



ПРАВИЛА ГРИ

ОПИС І МЕТА ГРИ

Відомі медіуми змагаються між собою, щоб розгадати секретний об'єкт. Їм у цьому допомагають загадкові духи, які дають підказки з потойбіччя.

Для гри необхідно 4 гравці, але їх може бути більше.

Є дві команди: у кожній по 1 духу, інші стають медіумами. Обидва духи знають секретний об'єкт. Дух хоче, щоб його медіуми першими відгадали об'єкт. Медіуми кожної команди по черзі дають своєму духу таємну картку із запитанням про об'єкт. Дух повільно пише відповідь (підказку) — літера за літерою, доки медіуми його не зупинять. Команда, медіуми якої перші вгадають об'єкт, перемагає!

Якщо грає більш ніж 4 гравці:

Медіуми однієї команди мають спільну колоду карток, працюють разом і можуть ділитися таємними примітками. Кожен із них може промовити «Silencio».



100 карток
із запитаннями



50 карток
з об'єктами



2 олівці

ПІДГОТОВКА

1. Розділіть гравців на 2 команди: сонячну й місячну.
2. Виберіть у кожній команді духа. Усі інші у цій команді стають медіумами.
3. Медіуми кожної команди беруть 7 карток із запитаннями та таємно на них дивляться.
4. Духи сонячної та місячної команд разом беруть 1 картку з об'єктом, дивляться на неї, але не показують медіумам. Разом духи вирішують, яким словом визначити об'єкт у цій грі (вони можуть обговорювати це за допомогою чисел).

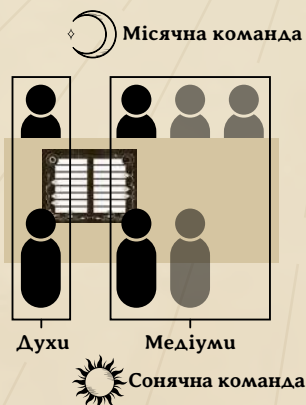


СХЕМА РОЗМІЩЕННЯ

ІГРОЛАД

Команди ходять по черзі. Сонячна команда ходить першою. Розверніть планшет у бік команди, чия черга ходити. Медіуми цієї команди вирішують: *ЗАДАТИ ЗАПИТАННЯ* чи *СПРОБУВАТИ ВГАДАТИ ОБ'ЄКТ* і виконують такі кроки:

ЗАДАТИ ЗАПИТАННЯ — АБО — ВГАДАТИ ОБ'ЄКТ

(щоб отримати підказку)

1. Медіуми обирають зі своїх карток запитань 2 картки й передають їх своєму духові.
2. Ваш дух вибирає одну, повертає її вам, а іншу скидає горілиць.
3. Ваш дух повільно починає писати підказку на наступному рядку планшета на стороні вашої команди. Підказка має відповідати на вибране запитання про об'єкт.
 - ▶ Коли дух пише літеру, то має називати її вголос. ◀•
4. Коли ви думаєте що здогадалися, яку підказку пише дух, промовте «*Silencio*». Ваш дух перестає писати (якщо дух писав літеру, то має її закінчити й більше не писати).
5. Покладіть картку із запитанням, на яке було отримано відповідь, перед собою долілиць. Ви можете підглядати в неї, якщо забудете.
6. Візьміть з колоди 2 картки із запитаннями, щоб у вас знов було 7 на руці.

(щоб спробувати виграти)

1. Ви пишете першу літеру своєї здогадки на наступному рядку планшета на стороні вашої команди та називаєте цю літеру вголос.
 - ▶ Якщо літера правильна, ваш дух стукає по столу. Напишіть наступну літеру й назвіть її вголос. Повторюйте, доки не закінчите слово чи не помилитеся літерою.
 - ▶ Якщо літера неправильна, ваш дух прикладає палець до рота. Закресліть неправильну літеру. Ваш хід завершено.
2. Написавши здогадку, поставте крапку. Якщо ви правильно написали об'єкт, ваша команда виграє!

За неправильні здогадки не карають — хіба що ви марнуєте хід, а могли б отримати підказку.

ПОРАДА ЗІ СТРАТЕГІЇ

Медіуми: кажіть «*Silencio*» якомога швидше. Краще поспішити із «*Silencio*», щоб інша команда отримала мінімум інформації.

Духи: вибирайте підказку, яку ваш медіум вгадає за кілька літер. Пишіть повільно, дайте час сказати «*Silencio*».

Які підказки можна давати? →

ПІДКАЗКИ

- ▶ Підказка має відповідати на вибране запитання про об'єкт на картці.
- ▶ Підказки можуть складатися лише з літер і пробілів.
- ▶ Підказки мають бути мовою, яку розуміють усі гравці.
- ▶ Підказки не можуть містити спільнокореневі слова чи частини слова об'єкта (наприклад, якщо загадано «навушники»), не можна відповісти «вуха» чи «на вуха»).

Окрім цього, духи можуть давати будь-які підказки: використовуйте слова, які можна знайти в словнику, власні назви, ба навіть придумані слова! Можна навіть використовувати словосполучення, але обережно: вони можуть підказати забагато для іншої команди.

ПОЗНАЧКИ ОКА



Якщо ваша команда починає хід на місці з позначкою ока, ваші медіуми запитують в іншої команди наступну літеру будь-якої підказки на планшеті. Дух, який писав цю підказку, додає до неї наступну літеру. Після цього команда продовжує хід як зазвичай.

ПРИКЛАД ХОДУ

Катя, медіум, видає 2 картки із запитаннями Макс, духу її команди. Макс вибирає картку «Із чого це зроблено?», показує її Каті й скидає іншу картку. Об'єкт — «календар», тож Макс вирішує відповісти «папір». Макс починає писати «П А П» у пустому рядку, роблячи паузу після кожної літери. Катя думає, що підказка — «папір», тож каже «Silencio», щоб інша команда не побачила решту відповіді.

ЧАСТІ ПИТАННЯ

А якщо медіум не скаже «Silencio»? — Якщо дух написав останню літеру підказки, а медіум так і не сказав «Silencio», у кінці підказки потрібно поставити крапку, щоб позначити слово як повне.

Що робити, якщо мені не подобаються мої картки із запитаннями? — Раз на гру медіуми кожної команди можуть скинути свої картки із запитаннями горілиць і взяти 7 нових.

Що робити, якщо місце на планшеті закінчилося? — Якщо жодна з команд не **ВГАДАЛА ОБ'ЄКТ** за 8 раундів, обидві команди програли.

Розмови за столом: духи не можуть давати додаткових інструкцій. Уникайте висловів на кшталт «ця підказка буде складною» чи інших коментарів.



Подивитися правила можна за посиланням: games7days.com/video/fantom

Українська локалізація

Головний редактор: Володимир Янчарін ♦ **Перекладачка:** Юлія Мірошниченко
Верстальник: Владислав Дімаков ♦ **Коректори:** Степан Бобошко, Тетяна Рижикова



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57