



# МОЖНО ВАШ ТЕЛЕФОНЧИК?

ДЛЯ САМОЙ БЕЗБАШЕННОЙ КОМПАНИИ

## ПРАВИЛА



2–6 игроков



От 18 лет



Партия 30 минут

### Об игре

В этой игре вы будете цинично шутить над людьми — над теми, кого вы однажды записали в свой телефон. Прямо как в шоу Соболева «Можно ваш телефончик?», только камерно и с друзьями. Будете проверять свои и чужие границы, краснеть, а если захотите хардкора — даже обмениваться телефонами.

Каждый ход вы бросаете кубик и двигаете свою фишку по полю. Клетка, на которой вы останавливаетесь, показывает, какое задание выполнить. Например, позвонить кому-то, написать в личку или что-нибудь запостить. Выполняете — остаётесь на месте. Сливаются — двигаетесь назад.

Кто первым доходит до финиша, тот красавчик, остальные покупают ему пиццу, роллы и аплодируют стоя.



Свои телефоны сложите рядом с полем. Их можно брать в руки только для выполнения задания (или чтобы зачитать ответы — но про это позже).

Всё, вы готовы играть, по ходу читая правила. Первым ходит игрок, который дольше всех ничего не постил. После него ходите по часовой стрелке.

## Как играть

1. Кидайте кубик.
2. Двигайте свою фишку на столько клеток, сколько выпало на кубике.
3. Если на клетке только вы, посмотрите, какого она цвета. Берите задание из колоды такого же цвета и читайте его вслух. Если вы встали на клетку, уже занятую другой фишкой, то начинается дуэль между вами и хозяином этой фишки. Про это — дальше, под заголовком «Дуэль» на странице 3.
4. Выполняйте задание — и тогда ваша фишка остаётся на месте. Или отказывайтесь — тогда двигайте свою фишку на две клетки назад (если вы после этого оказались на одной клетке с чужой фишкой, то также начинается дуэль).

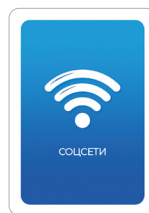
Затем передайте ход. Если на карте с заданием нет бонуса, уберите её в сброс. Если бонус есть — прочитайте про него под заголовком «Бонусы» на странице 3.

Играйте, пока кто-то не дойдёт до последней клетки на поле (и при этом не сгорит от стыда).

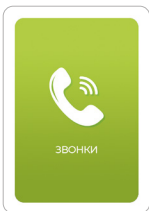
## Состав и подготовка

1. Игровое поле — положите его куда-нибудь на ровное место.
  2. Шестигранный кубик — положите его рядом с полем.
  3. Шесть фишек игроков с подставками — выберите себе одну и поставьте на стартовую клетку на игровом поле. Лишние фишки уберите в коробку.
  4. 196 карт с заданиями — разделите их по цвету рубашек на четыре колоды. Каждую перемешайте и положите рядом с полем лицом вниз. Задания такие: 60 карт про звонки 5, 60 про сообщения 6, 60 про соцсети 7 и 16 карт дуэлей 8.
- Правила игры — их вы сейчас читаете.

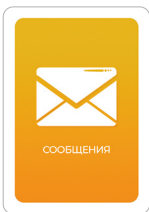
## Какие бывают задания



**Соцсети.** Запостить что-нибудь стыдное или провокационное. Выбирайте соцсеть, которой пользуетесь чаще всего или в которой у вас больше друзей или подписчиков. Иногда нужно запостить конкретную картинку — скачайте её по QR-коду на карте.



**Звонки.** Выбрать контакт из записной книжки в телефоне, позвонить ему и сказать то, что велит карта. Говорить нужно по громкой связи хотя бы минуту, отвечая на вопросы адресата в тему задания.



**Сообщения.** Выбрать контакт в телефоне и написать ему в мессенджере, в соцсетях или по СМС (на ваш выбор, главное, чтобы текстом) то, что велит карта. Ответы контакта, если они будут, зачитывайте вслух и показывайте остальным.

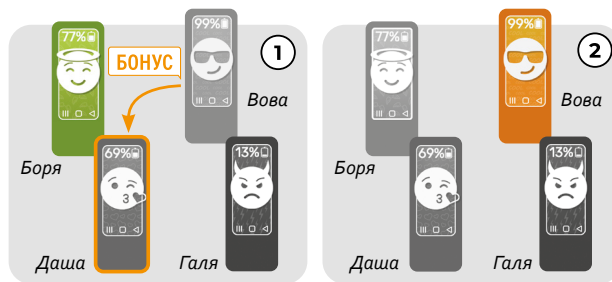
## Как выполнять задания

- Вы сами выбираете, кому звонить или писать. Остальные игроки могут смотреть в ваш телефон.
- Звонки — только по громкой связи. Пока вы говорите, остальные молчат.
- Нельзя выбирать одного и того же адресата дважды за всю игру.
- Нельзя выбирать адресатом кого-то из игроков.
- Нельзя отклоняться от текста на карте или править его. Остальные игроки могут за этим следить. Не считается правкой, если вы раскрываете скобки в задании, чтобы подстроить текст под свой пол или под пол адресата.
- До конца игры адресатам нельзя говорить, что вы играете в игру, или выполняете задание, или проспорили, или объясните всё потом. Ведите себя так, будто ситуация или вопрос на карте на самом деле вас волнуют!
- Не залипайте в телефон, не ведите диалог и переписку слишком долго. Позвонили или написали — верните телефон в центр стола. Если пришёл ответ, возьмите телефон и зачитайте ответ вслух. В противном случае не берите телефон в руки до следующего задания.

## Бонусы

Некоторые задания особо жёсткие, зато они дают бонусы. Если вы выполните такое задание, то можете оставить карту у себя, чтобы потом применить бонус: он написан под заданием. Там же написано, в какой момент его можно применить. Если бонус одноразовый, то после применения уберите карту в сброс. Если написано, что бонус действует до конца игры, положите карту перед игроком, на которого применили бонус, как напоминание.

- 1 Бонусы не нарушают очерёдности хода. Вот пример: по часовой стрелке сидят Боря, Вова, Галя и Даша. Боря в свой ход выполнил задание. В конце его хода Вова применил на Дашу бонус — повторить Борино задание.



- 2 Когда Даша выполнит его, дальше будет ходить Вова, потому что сидит следующим после Бори.

## Дуэль

Главное правило дуэли: она начинается всякий раз, когда на одной клетке (кроме стартовой клетки) оказываются две фишки. Неважно, когда это случилось: после броска кубика или после участия в дуэли.

Возьмите карту из колоды дуэлей и положите на стол лицом вниз. На ней два задания, но пока их не смотрите. Тот, кто встал на клетку первым, называет цифру 1 или 2 — задание под этой цифрой будет выполнять победитель аукциона.



Дальше нужно выяснить, кто из вас выполнит это задание с большим количеством контактов. Начинается аукцион.

1. Тот, кто первым занял клетку, делает ставку от одного до десяти — скольким людям он готов отправить сообщение. Например: «Я отправлю это сообщение трём контактам».
2. Соперник повышает ставку (максимум до десяти контактов) или пасует. Повышайте ставки по очереди, пока один из вас не спасует: он проигравший. Или пока один из вас не дойдёт до ставки в десять контактов: он победитель.
3. Победитель переворачивает карту, читает задание и выполняет его. Важно: именно проигравший выбирает в телефоне победителя контакты для задания (столько, сколько победитель заявил в своей ставке).
4. Когда задание выполнено, проигравший двигает свою фишку на две клетки назад. Если победитель отказывается выполнять или не выполняет задание до конца, он двигает свою фишку на две клетки назад, а проигравший остаётся на месте.
5. Карту с заданием уберите под низ колоды. На этом дуэль заканчивается. Передайте ход следующему игроку.

Если вы двигаете свою фишку назад и снова оказываетесь на одной клетке с чужой фишкой — это нормально. За ход одного игрока может случиться несколько дуэлей. Играйте их по очереди — сначала завершите одну, затем начинайте следующую.

## Конец игры и победа

Кто первым дошёл до последней клетки на поле — тот победил. Остальные скидываются и заказывают ему поесть. Пусть хотя бы пицца и роллы сгладят бедняге осознание того, что его жизнь после этой игры не будет прежней.

Если вы готовы сыграть ещё раз, попробуйте один из вариантов жесьт-режима — они перечислены следом.

## Варианты жесьт-режима

Внесите в игру такие изменения — одно, два или сразу три:

- Когда вы берёте задание, ваш телефон берёт игрок справа. Он выбирает, кому написать сообщение, и отправляет его сам. В заданиях со звонками он выбирает контакт и звонит ему, а вы говорите по громкой связи. По-прежнему нельзя выбирать одного и того же адресата дважды за игру.
- Приготовьте крепкие напитки. Пейте каждый раз, когда отказываетесь выполнять задание, после этого двигайте фишку на две клетки назад.
- Поменяйте приз для победителя. Играйте на что-нибудь ценное — на желания или на свои золотые запасы.

© 000 «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 правообладателя запрещено.  
И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!