

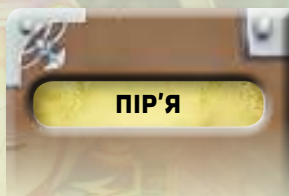
ТЕНЕТА СЛІВ

ПРАВИЛА НАШВИДКУРУЧ



Вітаю! Нумо грати в «Тенета слів» — гру в слова для двох команд.

Для початку погляньте на секретне слово, яке має відгадати **інша команда**.



Ваша команда спробує вгадати слова, що найкраще підійдуть для пояснення секретного слова.

1	пташка
2	капелюх
3	пух
4	
5	



Водночас, інша команда обмірковує слово, яке вам потрібно буде відгадати, та складає свій список слів-пасток, які не можна називати в процесі пояснення. Коли обидві команди готові, передайте книжку з секретним словом оповідачу іншої команди.

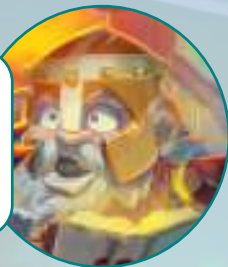
Залиште в себе список слів-пасток. Не показуйте його іншій команді.

Тепер кожна команда отримає шанс вгадати секретне слово. У цій частині гри команди діють по черзі.

Одна людина стає оповідачем. Вона знає секретне слово, але не знає, які слова-пастки підготували для неї.

Оповідач із іншої команди намагатиметься пояснити секретне слово та уникнути слів-пасток, які таємно підготувала ваша команда.

Гм... ох, дідько!
Я впевнений, що вони це записали.
Я боюся це говорити. Гм... спробую так...
«Раніше подушки були набиті цим!»
(Сподіваюся, вони не записали «подушки».)



Потягом ходу суперників ваша команда має слідкувати за своїм списком слів-пасток. Якщо оповідач назвав слово з цього списку — його хід негайно закінчується.

Оповідач може пропонувати скільки завгодно пояснень, проте команда може назвати лише 5 здогадок.

Хтось один із вашої команди має рахувати кількість здогадок. Хтось інший дивитиметься на годинник. Хід скінчиться, як тільки час сплине або всі здогадки будуть використані.

Якщо команда вгадала слово, то просувається уперед. Якщо ж вони потрапили у пастку або використали свій час, то лишуються на місці. У будь-якому разі після цього настає черга вашої команди вгадувати слово і, можливо, просунути глибше в підземелля.



Це все, що потрібно знати, щоб зіграти пробний раунд.
В окремій книжці правил описано підготовку до гри, як грати і як навчити цього нових гравців.
Основні правила коротко викладені з іншої сторони цього буклета.

Відеоправила гри
(субтитри українською)



cge.as/twv-uk

ОСНОВНІ ПРАВИЛА

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Подробиці підготовки до гри шукайте на стор. 2–3 книги правил.

1. Поділіться на 2 команди та сядьте з протилежних боків столу.
2. Викладіть 5 плиток кімнат у порядку зростання.
3. Поставте фігурки обох команд у першій кімнаті.
4. Розмістіть 2 випадкові прокляття долілиць біля другої та четвертої кімнат.
5. Оберіть 1 випадкового монстра. Помістіть його фігурку в останню кімнату.
6. Дайте по факелу одному гравцеві в кожній команді. Ці гравці пояснюватимуть слова у першому раунді.
7. Вирішіть, грати з фентезі-словами чи зі стандартними. Візьміть відповідні книги.

ПЕРЕБІГ РАУНДУ

Встановлення пасток

Команди розставляють пастки одночасно.

1. Кожна команда тягне картку зі словами та вкладає в книгу. Таким чином команди отримують секретне слово, яке мають відгадувати суперники.
2. Кожна команда створює список слів-пасток для секретного слова іншої команди.
 - Кількість слів-пасток дорівнює цифрі, написаній на кімнаті, у якій знаходиться інша команда.

Відгадування

Команди відгадують по черзі. Першою це робить:

- Команда, що знаходиться позаду.
- Якщо обидві команди знаходяться в одній кімнаті, то першою відгадує та, на низі якої є сяючий символ.

Коли інша команда відгадує:

1. Передайте оповідачу цієї команди книжку з секретним словом.
2. Надайте оповідачу можливість ознайомитись зі словом (приблизно 3 секунди).
3. Переверніть годинник.
4. Оповідач може розпочати пояснювати слово. Зупиніть його, якщо:
 - Оповідач назвав слово зі списку пасток, у будь-якій формі.
 - Оповідач використав заборонену підказку (подробиці на стор. 11 книги правил).
 - Команда 5 разів назвала неправильні здогадки.
 - Час вичерпано.
5. Кінець ходу:
 - Якщо команда вгадала слово, то їхня фігурка переміщується у наступну кімнату.
 - Якщо у вас була причина зупинити їх, то вони не впералися. Їхня фігурка не рухається.

Кінець раунду

Коли кожна команда спробувала відгадати своє слово, раунд закінчується.

- Якщо обидві команди зазнали невдачі, монстр просувається на одну кімнату ближче до команд.
 - Якщо монстр увійшов у кімнату з прокляттям, то прокляття слід пересунути на одну кімнату ближче до команд. Якщо ж у цій кімнаті вже було інше прокляття, його теж варто перемістити на одну кімнату ближче.
- По черзі ставайте оповідачами. Наприкінці раунду передавайте факел гравцю, що буде оповідачем у наступному раунді.

ПРОКЛЯТТЯ

Якщо команда розпочинає раунд у кімнаті з прокляттям:

- Ця команда має зіграти раунд із додатковими випробуваннями, зазначеними на карті прокляття.
- У кінці раунду, незалежно від результатів, карта прокляття скидається.

Якщо обидві команди знаходяться в кімнаті з прокляттям, воно впливає на всіх.

БІЙ З МОНСТРОМ

Команда, що розпочинає раунд у кімнаті з монстром, має битися з ним.

Коли ви б'єтеся з монстром, то виконуєте додаткові умови, описані на карті монстра.

Якщо тільки **одна команда** б'ється з монстром:

1. Інша команда відгадує першою і просувається уперед, якщо їм вдалося вгадати.
2. Потім команда, що б'ється з монстром, отримує шанс вгадати слово.
 - Якщо спроба успішна, вони виграли.
 - Якщо спроба провалена, нічого не трапляється. Монстр не рухається. Продовжуйте грати (виключення становить 8-й раунд).

Якщо **обидві команди** б'ються з монстром:

3. Команда, яка отримала книгу з сяючим символом відгадує першою. Інша команда — другою.
4. Бій може закінчитися наступним чином:
 - Якщо **обидві команди** відгадали слова, вони ділять перемогу.
 - Якщо впоралась тільки **одна команда**, то вона виграла.
 - Якщо **жодна команда** не досягла успіху, то ні монстр, ні команди не рухаються. Продовжуйте грати (виключення становить 8-й раунд).

ВОСЬМИЙ РАУНД

- На аркуші для слів-пасток достатньо місця, щоб зіграти 8 раундів.
- Якщо ви зіграли 8 раундів і жодна команда не виграла, перемагає монстр.