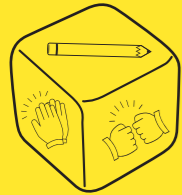
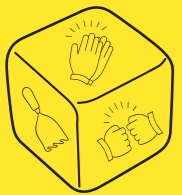


Кубик судьбы: результаты броска и действия



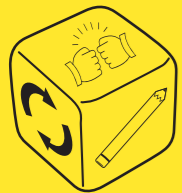
Карандаш

Крикните: «**Дай сюда!**» — и быстро отберите карандаш у держателя. Тот не может сопротивляться. **Отбирает только тот, кто кидал кубик.** Теперь вы держатель карандаша и ведёте подсчёт картох на своём листе.



Дай пять

Крикните: «**Дай пять!**» — **все игроки, кроме держателя карандаша,** дают друг другу пять.



Кулачком

Крикните: «**Кулачком!**» — **все игроки, кроме держателя карандаша,** стучаются кулачками друг с другом.

После выполнения действия кубика судьбы передайте его игроку слева от того, кто кидал последним.

Чувствуй ритм! 🍌

Важно сохранять быстрый темп игры. Держатель карандаша должен всегда вести подсчёт. Остальные игроки должны передавать и бросать кубик как можно быстрее.

Конец игры и определение победителя 🍌

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков смог записать последнюю 50-ю картоху на своём листе. Бюро сердечно поздравляет этого игрока и награждает одной картох-наклейкой!

Бюро картохovedческих дел благодарит вас за работу! Приходите ещё!



Игра предполагает физический контакт. Играйте на свой страх и риск.

©2024 Blue Orange Edition. © Copyright 2024 Dolphin Hat Games LLC. Gimme That! and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор и переводчик: Павел Коврижкин
Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховай
Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

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.
© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

От создателей игры

ТАКО
КОТ
КОЗА
СЫР
ПИЦЦА



Дейв Кэмпбелл
Yamepro

ПРАВИЛА

ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА

Бросай кубик, тащи карандаш, считай картохи!

Состав:

- 100 картох-листов
- 1 кубик судьбы
- 1 карандаш
- 20 картох-наклеек
- 1 правила игры



ВАС ПРИВЕТСТВУЕТ БЮРО
КАРТОХОВЕДЕЧЕСКИХ ДЕЛ!

HOBBY
WORLD
Играть интересно

blue orange
Hot Games Cool Planet

Об игре 🍷

Поздравляю! Вы приняты в бюро картоведческих дел! Будьте первым, кто посчитает все 50 картох на вашем картох-листе. Звучит просто, но есть одна проблема... У нас всего один карандаш, а у остальных игроков та же самая работа, что и у вас! Поторопитесь и будьте первым, кто посчитает все картохи!

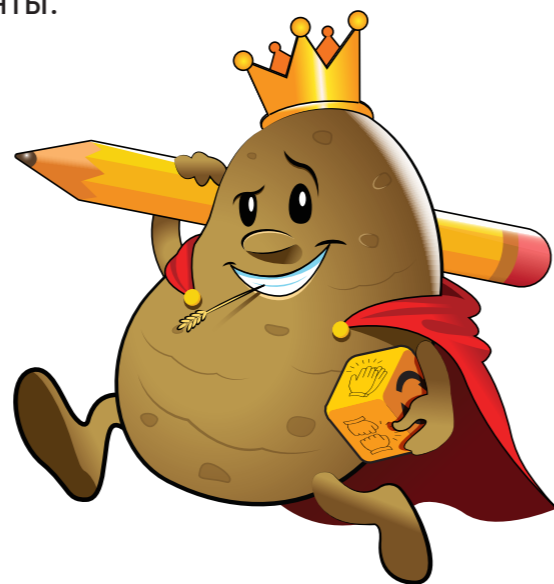
Подготовка 🍷

Раздайте всем игрокам по 1 картох-листу. Игрок, который последний ел картошку фри, становится держателем карандаша и берёт его в руку. Игрок слева от держателя берёт кубик судьбы.



Ход игры 🍷

На счёт «1, 2, 3, КАРТОХА!» держатель карандаша начинает считать картохи на своём планшете. Он нумерует их карандашом слева направо в порядке возрастания, начиная с 1. В это же время игрок с кубиком судьбы бросает его, и в зависимости от результата все или некоторые игроки должны выполнить то или иное действие. Будьте готовы к тому, что темп игры очень высок — карандаш и кубик судьбы будут передавать быстрее, чем кончаются чипсы на вечеринке. А теперь давайте рассмотрим игровые компоненты.



Картох-лист 🍷

Это лист для подсчёта картох. У каждого изначально свой.



В ходе игры картох-листы могут менять хозяев. В таком случае держатель карандаша должен продолжить подсчёт картох на **полученном** листе с того места, на котором остановился предыдущий игрок.

Кубик судьбы: результаты броска и действия



Картофеледавилка

Крикните: «**Картофельное пюре!**» — все игроки, кроме держателя карандаша, стучат по столу обеими руками, будто делают картофельное пюре. Для большего безумия можете стучать прямо рядом с держателем карандаша!



Налево

Крикните: «**Налево!**» — все игроки, включая держателя карандаша, передают свой картох-лист игроку слева от себя. Держатель карандаша продолжает вести подсчёт картох уже на своём новом картох-листе с последней подписанной картохи.