

части текста карты. Если игрокам не удаётся разгадать карту, ведущий читает её снова, медленнее и выразительнее, стараясь интонацией помочь игрокам понять смысл. Если карта не разгадана в течение 2-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 УМНЫЙ»

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 пе-

ребрасывает 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.

«Умный» + «Языколом» и «Языколомище»

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

- карты колоды «Умный» можно замешать с картами «Иностранные» или оставить отдельной колодой;
- у карт колоды «Умный» читайте только латинскую часть карты;
- при продвижении по карте путешествия игры «Языколомище» карты колоды «Умный» используйте для продвижения по зелёным или красным звёздам.



Авторы правил игры: Михаил Розанов, Фёдор Корженков.
Контент: Елена Прокудина, Фёдор Корженков, Никита Самохин.

Перевод: Никита Самохин.

Дизайн коробки: Никита Хомутов.

Вёрстка: Сергей Кондрашенков.

Редакция: Фёдор Корженков, Елена Прокудина.

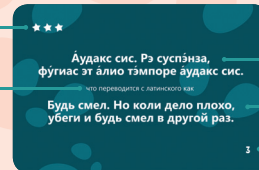
© ООО "Экономикус", 2019

www.economicusgame.com



сложность карты
от 1 до 4 звёзд

текст мелким шрифтом
его не надо читать во время игры



основной текст карты,
который игроки читают вслух

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 «Умный», 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 «Умный» и читает вслух весь текст, написанный жирным шрифтом (текст мелким шрифтом читать не надо).

В это время предыдущий игрок (справа от читающего) перекладывает карты из колоды «Умный», строго по одной, в **стопку времени рубашкой вверх** – справа от колоды. Если в колоде попадает 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) перекладывает

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 на картах только латинскую или только русскую часть текста.

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 «УМНАЯ ШЛЯПА»

Сложность: ★★

От 3 игроков

Цель игры: набрать больше всех победных очков.

Игра проходит в 2 этапа. На 1-м этапе игроки читают на картах только русскую часть текста. На 2-м этапе игроки перемешивают карты и читают только латинскую часть текста, а другие отгадывают, какой из прочитанных ранее русских текстов является переводом этой латинской фразы.

ЭТАП 1. ЗНАКОМСТВО С КАРТАМИ

Перемешайте колоду карт «Умный», раздайте всем игрокам равное число карт так, чтобы суммарно на руках у игроков было 5–10 карт. Остальные карты уберите в коробку, они не понадобятся в этой партии.

Игроки по очереди читают по одной карте, читая только русскую часть текста, и сбрасывают прочитанные карты в центр стола в одну стопку рубашкой вверх.

Когда все карты 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 только латинский текст карты. Остальные игроки в это время пытаются угадать, как эта фраза звучит на русском. Догадки можно предлагать с места без очереди. Карта считается разгаданной, если кто-то верно называет большую часть русской

