

# ЗАЯЦ

## ПРАВИЛА ИГРЫ



Видеоправила  
можно найти  
вот здесь.



3–8 игроков



От 12 лет



Партия 15 минут



Объясняется за 2 минуты

## ОБ ИГРЕ

Это игра про блеф и маскировку. Все знают тайное слово. Кроме одного — он едет зайцем. Зайцев никто не любит, и нужно его найти. А зайцу нужно притвориться, что он как все, и не спалиться.

У всех, кроме одного, на карте тайная тема. Все по очереди называют слово на эту тему. Нужно подобрать такое слово, чтобы не выдать тему явно. Ну а зайцу нужно назвать слово, похожее на остальные. Иначе он себя выдаст.

Когда все назвали по слову, голосуйте, кто, по-вашему, ехал зайцем. Если угадали, можете себя поздравить. Вы разбираетесь в людях. Если нет, побеждает безбилетник — поздравьте его, он разбирается в вас.



## СОСТАВ

— 42 карты тем, на каждой по 16 слов. Хватит на 672 партии.



— 8 зелёных карт. Из них семь с шифром и одна для зайца.



— 8 синих карт. Из них семь с шифром и одна для зайца.



— Два кубика. Они укажут на тайное слово.

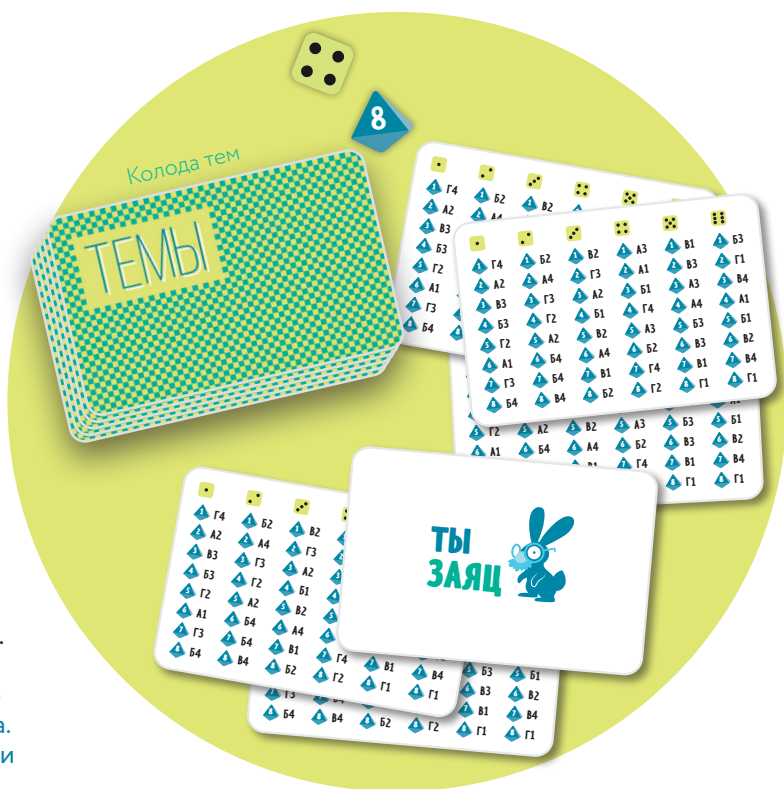


— Правила с картинками. Вы их как раз читаете.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Для первой партии соберите компанию от четырёх до шести человек.
2. Возьмите карты тем и положите их лицевой стороной вниз в центр стола. Это колода тем.
3. Подготовьте синие карты. Возьмите карты с шифрами, их должно быть на одну меньше, чем игроков. Добавьте к ним карту зайца. В итоге должно быть столько же карт, сколько и игроков. Лишние карты уберите в коробку. Положите синие карты возле колоды.
4. Положите пару кубиков рядом с колодой.
5. Решите, кто будет первым игроком.

Всё, вы готовы начинать играть прямо сейчас, попутно заглядывая в правила. Ну или можно посмотреть видео, если неохота читать.



## ХОД ИГРЫ

### Получите карту

Если вы первый игрок, перемешайте синие карты и раздайте каждому по одной лицевой стороной вниз. Посмотрите вашу карту и не показывайте её другим.

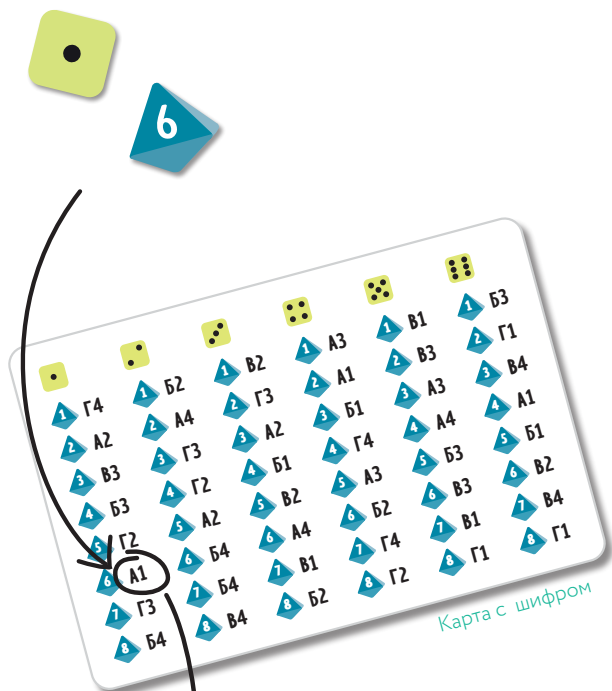
На большинстве карт есть шифр. Но у кого-то карта зайца. Если это вы, сохраняйте спокойствие. Вас не должны раскрыть.



Карта зайца



Карта с шифром



## Найдите тайное слово

Откройте первую карту из колоды тем и положите рядом, чтобы все видели.

Киньте жёлтый и синий кубики. Цифры укажут на координаты тайного слова. Используйте их, чтобы найти слово на карте с темами.

Если вы заяц, у вас нет координат. Вы понятия не имеете, какое слово загадано. Но делайте вид, что тоже ищите слово, иначе вас сразу раскусят.

Пример: карта темы — еда. Вы бросили кубики: на жёлтом выпало один, на синем — шесть. Цифры ведут к клетке А1, там пицца. Она и будет тайным словом на этот круг.



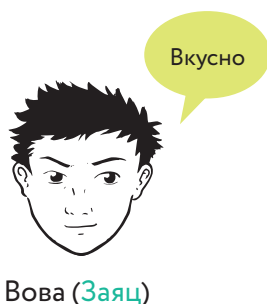
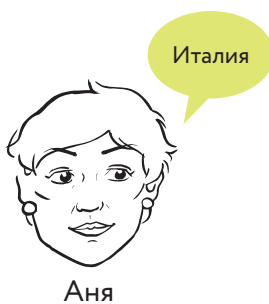
## Назовите каждый по слову

Начиная с первого игрока, каждый по очереди называет одно слово, связанное с тайным словом. Заяц не отвернется: он тоже называет слово, когда наступает его черёд.

Подумайте над своим словом, у вас есть на это немного времени. Когда все будут готовы, по очереди называйте свои слова без промедления. Если кто-то скажет ваше слово, вы можете его повторить.

Подбирайте слово с умом! Если оно слишком очевидно, заяц может уловить суть и угадать тайное слово. И наоборот, если ваше слово слишком замысловато, все могут подумать, что заяц — это вы.

Вот что может получиться, если тайное слово — пицца.



## Найдите зайца

Как только все скажут свои слова, пора обсудить, кто из вас заяц. Сейчас самое время включить Холмса и найти неточности в ответах игроков.

Пока вы обсуждаете, важно не говорить вслух загаданное слово! А зайцу, пока все обсуждают, надо постараться вычислить слово.

Когда вы всё обсудили, голосуйте. Покажите пальцем на того, кто, по вашему мнению, заяц. Кто набрал больше всех голосов, переворачивает свою карту:

Если это карта с шифрами, вы ошиблись и не поймали зайца. Эх вы.

Если перевёрнутая карта — карта зайца, вам удалось загнать его в угол. Но это ещё не всё. У зайца есть последний шанс назвать тайное слово. Если ответ правильный, заяц ускользает. Если у зайца не получилось отгадать слово, он становится пойманным зайцем.

Если два игрока получают равное количество голосов, первый игрок решает, кто вскрывает карту.

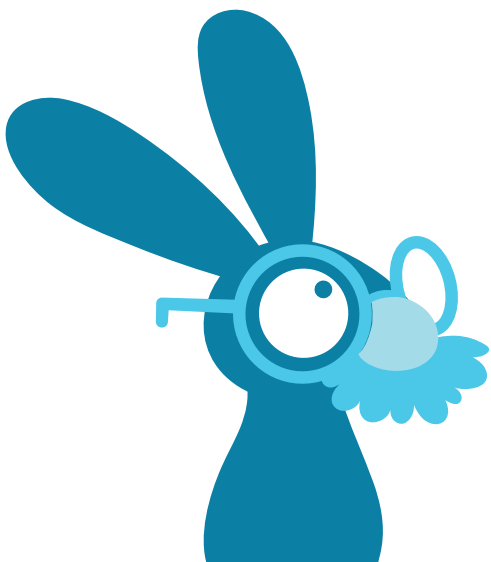
## Следующий круг

Заяц становится первым игроком в следующем круге.

Возьмите новую карту из колоды тем.

Поменяйте синие карты на зелёные, чтобы не наткнуться на те же шифры.

Раздайте каждому игроку по карте и начинайте выслеживать ушастого хаялщика.



## ЕСЛИ ВАС ТРИ, СЕМЬ ИЛИ ВОСЕМЬ ЧЕЛОВЕК

### Три игрока

У зайца есть две попытки угадать тайное слово вместо одной. В остальном всё то же самое.

### Семь или восемь игроков

Теперь, как только все игроки по очереди скажут своё слово, переверните карту темы лицевой стороной вниз. Так зайцу будет сложнее угадать тайное слово.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

Если вы все настроены серьёзно, можно подсчитать очки и узнать, кто победил.

- Если вы не поймали зайца, он получает два очка. Все остальные не получают очков.
- Если вы поймали зайца, но он отгадал тайное слово, он получает одно очко. Все остальные не получают очков.
- Если вы поймали зайца и он не отгадал тайное слово, он не получает очков. Все остальные получают по два очка.

Побеждает тот, кто первым наберёт пять очков.



Автор игры Рикки Тахта.  
Художник Екатерина Безлепкина.  
Разработка Максим Половцев, Анна Половцева, Дмитрий Чупикин.  
Верстка Любовь Савельева, Ольга Карпова, Дарья Конюкова.  
Текст Павел Ксенофонтов.  
Корректор Ксения Ларина.

© 2017 Rikki Tahta. Made under licence. Designed and manufactured by Big Potato Ltd, 1 Holywell Lane, London, EC2A 3ET, UK. ALL Rights Reserved.  
© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2018. 111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205. Телефон: +7 (926) 523-40-74.  
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.  
И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!