

выкрикивать. Карта считается разгаданной, если кто-то верно называет большую часть осмысленного текста карты. Если карта не разгадана в течение 3-х минут, карта сбрасывается, а следующий по часовой стрелке игрок становится ведущим и начинает новый ход. Если карта разгадана, отгадавший забирает карту у ведущего в свой личный запас разгаданных карт и становится ведущим на следующий ход.

*На 1-м этапе игры стоит внимательно слушать все карты – так будет легче их разгадывать.*

Игра заканчивается, когда игроками разгаданы или сброшены все карты. Каждый игрок считает число звёзд на разгаданных им картах. Игрок с наибольшим числом звёзд объявляется победителем!

## Игра «САМ СЕБЕ БЕЗУМНЫЙ»

Играя один, запустите таймер на 45 секунд на своём смартфоне. Тяните карты и читайте их вслух до срабатывания таймера. Подсчитайте количество ваших очков: сумму звёзд на полностью прочитанных картах. Запустите таймер ещё раз и постарайтесь набрать больше очков, чем набрали в предыдущий раз.

## Другие способы управления временем

В базовых правилах время раунда определяется перелистыванием колоды. Также вы можете использовать следующие варианты:

- используйте 3 обычных 6-гранных кубика. Пока один игрок читает карту, предыдущий игрок бросает кубики и сразу перебрасывает те из них, на которых ещё не выпала «6». Раунд завершается, когда на всех кубиках будут «6».

- используйте таймер на вашем смартфоне. Рекомендуем устанавливать таймер на 30–60 секунд.
- используйте волчок из игр «Языколом» или «Языколомище». Раунд заканчивается, когда закрученный волчок касается ребром стола.

## «Безумный» + «Языколом» и «Языколомище»

Вы можете использовать карты игры «Языколом Безумный» для расширения игр «Языколом» и «Языколомище» со следующими рекомендациями:

- карты колоды «Безумный» можно замешать с картами «Русские» или оставить отдельной колодой;
- при продвижении по карте путешествия игры «Языколомище» прочитанные карты «Безумный» используйте для продвижения по голубым или оранжевым звёздам.



**Авторы правил игры:** Михаил Розанов, Фёдор Корженков.

**Контент:** Елена Прокудина, Фёдор Корженков.

**Дизайн коробки:** Никита Хомутов.

**Вёрстка:** Сергей Кондрашенков.

**Редакция:** Фёдор Корженков, Елена Прокудина.

© ООО "Экономикус", 2019

[www.economicusgame.com](http://www.economicusgame.com)



## ПРАВИЛА ИГРЫ

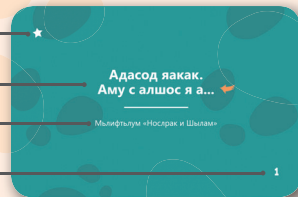
**сложность карты**

от 1 до 4 звёзд

**основной текст карты,**  
который игроки читают вслух

**текст мелким шрифтом**  
его не надо читать во время игры

**номер карты**  
не используется в игре



## Игра «ТОЛЬКО НЕ 9 ЗВЁЗД!»

**Сложность:** ★★

**От 2 игроков**

**Цель игры:** остаться последним не выбывшим игроком.

## ПОДГОТОВКА

Возьмите все 5 карт «Бум!» и все карты «Безумный», замешайте и положите в центр стола рубашкой вверх одной колодой так, чтобы все могли удобно до неё дотянуться. Справа от колоды оставьте место для **стопки времени**, слева – для **стопки сброса**. Карты «Приключения» пока

уберите в коробку, они не понадобятся для игры по базовым правилам. Игру начинает младший игрок. Ход передаётся по часовой стрелке.



Стопка сброса

Колода

Стопка времени

Вы можете замешивать карты «Бум!» в колоду любой стороной. С одной стороны они незаметны в колоде и будут появляться неожиданно. С другой – вы будете замечать их приближение и радоваться заранее. А ещё вы можете корректировать длительность игры, замешивая в колоду не все 5, а только 4 или 3 карты.

### РАУНД ИГРЫ

Очередной игрок тянет карту из колоды «Безумный» и читает вслух – сперва слева направо, а затем в обратную сторону (мелкий шрифт читать не надо).

В это время предыдущий игрок (справа от читающего) перекладывает карты из колоды «Безумный», строго по одной, в **стопку времени рубашкой вверх** – справа от колоды. Если в колоде попадается карта «Бум!», она кладётся в **стопку сброса** – слева от колоды, и все игроки кричат «Бум!».

Дочитав карту, игрок кладёт её в **стопку сброса лицом вверх** – в этот момент начинается новый ход: следующий по часовой стрелке игрок тянет новую карту из колоды и читает её, а предыдущий (справа от читающего) пере-

кладывает карты из колоды в стопку времени. Так продолжается по кругу, пока в сброс не попадает третья карта «Бум!» – в этот момент раунд сразу же завершается.

Игрок, не успевший дочитать карту, забирает её в качестве штрафа и кладёт перед собой лицом вверх. Получив штрафную карту, игрок выбирает, кто начинает новый раунд. При этом, если на картах игрока уже более 9 звёзд, игрок выбывает из игры, а остальные начинают новый раунд. Для нового раунда стопка времени и карты «Бум!» замешиваются назад в колоду, прочитанные игроками карты остаются в сбросе.

Последний не выбывший игрок объявляется победителем!

*Играя с детьми, которые ещё не очень быстро читают, вы можете договориться читать карты только в обратную сторону (от стрелки – так, чтобы получался осмысленный текст).*

### Игра «С ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ»

Сложность: ★★

При подготовке к игре оставьте на столе колоду карт «Приключения».

Игра идёт по тем же правилам, но проигравший раунд тянет также случайную карту «Приключения». И, выбирая, кто начинает новый раунд, передаёт ему взятую карту. Выбранный игрок начинает новый раунд и читает первую (и только первую) карту, выполняя условие карты «Приключения». После чего карта сбрасывается под низ колоды «Приключения».



### Игра «БЕЗУМНАЯ ШЛЯПА»

Сложность: ★★★

От 3 игроков

Цель игры: набрать больше всех победных очков.

Игра проходит в 2 этапа. На 1-м этапе игроки получают карты, на которых написан текст задом наперёд, и читают их с конца – так, чтобы получался осмысленный текст. На 2-м этапе игроки читают карты, как они написаны, слева направо, а другие отгадывают осмысленный текст.

#### ЭТАП 1. ЗНАКОМСТВО С КАРТАМИ

Перемешайте все карты из колоды «Безумный», раздайте всем игрокам равное число карт так, чтобы суммарно на руках у игроков было 10–20 карт. Остальные карты уберите в коробку, они не понадобятся в этой партии. Игроки по очереди читают вслух свои карты по одной и сбрасывают прочитанные карты в центр стола в одну стопку рубашкой вверх. Все карты игроки читают только в сторону от конца к началу – так, чтобы получался осмысленный текст.

Когда все карты игроков прочитаны, перемешайте полученную стопку карт и верните одной колодой рубашкой вверх в центр стола. Самый опытный игрок или победитель прошлой игры становится ведущим на первый ход 2-го этапа.

#### ЭТАП 2. РАЗГАДЫВАНИЕ КАРТ

Ведущий тянет верхнюю карту из колоды в центре стола и читает текст карты, как он написан – слева направо, то есть перевёрнутым (непонятным) образом. Остальные игроки в это время пытаются разгадать осмысленный текст карты. Догадки можно

