



ВИКТРОЛЛИНА

 От 4 игроков
 От 14 лет

 Партия 30–45 минут
 Объясняется за минуту

На вечеринку
 Простая и веселая

Расширяет кругозор

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

Это веселая викторина для двух команд. Одна отвечает на вопросы, чтобы заработать победные очки. А другая вредит: заставляет пропеть вопрос, как в опере, или читать, высунув язык, или забирает победные очки себе!

Каждый ход одна команда становится умниками и отвечает на один вопрос. Другая команда становится троллями и может подкинуть умникам карту действия. Затем команды меняются ролями: тролли становятся умниками и тоже стараются заработать себе очки. За правильные ответы команды двигаются по игровому полю. Оно тоже с подвохом, так что надо быть осторожнее.

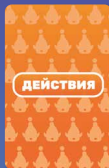
Победит команда, которая первой наберёт 11 очков.



СОСТАВ И ПОДГОТОВКА

52 карты действий

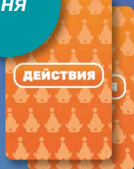
ими тролли усложняют умникам игру, а умники защищаются.



70 карт вопросов

у каждого вопроса 3 уровня сложности.

Аня



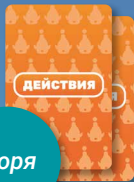
ПАМЯТКА



5 памяток

напоминают, как использовать карты.

Боря



2 фишки

по одной для каждой команды.



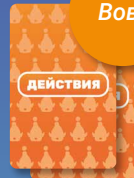
Игровое поле

кто первым дойдёт до 11, тот победит.

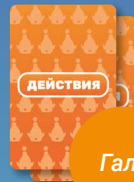
Правила игры

их вы сейчас читаете.

Вова



Галья



1. Разделитесь на две команды, можно не поровну. В каждой команде должно быть хотя бы по два игрока.
2. Положите игровое поле на стол.
3. Договоритесь, чья фишка будет голубой (эта команда будет называться «Хитрецы»), а чья оранжевой (эта команда будет называться «Ловкачи»). Положите фишки на клетки 0 на игровом поле под названием своей команды.
4. Перемешайте отдельно карты вопросов (с голубыми рубашками) и карты действий (с оранжевыми рубашками). Положите обе стопки на стол лицом вниз.
5. Раздайте каждому игроку в каждой команде по две карты действий (или по одной, если в команде больше шести игроков). Свои карты можно смотреть, но не показывайте их другим.
6. Раздайте памятки — по одной каждой команде или каждому игроку, как удобнее.
7. Приготовьте таймер в телефоне на 90 секунд.

Вы готовы играть, попутно читая правила. Первым ходит игрок с самым умным видом.

КАК ИГРАТЬ

1. Первый игрок берёт из стопки вопросов верхнюю карту, никому её не показывая. В этот ход он будет ведущим, его команда — умниками, а команда соперников — троллями.
2. Ведущий, зачитайте вслух своей команде категорию загадки (в самом вверху карты). Умники, выберите сложность вопроса — лёгкую (на 1 очко), среднюю (на 2 очка) или сложную (на 3 очка).



3. После того как умники назвали ведущему выбранную сложность, в игру вступают тролли. Они могут усложнить умникам задачу: разыграть одну карту троллей или одну карту ловушки. Тролли, решите сейчас, будете ли вы разыгрывать карту. Посмотрите ниже, какие бывают карты действия и как их разыгрывать. Важно: нельзя обмениваться картами действий внутри команды.

КАКИЕ ЕСТЬ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ:



Карта троллей

Эти карты заставляют ведущего делать странные штуки, пока он читает вопрос. Чтобы разыграть, положите карту лицом вверх перед ведущим, после того как умники выбрали сложность вопроса. Ведущий читает карту и делает, как там написано.



Карта ловушки

Из-за ловушек умники могут пропустить ход или потерять очки, а тролли наоборот — получить очки. Чтобы разыграть, положите карту перед умниками лицом вниз и переверните только после того, как умники ответят на вопрос.



Карта защиты

Эту карту может сыграть только ведущий в ответ на ловушку или карту троллей. Чтобы разыграть, положите карту лицом вниз и переверните только после того, как умники ответили на вопрос. Карту защиты нельзя показывать даже своей команде.

4. Итак, тролли, возможно, разыграли одну из своих карт, а ведущий — карту защиты. Запомните правило: если карта противоречит правилам, то главное карта. Теперь время зачитывать вопрос.

5. Ведущий, зачитайте умникам вопрос той сложности, которую они выбрали. Если сыграна карта троллей, то зачитывайте вопрос так, как она велит. Нельзя никакими способами подсказывать ответ и намекать на него.

6. Когда ведущий зачитал вопрос в первый раз, засекуте 90 секунд. После этого ведущий может повторять вопрос несколько раз (также применяя карту троллей, если она есть). Тролли не должны мешать ведущему и умникам (влезать в обсуждение, перебивать, сбивать с толку).

7. Умники, вы можете обсуждать варианты ответа между собой, но ведущему должны дать только один ответ. Как только будете уверены или когда выйдет время, скажите: «Наш окончательный ответ...» — и назовите его. В этот момент нужно перевернуть лицом вверх карты ловушек и защиты, если они есть.

8. Ведущий, зачитайте умникам правильный ответ. Дальше возможны два варианта:

Умники ответили правильно

Они получают столько очков, сколько даёт сложность вопроса (лёгкий — 1 очко, средний — 2 очка, сложный — 3 очка). Передвиньте свою фишку по полю на столько же шагов вперёд. Ведущий берёт себе из стопки действий верхнюю карту.

Умники ошиблись или не дали ответа

Они не получают очков, ведущий не получает карту.

Не забывайте применять эффекты карт ловушек или защиты по очереди: сначала ловушка, потом защита.

9. Уберите все сыгранные карты в сброс. Теперь команды меняются ролями: тролли становятся умниками и выбирают в своей команде ведущего, а умники становятся троллями.

Продолжайте играть, пока одна из фишек не окажется на отметке 11 на поле. Старайтесь перескочить клетки 5 и 10 — они опасны.

КОВАРНЫЕ 5 И 10 НА ПОЛЕ

Когда ваша фишка впервые окажется на клетке 5, верните её на 0. После этого считайте клетку 5 обычной клеткой. То же самое с клеткой 10 — когда наступите на неё впервые или впервые перешагнёте через 11, верните фишку на клетку 6, после этого считайте клетку 10 обычной клеткой.

Все эти наказания одноразовые. Выбирайте сложность вопроса так, чтобы не попасть на коварные клетки.



Например. Фишка Ани и Бори стоит на клетке 3. Аня — ведущая, и зачитывает Боре категорию вопроса — «Развлечения». Боря понимает, что может выбрать либо лёгкий вопрос на 1 очко, либо сложный на 3 очка. Потому что средний вопрос на 2 очка приведёт его прямо на клетку 5 — и фишка вернётся в начало поля. Боря выбирает лёгкий вопрос — он уверен, что в этой категории ответит правильно.



Ещё пример. Фишка Вовы и Гали стоит на клетке 9. Вова зачитывает категорию вопроса, Галя выбирает сложность. У неё по сути нет выбора: фишка не должна наступить на клетку 10 или перешагнуть через клетку 11, поэтому нужно выбрать средний вопрос на 2 очка.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Побеждает та команда, чья фишка первая придёт на клетку 11 на поле.



mosigra.ru



maglan.ru



Играть интересно
hobbyworld.ru

Авторы: Эван Коэн, Остин Сингер.
Художница Аманда Вассерман.
Локализация игры
Разработка: Максим Половцев,
Анна Половцева, Дмитрий Чуликин,
Анна Давыдова, Павел Коврижгин.
Дизайн и вёрстка Екатерина Лыскова.
Корректор Ксения Ларина.

© Trivia Trolls LLC. Все права защищены.
© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2021.
111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11,
строение 9, этаж 2, комната 205.
Тел.: +7 (926) 523-40-74.
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения
правообладателей запрещено.
И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!