

Подготовка к игре

1. Поделитесь на команды по 2 человека.

Возьмите карты с номерами и раздайте по одной каждому игроку. У кого номера совпадут, те будут играть в одной команде. Карт с номерами по две, поэтому, например, на 6 игроков вам понадобятся только номера с 1 по 3.

Если игроков очень много, то можно делиться любым другим удобным способом на команды по 3 или более человек.

Если число игроков нечетное, то «свободный» присоединяется к первой команде.

2. Выберите сложность игры: это номер отгадываемого персонажа от 1 до 6: чем выше, тем сложнее.

С карты нужно угадывать только одно имя, которое находится под выбранным вами в начале игры номером. Ни на какие другие имена смотреть во время игры не нужно.

3. Отберите карты и положите их на центр стола

Возьмите 40 карт и раздайте их между игроками. Затем каждый игрок берёт ещё по 2 карты и смотрит, что ему досталось. Каждый из игроков откладывает из имеющихся у него карт две, которые не будут использоваться в игре (они кладутся обратно в коробку). Можно убирать две любые карты: как самые сложные для объяснения, так и, наоборот, самые простые. Разумеется, смотреть нужно только на те имена, которые находятся под номером, который вы выбрали в качестве уровня сложности.

Оставшиеся карты складываются на центр стола рубашкой вверх.

Всё, можно начинать!

Игра

1. Первая команда вытаскивает карту. Переворачиваются песочные часы: они будут отмерять время хода, за которое нужно успеть объяснить как можно больше персонажей.
2. Первый игрок команды старается объяснить персонажа с карты партнёру.

Имя считается угаданным только если оно произнесено так, как написано на карте.

Пропускать карты нельзя!

3. Как только партнёр произнёс имя с карты, первый игрок берёт следующую и начинает объяснять её — и так столько раз, сколько получится за время хода.
4. Как только время выйдет, нужно будет положить неотгаданную карту в самый низ колоды. Сколько угаданных карт осталось у команды — столько очков у неё будет в конце раунда. В следующем ходу игроки меняются ролями: тот, кто объяснял, будет теперь отгадывать.
5. Далее следующая команда берёт карты и так далее по кругу, пока не закончатся все карты.

Пример: в первом ходу Александр успевае объяснить 2 карты Борису, берёт третью, но Борис не может понять, о чём речь. Две карты остаются у команды, третья (неотгаданная) идёт в самый низ колоды. На второй ход Валентина не может объяснить персонажа Георгию и просто кладёт карту в самый низ стопки. В третьем ходу Борис решает объяснять — и Александр угадывает ещё 2 персонажей. У команды уже 4 очка. В четвёртом ходу Георгий умудряется объяснить сразу трёх персонажей Валентине, счёт становится 4:3.

6. Перед следующим раундом подсчитывается количество очков команд. Отобранные в начале игры карты перемешиваются.
7. Новый раунд начинает команда, следующая за закончившей предыдущий.

Раунды

Во всех раундах участвуют **одни и те же карты** с персонажами, отобранные в начале игры.

1. **В первом раунде** нужно объяснять персонажей словами, рассказывая о человеке, его поступках или же придумывая разные ассоциации и аналогии. Нельзя произносить слова, созвучные с именами персонажей, рифмующиеся с ними, созвучные им. Нельзя использовать слова иностранных языков или прямо называть и просить о переводе.

Например, «Мужчина в самом расцвете сил, живущий на крыше и питающийся плюшками» — это, скорее всего, Карлсон.

2. **Во втором раунде** персонажи показываются жестами (то есть пантомимой). Звуки при этом издавать не стоит. Нельзя использовать предметы в комнате или показывать на людей в ней.

Для объяснения Карлсона можно попробовать изобразить пропеллер за спиной.

3. **В третьем раунде** персонажи объясняются одним словом. Как только объясняющий произносит слово, он замолкает и ждёт отгадки. Как и в первом раунде, нельзя произносить слова, созвучные с именами персонажей, рифмующиеся с ними, созвучные им. Нельзя использоваться слова иностранных языков и нельзя жестиковать.

«Плюшки», «Крыша», «Пропеллер», «Летает» — это четыре разных варианта объяснения Карлсона.

Если нарушить условия раунда (например, пожужжать во втором раунде при объяснении пропеллера или сказать «Энгельсон» в третьем), то карта считается неразгаданной, и ход сразу же переходит к следующей команде.

Кто побеждает?

Та команда, которая по сумме трёх раундов набрала наибольшее количество очков.

Зачем нужны цвета и номера на картах?

В начале игры нужно договориться о сложности и угадывать персонажа под определённым номером. Например, угадывать всех первых — это очень просто, а всех под номером шесть с первого раза определить сможет только настоящий безумный полиглот.

После того, как вы выберете номер персонажа, на карте нужно обращать внимание только на имя под этим номером.

Можно играть не по номеру, а по цвету: тогда в игре будут попадаться персонажи с очень сильно различающимися уровнями известности и, соответственно, сложности.

Что делать, если персонаж с карты вам не знаком?

Для начала попробовать объяснить его по ассоциациям, образам или же попробовать объяснить созвучное слово.

Пример. Владимир Красно Солнышко может объясняться так:

- Светило!
- Солнце!
- Так, вторая часть имени – цвет!
- Зелёный?
- Нет!
- Красный?
- Да! Имя – как у Ленина!
- Владимир Красносолнцев?
- Почти. Вспоминай!
- Ааа, Владимир Красное Солнышко!
- Правильно.

Пример. Майн Рид может объясняться вот так:

- Я его не знаю, но фамилия похожа на то, что делают с книгами.
- Читают?
- Да. А теперь по-английски?
- Рид!
- Да.
- Эээ... Майн Рид?

В конце первого раунда можно(и даже нужно!) заглянуть в словарь персонажей и выяснить кем же был тот, кого вы так сложно объясняли.

Советы

- Лучше слушать и смотреть, что объясняют друг другу игроки других команд: возможно, их карты попадутся вам ближе к концу раунда — и почти точно они попадутся вам в следующих раундах игры.
- Третий раунд играется быстрее всего, поэтому важно не ошибаться. Не говорите первую пришедшую в голову ассоциацию, а лучше потратьте пару секунд на обдумывание: так надёжнее.
- Вы можете использовать мешок для того, чтобы вытаскивать случайные карты: это веселее, чем просто класть неотгаданные карты в самый низ колоды. Так последовательность карт не сможет предсказать никто!
- При желании можно мешать колоду при передаче хода.
- Для облегчения игры вы можете договориться, что нужно угадывать только фамилию персонажа, а не его полное имя. Только учтите, что в «Буме» есть однофамильцы!

Почему в игре нет Васи Пупкина?

Василий Пупкин, автор учебника арифметики для церковноприходских школ, несомненно, известный персонаж. Если вы хотите включить его или любого другого человека в состав игры, просто напишите нам по адресу games@magellan-entertainment.ru.

А почему в списке известных людей нет моих коллег?

Действительно, а почему бы не сделать корпоративную игру с вашими коллегами, руководством или просто известными людьми сферы? Например, если вы работаете в модном журнале, то ваш «Бум» будет с именами известных модельеров, дизайнеров и партнёров... и, конечно, с вашим собственным именем!

Интересуют подробности? Напишите по адресу info@magellan-entertainment.ru для корпоративного заказа.