

# УГАДАЙ ЖЕЛАНИЕ




**GAGA  
GAMES**

# УГАДАЙ ЖЕЛАНИЕ

Кол-во игроков: 3–6 • Возраст: 8+ • Время игры: 20'  
Художник: Кристоф Тиш • Автор игры: Оливер Игельхаут

## КОМПОНЕНТЫ

- 1 карта-подсказка
- 33 карты желаний
- 20 жетонов монет желаний 
- 1 карта-подсказка «Руки»  
(не требуется для базовой игры)
- Правила



## ОБ ИГРЕ

Машина желаний загадывает предмет, затем она выдает 4 карты желаний и объявляет, есть ли предмет, который она загадала, среди этих карт. Затем еще 4 карты и новое объявление. Кто же первым поймет, что загадала машина желаний?

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ

Старший игрок берет на себя роль машины желаний в первом раунде.

Эта роль будет переходить от игрока к игроку в течение игры.

Все остальные игроки становятся агентами, которые должны угадать, что же загадала машина желаний.

## ПОДГОТОВКА

Положите карту-подсказку, на которой изображены все 9 предметов, в центр стола.

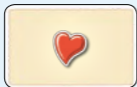
Оставьте монеты желаний в коробке, они понадобятся позже.

Машина желаний перемешивает карты желаний так, чтобы остальные игроки не видели лицевую сторону карт.

## ХОД ИГРЫ

### Машина загадывает желание

Машина желаний выбирает карту, на которой изображен только один предмет, и помещает ее рубашкой вверх на стол так, чтобы все агенты могли до нее дотянуться. На этой карте изображено желание, которое загадала машина.



*В этом примере машина загадала сердце.*

## Запуск машины желаний

Когда все агенты готовы, машина желаний выкладывает 4 карты в ряд рубашкой вниз.



Если в выложенном ряду загаданное желание содержится хотя бы один раз, машина говорит: «Да».

Если в ряду нет загаданного желания, машина говорит: «Нет».



Затем она выкладывает новый ряд из 4 карт рубашкой вниз и делает еще одно заявление.

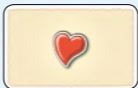
## Кто же из агентов первым угадает желание?

Машина желаний продолжает выкладывать карты в ряды и объявлять, есть загаданное желание в ряду или нет.

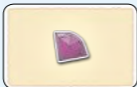
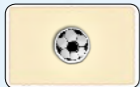
Если агент считает, что он может угадать карту с загаданным желанием, он шлепает рукой по отложенной в начале раунда карте и называет, что же загадала машина желаний.



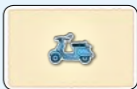
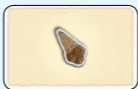
**Пример:**



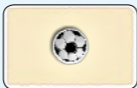
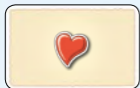
«Да».



«Нет».

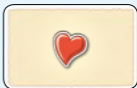


«Нет».



Стоп!

Решение:



## Подсчет очков

Если агент сделал верную догадку, он берет монету желаний из запаса. Если же агент ошибся, он должен отдать одну свою монету желаний агенту, у которого меньше всех монет. Если у двух агентов одинаковое количество монет, то монету получает следующий агент по порядку хода. Если у агента, который ошибся, нет монет, все остальные игроки (включая машину желаний) получают по монете.

## Новая машина желаний

Новой машиной желаний становится агент, который пытался угадать желание машины в предыдущем раунде.

### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

В игре побеждает тот, кто первым наберет 5 монет желаний.



Игра также заканчивается, когда запас монет желаний иссякает. В этом случае побеждает игрок, собравший больше всех монет желаний.

В случае ничьей оба игрока считаются победителями.

### ВАРИАНТ «ЛЕВО-ПРАВО»

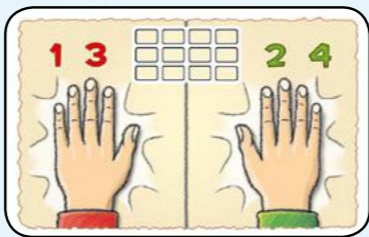
В этом варианте агенты так же должны отгадать загаданное желание, но чтобы получить монету желаний, им нужно шлепнуть по карте с желанием определенной рукой.

Только первые 3 ряда (12 карт) влияют на выбор руки при догадке. Если агент делает догадку до того, как выложены 3 ряда, то машина продолжает выкладывать карты, пока не будут выложены 12 карт (т. е. 3 ряда).

На карте-подсказке «руки» указано, какую руку использовать при догадке. Смотрите только на первые 3 ряда:

Если на выложенных картах **нечетное** количество загаданных предметов, шлепните по карте **левой** рукой.

Если на выложенных картах **четное** количество загаданных предметов, шлепните по карте **правой** рукой.



Если загаданного предмета нет среди карт первых 3 рядов, игроки сами выбирают, какой рукой шлепнуть по карте.

Как только агент шлепнул по карте, он не может поменять руку.

*В примере на стр. 5 в первых трех рядах только один загаданный предмет. В этом случае игроки должны шлепнуть по карте левой рукой.*



**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.**

Переводчик: Андрей Мательский

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюкова

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

