

# ВАРИАНТ ПРАВИЛ №1

## АЗБУКА

**ПОДГОТОВКА:** Перемешайте по отдельности розовую и белую колоды и положите в центре стола лицом вниз. Из белой колоды откройте 5 верхних карт с буквами и выложите их так, чтобы они были видны всем.



- 1 Любой игрок открывает верхнюю карту розовой колоды и читает вслух вопрос.
- 2 Игрок, который первым выкрикнет ответ, содержащий хотя бы 2 буквы из открытых, забирает себе карты с теми буквами, которые были в ответе.
- 3 Дополните открытые карты с буквами до 5.

- Игра заканчивается, когда невозможно дополнить открытые карты с буквами до 5.
- Игрок с наибольшим количеством белых карт побеждает.
- Если ни один из игроков не может придумать ответ, добавьте ещё одну букву к открытым.
- Если хотя бы половина игроков не принимает ответ, он не засчитывается.

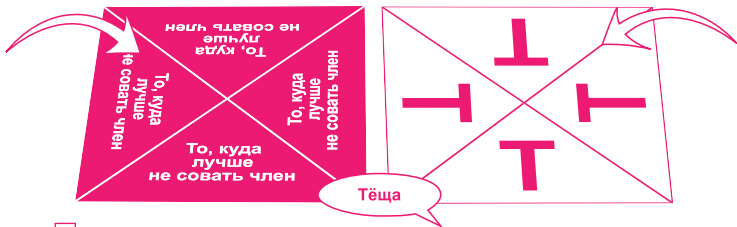
## №1 ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ АЛКОГОЛЬНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ

---

- За каждую карту, которую игрок забирает, он выбирает игрока, который пьёт.
- Если игрок забирает только 2 карты — он пьёт.
- Если игрок забирает больше 4 карт — он выбирает игрока, который пьёт до дна.

# ВАРИАНТ ПРАВИЛ №2 ВЕЧЕРИНОЧНЫЙ

**ПОДГОТОВКА:** Перемешайте по отдельности розовую и белую колоды и положите в центре стола лицом вниз.



- 1 Любой игрок открывает верхнюю карту розовой колоды, читает вслух вопрос, а затем открывает карту с буквой из белой колоды.
- 2 Игрок, который первым выкрикнет ответ, начинающийся с открытой буквы, забирает себе розовую карту.
- 3 Сбросьте открытую белую карту.

- Игра заканчивается, когда заканчивается розовая колода.
- Игрок с наибольшим количеством розовых карт побеждает.
- Если ни один из игроков не может придумать ответ, откройте следующую букву из белой колоды.
- Если хотя бы половина игроков не принимает ответ, он не засчитывается.
- Если белые карты в колоде закончились, сделайте сброс в новую колоду.

## №2 ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ АЛКОГОЛЬНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ

---

- Когда игрок забирает карту, он выбирает игрока, который пьёт.
- Если хотя бы половина игроков не принимает ответ, он не засчитывается и ответивший игрок пьёт.
- Если ни один из игроков не может придумать ответ — все пьют.
- Если игрок выкрикивает ответ, который уже был назван, — он пьёт до дна.

## ВАРИАНТ ПРАВИЛ №3

### 30 СЕКУНД

**ПОДГОТОВКА:** Перемешайте по отдельности розовую и белую колоды. Положите розовую в центре стола лицом вниз, а белую отдайте первому игроку. Вам понадобится что-то для записи результатов и секундомер.



- 1 Любой игрок открывает верхнюю карту розовой колоды, читает вслух вопрос, а затем засекает 30 секунд.
- 2 Игрок с белой колодой открывает её верхнюю карту и старается как можно скорее назвать ответ, который начинался бы с открытой им буквы. Как только ему это удаётся, он открывает новую карту с буквой и называет следующий ответ (и так далее).
- 3 Как только прошли 30 секунд, игрок останавливается. Сосчитайте количество карт с буквами, к которым он подобрал ответы, и запишите результат.
- 4 Сбросьте открытую розовую карту. Верните все буквы в белую колоду, перемешайте её и отдайте следующему игроку.

- Игра заканчивается, когда каждый игрок уже дважды придумывал слова с белой колодой в руке.
- Игрок с наибольшим количеством ответов побеждает.

## №3 ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ АЛКОГОЛЬНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ

---

- Игрок может спасовать и отложить карту с буквой. Но перед тем, как передавать колоду, он должен будет выпить за каждую отложенную карту.
- Другой игрок может выкрикнуть ответ на букву активного игрока и украсть победное очко, но он должен будет выпить дважды за каждую такую карту.

# ВАРИАНТ ПРАВИЛ №4 ВЕЧЕРИНОЧНЫЙ С КАРТАМИ ДЕЙСТВИЙ

**ПОДГОТОВКА:** Замешайте пять карт действий в розовую колоду. Выберите игрока, который будет первым ведущим.



- 1** Ведущий открывает верхнюю карту розовой колоды, как при игре в режиме №2 ВЕЧЕРИНОЧНЫЙ, но если на ней оказывается действие, то правила игры меняются.
  - Ведущий вслух зачитывает карту, а затем открывает букву из белой колоды.
  - Начиная с игрока слева от ведущего, игроки по очереди называют по одному варианту действий, начинающемуся с открытой буквы.
  - Ведущий игрок может выбрать один из вариантов и выполнить получившееся задание. После чего забрать себе карту задания.
- 2** Следующий игрок становится ведущим.

- Если ведущий не хочет выполнять ни один из предложенных вариантов действий, он сбрасывает карту и заканчивает ход.
- Игра заканчивается по обычным правилам. Но каждая карта действий считается за две обычных розовых карты при подсчёте.

## №4 ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ АЛКОГОЛЬНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ

---

- Если ведущий не хочет выполнять действие, он пьёт.
- Когда ведущий выполняет действие, все остальные игроки пьют.
- Если игрок не может придумать действие, он пьёт.