

# НАЗЫВАРИЙ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

2-8 ИГРОКОВ ОТ 6 ЛЕТ 20 МИНУТ

### ОБ ИГРЕ

Как бы вы назвали «умного зверя» одним словом? Слон, лиса, дельфин, шимпанзе? А может, вы вспомните Багиру или Матроскина? В этой игре вы должны одним словом загадать случайное прилагательное и случайное существительное. Если игроки отгадают их за две минуты, то все получают победные очки.

### СОСТАВ ИГРЫ:

- 56 карт слов
- Правила игры



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

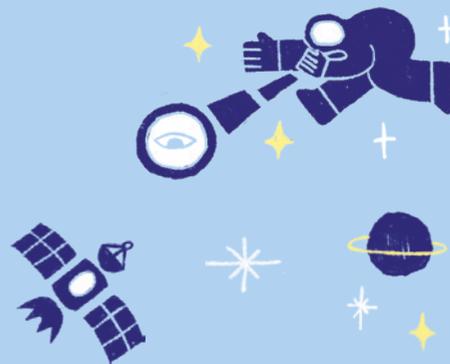
1. Перемешайте колоду слов и раздайте каждому игроку по три карты. Оставшиеся карты положите на стол лицевой стороной вниз.
2. Приготовьте таймер на 2 минуты в телефоне.
3. Выберите первого ведущего — пусть им будет игрок с самым коротким именем.

### ХОД ИГРЫ

1. Ведущий смотрит на три карты в руке: на каждой карте есть одно прилагательное и одно существительное. Он должен выбрать словосочетание «прилагательное + существительное», которое будет объяснять остальным игрокам.



**Важно:** ведущий обязан использовать слова с двух разных карт (он не может назвать слова с одной карты вместе). Все прилагательные на картах записаны в мужском роде, но подразумевается, что они могут быть в словосочетании в любом из трёх родов.



Например, Маше достались такие карты: «Опасный — Божество», «Синий — Дом» и «Зелёный — Одежда». Маша не может загадать «опасное божество», «синий дом» и «зелёную одежду», так как это слова с одной карты. Маша решает загадать словосочетание «опасная одежда».

2. Затем ведущий называет одно слово, подходящее под выбранное словосочетание. Ведущий может назвать сколько угодно таких слов. Этим словом может быть только существительное. Нельзя использовать другие части речи (прилагательные, глаголы, наречия, деепричастия и т. д.). Нельзя называть существительное, однокоренное с одним из слов в словосочетании.

Например, «нежная еда» — творожок, суфле, пюре; «чёрный человек» — трубочист, ниндзя, монах и т. д.



### ИМЕНА СОБСТВЕННЫЕ И НАЗВАНИЯ

Можно и нужно называть настоящих личностей, персонажей из любых произведений и сами произведения, если они помогают объяснить загаданное словосочетание. В таком случае ведущий может называть больше одного слова.

Например, «синий персонаж» — «Аватар», папа Смурф, Доктор Манхэттен.

Имена и прозвища, которые содержат не только существительные, тоже можно использовать целиком. Это же правило относится к топонимам и другим именам собственным.

Например, Спящая красавица, Чёрный плащ, Неуловимый Джо, река Лена, Ладожское озеро, Эмпайр-стейт-билдинг.

**Вариант этого правила:** вы можете договориться перед игрой, что если ведущий не помнит, как точно зовут персонажа (или этого героя в принципе мало кто помнит по имени), то можно называть произведение, в котором он фигурирует.

Например: «мальчик из фильма „Один дома“», «профессор из романа „Дети капитана Гранта“».

Загадывать таким образом можно только конкретных людей и персонажей (например, нельзя сказать «победитель Олимпиады», так как под это определение попадает слишком много людей).

3. После того как ведущий назвал первое слово, запустите таймер на 2 минуты. Остальные игроки должны называть словосочетание «прилагательное + существительное», которое, как им кажется, загадал ведущий. Они могут называть любые слова без ограничений и совещаться друг с другом. Ведущий может подсказывать игрокам, если они мыслят в верном направлении, словами «тепло», «холодно», «ближе» и т. п. Также ведущий может называть новые слова, подходящие под то же словосочетание.

Например, Маша загадывает словосочетание «романтичный актёр» и говорит: «Брэд Питт». Игроки угадывают: «Популярный мужчина? Известный муж? Красивая звезда?». Маша называет ещё одно слово: «Ричард Гир», и игроки продолжают угадывать.

4. Когда один из игроков упоминает в своём словосочетании загаданное прилагательное или существительное, ведущий повторяет его и передаёт ему карту с этим словом в качестве победного очка. Когда один из игроков верно называет целое словосочетание, ведущий повторяет его — и передаёт ему карту со вторым словом. Если оба слова успешно отгадали, ведущий кладёт свою третью карту перед собой в качестве победного очка. Все победные очки держите перед собой лицевой стороной вниз.

## ОДНОКОРЕННЫЕ СЛОВА

Если игроки называют однокоренное слово (например, «лес» в ответ на загаданное словосочетание «лесное божество»), считайте слово отгаданным — ведущий называет правильный вариант и игроки отгадывают второе слово дальше.

Например, Вова говорит: «Красивый актёр». Маша отвечает: «Актёр — правильно» — и отдаёт Вове карту со словом «актёр». Теперь игроки знают существительное и могут называть новые варианты с ним: «Высокий актёр? Старый актёр? Знаменитый актёр?» Алиса говорит: «Романтичный актёр». Маша отвечает: «Романтичный — правильно» — и отдаёт Алисе карту со словом «романтичный». Оба слова успешно отгаданы до истечения времени, и Маша кладёт перед собой свою третью карту лицевой стороной вниз.

Если две минуты закончились, а словосочетание так и не отгадано целиком, раунд заканчивается досрочно. Ведущий не получает очков, если хотя бы одно слово игроки не смогли отгадать.

5. В конце раунда ведущий добирает карты в руку до трёх и передаёт ход игроку слева. Он становится новым ведущим.

## ПРИМЕР ХОДА



Маша загадывает словосочетание «опасная одежда». Она называет остальным подходящие слова: «каблуки», «шпоры». «Это обувь? Красивая обувь?» — спрашивает Саша. «Тепло, — отвечает Маша и продолжает: — Легинсы... бронескафандр!» — «А, так это одежда! Твёрдая одежда? Острая одежда?» — подаёт голос Дима. «Да, одежда», — отвечает Маша и отдаёт Диме карту со словом «одежда».

Теперь нужно, чтобы игроки отгадали прилагательное, и Маша продолжает называть слова: «Шарф, корсет, колготки». «Узкая одежда? Тугая одежда?» — предполагает Дима. Саша вспоминает предыдущие слова Маши и называет свой вариант: «Опасная одежда?» — «Да, опасная одежда!» — отвечает Маша и отдаёт Саше карту с прилагательным «опасный».

У неё в руке остаётся одна карта — её Маша кладёт перед собой в качестве победного очка, так как оба загаданных слова были отгаданы до истечения времени.



Победное очко

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из случаев:

- кто-то из игроков набирает 10 победных очков — он объявляется победителем. В следующих партиях вы можете договориться перед началом игры, до какого количества очков хотите играть, — таким образом вы можете сделать игру дольше или короче.
- в колоде слов заканчиваются карты. Сбросьте карты, оставшиеся у игроков на руках, — они не участвуют в подсчёте победных очков. Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Николай Пегасов • Художник: Маша Захаренкова • Развитие игры: Павел Ильин  
Продюсер: Владимир Грачёв • Арт-директор: Сергей Дулин  
Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар, Ксения Таргулян  
Директор издательского департамента: Александр Киселев  
Игру тестировали: Ольга Пегасова, Елизавета Кухто, Елена Ворноскова, Матвей Чистяков, Дана Кузнецова, Луиза Кретова.

Издатель: ООО «Мир Хобби» • Общее руководство: Михаил Акулов • Руководство производством: Иван Попов  
Главный редактор: Валентин Матюша  
Выпускающий редактор: Анна Давыдова  
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой  
Корректор: Ольга Португалова • Креативный директор: Николай Пегасов • Международное продвижение: Павел Сафонов и Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru). Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

