

# БАЗИНГА

ПРАВИЛА ИГРЫ



Добро пожаловать на... А кстати, где это вы? Неужели это мир людей?! Вы и ваши друзья – милые безобидные монстры, которые нарушили Главное Правило – не лизать провода под напряжением. Надо срочно выбираться отсюда, но вот беда – телепатическое общение, которым вы пользуетесь последние лет двести, здесь почему-то не работает. Что ж, лиха беда начало! Теперь вам нужно найти пару, понимающую друг друга лучше остальных. Именно этой паре и предстоит взять на себя бремя лидерства и вернуть вас домой.

Главное в «Базинге» – показывать, рассказывать или рисовать разные слова так, чтобы их угадали. А теперь – внимание, правила!

## ЧТО В КОРОБКЕ?



1. Правила игры.
2. Три колоды игровых карт по 72 штуки – лёгкая, сложная и невозможная – со словами разного уровня сложности.
3. Колода «Бугагашенек» – 30 штук.
4. Песочные часы.
5. Жетоны со способами объяснений – 36 штук.
6. Карты-напоминалки – 6 штук.
7. Двухцветные игровые жетоны – 15 штук.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите из коробки рядом с игровым полем рубашкой вверх три игровых колоды и колоду «Бугагашенек». Не забудьте предварительно перемешать каждую из них.
2. Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт карту-напоминалку. В течение игры данная карта не даст забыть, какой цвет принадлежит игроку.
3. Каждый игрок берёт по два жетона объяснений одного типа (2 «Объяснять», 2 «Показать», 2 «Рисовать»), всего у игрока в начале игры должно быть шесть жетонов на руках.
4. Выложите все двухцветные фишки с цветами играющих на клетку «0» на поле. Если какой-либо цвет не участвует в игре, уберите жетоны данного цвета в коробку.
5. Приготовьте бумагу и карандаш для игры – они вам понадобятся для рисования.



## ЧАСЫ

Песочные часы – это таймер, запрограммированный на обратный отсчёт. Одна минута – то время, за которое вы должны объяснить, нарисовать или показать слово или словосочетание. Вернее, столько слов, сколько успеете до тех пор, пока не упадёт последняя песчинка.

## ИГРОВЫЕ КОЛОДЫ КАРТ

Карты бывают трёх видов сложности: зелёные карты – простые, жёлтые – средней сложности и красные – самые сложные. На каждой карте вы найдёте восемь уникальных слов или словосочетаний, разбитых на два блока по четыре слова, которые нужно будет объяснить, показать или нарисовать так, чтобы другие игроки (или игрок) их поняли. Перед началом игры участники договариваются, какой стороной карт они играют: светлой или тёмной. В течение игры они могут объяснять слова **ТОЛЬКО** с выбранной стороны карты. Каждый игрок сам решает, карту из какой колоды ему брать. Простые легче объяснять, но за карты средней сложности количество очков удваивается, а за сложные утраивается.

## БУГАГАШЕНЬКИ



Когда любой двухцветный жетон встаёт на клетку оранжевого цвета, то игроки, чьи цвета присутствуют на данном жетоне, берут из стопки «Бугагашенек» по одной карте. В следующий свой ход они будут **обязаны** сыграть их против себя. На каждой из карт находятся странные, нелепые и смешные условия, которые игрок должен соблюдать в процессе объяснения.

**Важно!** Если у игрока уже есть «Бугагашенька», которую он должен будет сыграть против себя в следующий ход, то новую карту он не берёт.

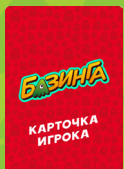
**Важно!** «Бугагашенька» должна быть соблюдена при объяснении всех слов с карточек. Если при объяснении слова игрок не соблюдал условия, то карта с этим словом уходит в сброс, не принося никому очков.

## ДВУХЦВЕТНЫЕ ЖЕТОНЫ



Они отмечают текущий прогресс каждой пары игроков. В начале игры выложите все двухцветные жетоны с цветами участников текущей партии на клетку «0». **После того как жетон начнёт второй круг на поле, переверните его другой стороной.**

## КАРТЫ-НАПОМИНАЛКИ



У каждого игрока на старте есть карта-напоминка с расшифровкой способов объяснений и его цветом на эту игру.

## ЖЕТОНЫ ОБЪЯСНЕНИЙ

Это такие красивые жетончики с изображениями различных способов объяснений на обеих сторонах: «Объяснять», «Показать», «Рисовать», «Блиц», «Задом наперёд» или «Только согласные». В зависимости от того, каким способом в этот ход игрок хочет объяснять, он сбрасывает определённый жетон. Если жетонов с определённым типом объяснений больше нет, то и способ более недоступен для игрока.



### ОБЪЯСНЯТЬ

Объяснять значение словами, не используя при этом однокоренные. Главное – чтобы вас поняли, а как вы объясняете слово или словосочетание, зависит от вашей фантазии.



### РИСОВАТЬ

Объяснить слово с помощью рисунка. Нельзя писать на листе бумаги цифры и буквы.

**Важно!** Для данного способа даётся две минуты вместо одной! По истечении первой минуты просто переверните часы ещё раз.



### ПОКАЗАТЬ

Тот случай, когда язык тела должен быть максимально красноречив. Можно указывать на предметы, можно пальцами дать понять, сколько слов в словосочетании или букв в слове.



### БЛИЦ

Активный игрок должен за минуту рассказать все восемь слов с **зелёной карточки** одному игроку. В случае успеха их жетон двигается на пять клеток вперёд. Для того чтобы понять, кому активный игрок объясняет, первое слово отгадывают все – отгадавший и станет партнёром активного игрока на этот раунд.



### ЗАДОМ НАПЕРЁД

Зачитывать слова задом наперёд. Никаких дополнительных подсказок при этом давать нельзя!



### ТОЛЬКО СОГЛАСНЫЕ

Активный игрок читает слева направо только согласные, которые содержатся в выбранном им слове или словосочетании. Дополнительные подсказки движениями или словами давать нельзя!

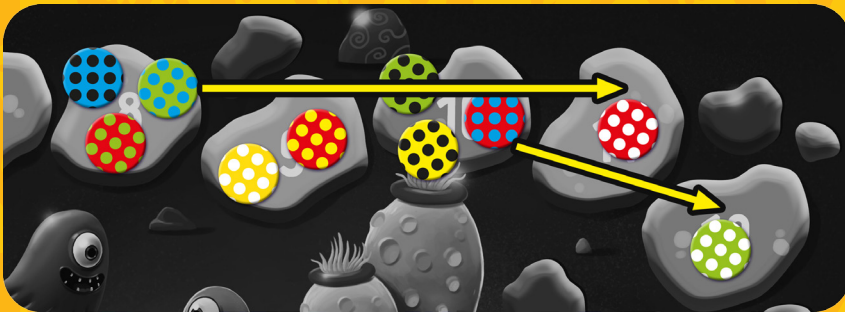
## ХОД ИГРЫ

Первый игрок начинает игру. Кто им будет – решите сами любым удобным и известным вам способом. Для начала игрок выбирает сложность карты, затем, взяв карту, выбирает слово или словосочетание на ней и скидывает жетон того способа объяснений, которым он планирует пользоваться в этот ход. Нельзя использовать несколько жетонов в один ход.

На объяснение слова дается одна минута, если только игрок не решил рисовать (в этом случае ему даётся две минуты вместо одной). Перед началом процесса объяснения нужно засечь время, перевернув песочные часы. Если сидящие за столом угадали слово быстро, то активный игрок отдаёт отгадавшему карточку со словом и берёт следующую из той же колоды, выбирает слово и пробует успеть объяснить его остальным игрокам ранее выбранным способом. И так до того момента, пока не закончится отведённая минута.

**Важно!** Слово считается угаданным, если его назвали именно в той форме, в какой оно написано на карте.

После этого игроки сдвигают двухцветные жетоны, на которых присутствуют цвета объяснявшего и отгадавшего. Если отгадавших было несколько (так как было объяснено несколько слов), то сдвигаются жетоны с цветами объяснившего и отгадавших.



Например, два слова с простой карточки ведущего (синий игрок) угадал красный и три слова с простой карточки зелёный игрок. Соответственно, сдвигаются сине-красный жетон на две клетки вперёд и сине-зелёный жетон на три клетки вперёд. Остальные жетоны остаются на месте, так как больше никто не угадал.

Затем ход переходит к следующему игроку, который также выбирает слово с карты одной из трёх колод и сбрасывает жетон.

**Важно!** Если несколько отгадывающих одновременно назвали правильное слово, то карточка отдаётся на усмотрение объясняющего игрока.

Если игрок начал объяснять какое-либо слово, то он должен его объяснить за отведённое время. У него нет возможности сбросить карточку и начать объяснять другое слово.

За каждое отгаданное лёгкое слово даётся одно очко, сложное – два очка, а невозможное – три очка.



**Одно очко = одна клетка на игровом поле.**

Карточки со словами, которые уже были в игре, идут в сброс и не используются до конца игры. Если ваш жетон достиг отметки «20» в первый раз, просто переверните его и идите на второй круг.

## КОНЕЦ ИГРЫ

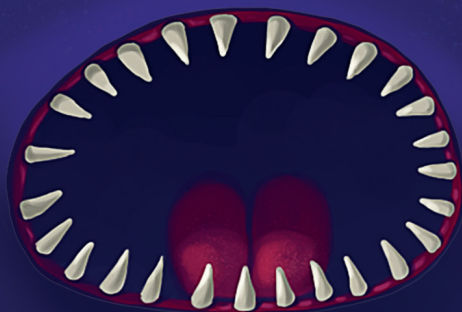
Конец игры наступает в двух случаях:

- 👤 У всех игроков на руках не осталось жетонов со способами объяснений. Тогда победителем будет считаться та пара, чей жетон продвинулся дальше всех. Если таких жетонов несколько на одной клетке, то между ними объявляется ничья.
- 👤 Жетон одной из пар достиг во второй раз клетки «20». Она автоматически становится победителем. Игра после этого немедленно завершается.

# ПРИЯТНОЙ ВАМ ИГРЫ!

## ОСОБО ОПАСНАЯ И ЖУТКО СТРАШНАЯ СТРАНИЦА С ОСОБЫМИ ПРАВИЛАМИ

Если вы уже наигрались по обычным правилам или же для вас это слишком просто, то предлагаем подборку правил, усложняющих игру. Вы вольны использовать одно или сразу несколько из них одновременно.



### **МУКИ ВЫБОРА**

Игроки теперь выбирают не только по какой стороне карт играть: цветной или бесцветной, но и по какой стороне жетонов.

### **ОДИН В ПОЛЕ ВОИН**

В игре теперь один победитель. В конце игры каждый игрок суммирует клетки, на которых стоят все его жетоны. Игрок с наибольшей суммой побеждает.

### **КЛАССИКА**

Все игроки заранее объединяются в команды и выбирают себе по одному двухцветному жетону на команду. Игроки объясняют слова по обычным правилам, но только участникам своей команды.

### **ЗАЯЦ И ЧЕРЕПАХА**

Выигрывает пара игроков, чей жетон продвинулся дальше всех на поле, но только при условии, что на клетке «0» нет жетонов с их цветом.