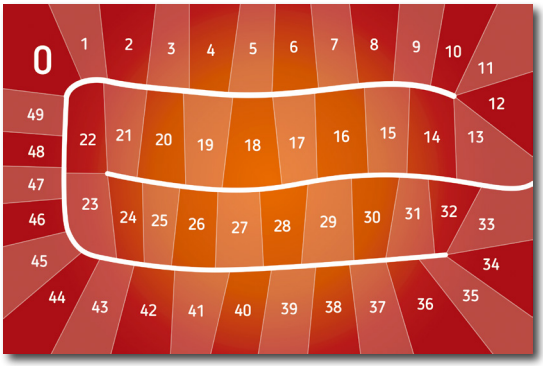
1
ОДНИМ СЛОВОМ
ОГНЕННАЯ
игра на ассоциации!
Загадывай ОДНИМ СЛОВОМ-ассоциацией сразу несколько слов своего задания.
Отгадывай раньше всех, точно попадай в загаданные слова и избегай опасных слов-ловушек!
2–8 игроков, 1200+ русских и английских слов, 2 режима игры, 100+ часов удовольствия.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



Трек очков

Двусторонние карты слов – 86 шт. (79x120 мм)

Планшеты игроков – 5 шт. (79x120 мм)

Маркеры для отметок на планшетах – 5 шт.

Жетоны вызова – 3 шт.

Фишки игроков – 5 шт.

ОТЛИЧИЯ НОВОГО ИЗДАНИЯ

Если вы уже знакомы с 1-м изданием «Одним Словом», вам будет полезно узнать следующее:

- Правила игры **«Одним Словом: Точные Цели»** (и соревновательный, и кооперативный режим) полностью совпадают с правилами 1-го издания. Вы легко сможете сыграть по тем же правилам с новыми картами слов, не используя дополнительные компоненты: трек очков, планшеты игроков и жетоны вызова.

- Правила игры **«Одним Словом: Опасные Ловушки»** – новый режим игры.

Теперь номера задания указывают не слова, которые надо загадать и отгадать, а наоборот – слова-ловушки, которые надо избегать. А загадывать вы можете все остальные слова с карты. Игроки решают, назвать ли подсказку попроще, связав одним словом лишь пару слов с карты, или же рискнуть и попытаться связать сразу 3 или 4 слова так, чтобы другие игроки не попали в слова-ловушки.

Все остальные игроки одновременно пытаются угадать загаданные ведущим слова, отмечая их номера стираемым маркером на своих планшетах. Когда все записали догадки, ведущий открывает свою карту задания. Игроки, сумевшие избежать слов-ловушек, двигают свои фишки вперёд. Игра идёт фиксированное число полных раундов, и победителем становится игрок, продвинувшийся дальше всех по треку очков!

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУССКИХ И АНГЛИЙСКИХ СЛОВ

В игру «Одним Словом» можно играть в разных режимах:

- **На одном языке:** загадывайте и отгадывайте слова на своём языке, не обращая внимания на перевод слов.
- **На двух языках:** если игроки знают оба языка – придумывайте подсказки на любом языке, учитывайте возможные разные значения слов в разных языках.
- **Изучая иностранный язык:** озвучивайте подсказки на родном языке, но, отгадывая, называйте слова только на втором языке!

Все слова на картах написаны сперва на английском, и только затем на русском. Это сделано с обучающей целью для форсирования внимания на английском написании, даже когда игрок читает только русское.

ОДНИМ СЛОВОМ: ТОЧНЫЕ ЦЕЛИ

Сложность: ★☆☆

От 3 до 8 игроков

Цель игры: первым избавиться от карт в руке

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры по правилам «Точные цели» вам понадобятся только карты слов.

1. Выберите сторону карт слов для игры: на светлой стороне – слова реального мира, на тёмной стороне – слова из мира фэнтези, приключений и настольных игр. Выбранная сторона карт далее называется **«игровой стороной»**.

2. Раздайте игрокам по 9 карт вверх неигровой стороной. Лишние карты уберите в коробку.

*Номера задания 2 5 6 с карты задания указывают на **слова-цели** на карте слов.*

Как держать карты в руке:

- возьмите все карты вверх ногами (лого игры внизу, полоса номеров задания слева);
- поверните первую карту прямо (лого игры вверху) – это ваша **карта слов**;
- сдвиньте карту слов вправо, чтобы увидеть полосу номеров задания со второй карты – **карты задания**.

Номера с карты задания указывают на карту слов – на **слова-цели**, которые игрокам предстоит загадывать и отгадывать.

Каждому игроку нужно придумать **подсказку-ассоциацию одним словом**, чтобы загадать сразу несколько слов-целей своей карты. Игрок выбирает и загадывает:

- 2 слова, соответствующие **только круглым** номерам задания;

или

- 3 слова для **всех трёх** номеров задания, включая звёздочку.

Подсказка может быть любым **одним** словарным словом (любой частью речи в любой форме), кроме однокоренных к словам на карте.

Играя с детьми, для упрощения загадывайте любые 2 или 3 слова с карты без оглядки на номера задания.

Пример: Игрок чуть сдвинул в своей руке первую карту вправо и на второй карте видит номера 2 5 6. Игрок решает загадать 2 слова. Круглые номера задания 2 5 указывают на слова 1-й карты: «собака» и «суженый». Игрок придумывает ассоциацию к этим словам: «Родословная». Игрок мог бы загадать и все 3 слова («собака», «суженый» и «бумеранг»), например, словом «Гончая», ловко обыграв значение созвучного слова «суженный».

Кто первым придумал подсказку, начинает игру. Далее ход передаётся по очереди.

ХОД ИГРЫ

Очередной игрок называет **число** загадываемых слов (2 или 3) и **слово-подсказку**, и показывает свою карту с загаданными словами, выкладывая её в центр стола. Все другие игроки, видя полный список слов на карте, должны верно отгадать загаданные два или три слова, стараясь сделать это первыми.

Когда кто-то готов назвать все два или три загаданных слова, он накрывает ладонью карту на столе и высказывает свою версию. Но помните, у каждого игрока всего **одна попытка**!

● **Все слова угаданы верно? Ура!**

1) Разгаданная карта уходит в сброс (загадывавший избавился от этой карты).

2) Отгадавший сбрасывает любую карту из руки.

*Если были загаданы 3 слова и отгаданы **с первой попытки** – оба игрока, загадывавший и отгадавший, сбрасывают ещё по одной карте из руки.*

● **Не все слова угаданы верно?** Загадывавший говорит, **сколько** слов угадано, но не называет какие. Другие игроки, кто ещё не использовал свою попытку, продолжают отгадывать.

● **Все игроки использовали свою попытку и никто не отгадал все слова?** Загадывавший забирает свою карту назад – в низ своей колоды.

Загадывавший у себя в руке поворачивает и сдвигает вправо следующую карту, которая становится его новой картой слов.

Ход передаётся следующему игроку по кругу по часовой стрелке.

Если игрок не может придумать подсказку, можно пропустить ход и перенести верхнюю карту в низ своей стопки.

Если у игрока не остаётся карт в руке, или игрок начинает свой ход с 1 картой, он сразу побеждает!

ТОЧНЫЕ ЦЕЛИ: КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Сложность: ★☆☆

От 2 игроков

Цель игры: набрать максимум очков

Проведите подготовку к игре, как по обычным правилам.

Игроки выбирают, кто начинает игру. Далее ход передается по очереди, и очередной игрок не может пропускать ход.

ХОД ИГРЫ

Очередной игрок называет **число** загадываемых слов (2 или 3) и **слово-подсказку**, и показывает свою карту с загаданными словами, выкладывая её в центр стола. Все другие игроки, видя полный список слов на карте, должны верно отгадать загаданные два или три слова, предложив **одно общее решение**. У игроков всего **одна попытка на всех**!

● **Все слова угаданы верно? Ура!**

1) Разгаданная карта уходит в стопку победных очков игроков (игровой стороной вверх).

2) Любой один из игроков получает право перенести свою верхнюю карту в низ стопки.

3) Загадывавший у себя в руке поворачивет и сдвигает вправо следующую карту, которая становится его новой картой слов. Ход передаётся следующему игроку по кругу по часовой стрелке.

Если загаданы и отгаданы 3 слова, игроки могут перенести 1 карту из стопки ошибок в стопку победных очков.

● **Общее решение оказалось ошибочным?**

Карта уходит в стопку ошибок (неигровой стороной вверх).

Игра завершается, если карт в стопке ошибок окажется больше числа игроков или когда у игроков осталось по 1 карте. Число карт в стопке победных очков – ваш результат игры.

ОДНИМ СЛОВОМ: ОПАСНЫЕ ЛОВУШКИ

Сложность: ★★☆

От 3 до 5 игроков / от 3 до 5 команд *

Цель игры: набрать максимум очков

** Если вы играете командами, то далее относите слово «игрок» к команде. Каждая команда действует сообща как один игрок, может обсуждать свои действия, но не давая подсказок другим командам.*

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Стартовая раздача на 3 игроков.

1. Игроки выбирают свой цвет и получают фишку и планшет игрока выбранного цвета, а также маркер для отметок на планшете.
2. Выложите в центр стола жетоны вызова, трек очков, выставьте фишки игроков на старт.
3. Выберите сторону карт слов для игры: на светлой стороне – слова реального мира, на тёмной стороне – слова из мира фэнтези, приключений и настольных игр. Выбранная сторона далее называется **«игровой стороной»**.
4. Раздайте игрокам по 5 карт вверх неигровой стороной. Лишние карты уберите в коробку.

*Номера задания 2 5 6 с карты задания указывают на **слова-ловушки** на карте слов.*

Как держать карты в руке:

- возьмите все карты вверх ногами (лого игры внизу, полоса номеров задания слева);
- поверните первую карту прямо (лого игры вверху) – это ваша **карта слов**;
- сдвиньте карту слов вправо, чтобы увидеть полосу номеров задания со второй карты – **карты задания**.

Номера с карты задания указывают на карту слов – на **слова-ловушки**, которые игрокам предстоит избегать при загадывании и отгадывании.

Игра длится 4 раунда – круга ходов. Первым игроком-ведущим становится тот, кто первым будет готов назвать подсказку на первый ход. Далее ход (роль ведущего) передаётся по кругу по часовой стрелке. Игра завершится, когда у всех останется по 1 карте.

ХОД ИГРЫ

1 ЗАГАДЫВАЕМ!

Ведущий придумывает **подсказку из одного слова**, стараясь наиболее понятно навести остальных игроков на любые слова своей карты, кроме слов-ловушек.

Затем ведущий:

- выкладывает в центр стола свою **карту слов и карту задания** одной стопкой так, чтобы другие игроки видели только верхнюю карту слов (карта задания спрятана ровно под ней);
- выбирает и выкладывает в центр стола один из **жетонов вызова**: число на жетоне означает, сколько слов игрокам нужно угадать, не попав в слова-ловушки. Остальные жетоны вызова ведущий держит у себя;
- **после того**, как игроки ознакомились со списком слов, ведущий называет придуманную подсказку.

Подсказка может быть любым **одним** словарным словом (любой частью речи в любой форме), кроме однокоренных к словам на карте.

Игроки не касаются разыгранной карты слов, чтобы случайно не сдвинуть её и не увидеть карту задания. Слова на картах написаны в две стороны для удобства чтения с разных сторон. Игроки могут сориентировать свой планшет по разыгранной карте слов.

2 ОТГАДЫВАЕМ!

Все игроки (кроме ведущего) отмечают на своих планшетах номера слов, которые им кажутся связанными с подсказкой – **ровно столько**, сколько указано на разыгранном жетоне вызова. Первый, кто отметил указанное число слов, забирает жетон вызова.

Когда все игроки отметили слова, все показывают свои планшеты, а ведущий сдвигает карту слов, чтобы показать карту задания, и называет вслух номера слов-ловушек.

Неважно, о чём именно думал ведущий, когда называл подсказку! Главное – игроки должны не попасть в слова-ловушки.

Красный игрок отметил слова «Рука», «Собака» и «Бумеранг», зелёный игрок отметил слова «Рука», «Боксёр» и «Таймер». Когда игроки открыли планшеты, ведущий сдвинул карту слов, чтобы показать карту задания. Красный игрок попался в ловушки, а зелёный игрок ответил удачно.

3 ДВИЖЕМСЯ К ПОБЕДЕ!

Игроки, не попавшие ни в одну ловушку, считаются **угадавшими**. Остальные – **неугадавшими**.

На время подсчета очков неугадавшие переворачивают свои планшеты рубашкой вверх. Так все видят сколько неугадавших, и кто претендует на продвижение по треку очков.

- Ведущий двигает фишку на значение жетона вызова за каждого угадавшего.
- Угадавшие двигают фишки на значение жетона вызова + число неугадавших.
- Если жетон вызова забрал угадавший, он двигает свою фишку ещё на 1 поле.
- Если угадавших нет, то все, кроме ведущего, двигают свою фишку на 1 поле вперёд.

Пример: Елена назвала подсказку и разыграла жетон вызова со значением 3 – игроки Ульяна, Дмитрий и Катя отмечают по 3 слова на своих планшетах. Ульяна первой отметила слова и забрала жетон вызова. Когда все открыли планшеты и карту задания Елены, оказалось, что Дмитрий попался в ловушки и считается неугадавшим, а Ульяна и Катя отметили слова, избежав всех ловушек. Елена, как ведущая, двигает фишку на значение жетона вызова за каждого угадавшего, то есть на 6 полей вперёд. Ульяна и Катя двигают свои фишки на 3 поля и ещё на 1 поле за неугадавшего. И затем Ульяна, забравшая жетон вызова и угадавшая, двигает фишку ещё на 1 поле. Итого: Елена продвинулась на 6 полей, Ульяна на 5, Катя на 4, а Дмитрий остался на месте.

Ведущий убирает разыгранную карту слов в сброс, а карту задания забирает верхней картой в руку, поворачивает прямо и сдвигает вправо, чтобы видеть номера заданий со следующей карты. Так взятая карта задания становится его новой картой слов.

Ход (роль ведущего) переходит к следующему игроку по часовой стрелке, ему передаются все жетоны вызова.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается, когда у всех игроков на руках останется по 1 карте. Побеждает игрок, чья фишка оказалась первой на треке очков.

ОПАСНЫЕ ЛОВУШКИ: КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Сложность: ★★☆

От 2 игроков

Цель игры: набрать максимум очков

Игра идёт по обычным правилам со следующими отличиями:

- игроки разгадывают подсказку ведущего все сообща, предлагая одно общее решение;
- игроки продвигают по треку очков одну общую фишку ровно на значение разыгранного жетона вызова каждый раз, когда общее решение оказывается верным.

Игра завершается, когда у всех игроков на руках останется по 1 карте.

Значение на треке очков является результатом игры.

Издательство настольных игр
ЭКОНОМИКУС
www.economicusgame.com

Автор игры: Фёдор Корженков

Дизайн и вёрстка: Анастасия Сенько, Анастасия Клементьева, Сергей Кондрашенков

Редакция: Фёдор Корженков, Елена Прокудина

Благодарности: Артёму Богданову, Юрию Варпову, Денису Варшавскому, Юрию и Евгению Егоровым, Ульяне Корженковой, Алексею Литвинову, Дмитрию и Екатерине Никулиным, Александру Старыгину, Владу Чопорову.