

KUBIX

GOT FIVE!

Правила



Йоанн Леве



МАТЬЄ КЛАУС З

Сімон Душі



«У мене п'ять!» – це гра на логіку та дедукцію.

МЕТА ГРИ

Перемагає той, хто першим відгадає свої 5 прихованих чисел завдяки підказкам, які відкриваються протягом гри!

ВМІСТ ГРИ

- 60 плиток у 5 кольорах. На лицьовій стороні кожної плитки зображено число від 1 до 60, а також 1, 2 або 3 крапки.
- 4 підставки, кожна з яких має 5 комірок для плиток і 6 вирізів для підказок.
- 4 ширми
- 4 планшети
- 4 маркери



ПРИГОТУВАННЯ

А. Кожен гравець бере 1 ширму, 1 планшет і 1 маркер. Ширму поставте перед собою, а планшет і маркер покладіть за ширмою так, щоб інші гравці їх не бачили.

На планшеті зображено всі 60 плиток, які є в грі (зокрема їхній колір, число і кількість крапок).

Б. Покладіть долілиць 60 плиток на центр стола й перемішайте їх. Це – запас.

В. Кожен гравець бере 1 підставку та розміщує її перед своєю ширмою, щоб інші гравці її бачили. Переконайтеся, що стрілка на підставці вказує праворуч від вас.

➤ Якщо у грі менше ніж 4 гравці, поверніть невикористані компоненти в коробку.

Кожен гравець бере із запасу по 1 випадковій плитці кожного з 5 кольорів, не дивлячись на їхні числа. Розмістіть плитки перед своєю підставкою так, щоб їхні числа були звернені не до вас, а до інших гравців.

ВАЖЛИВО!

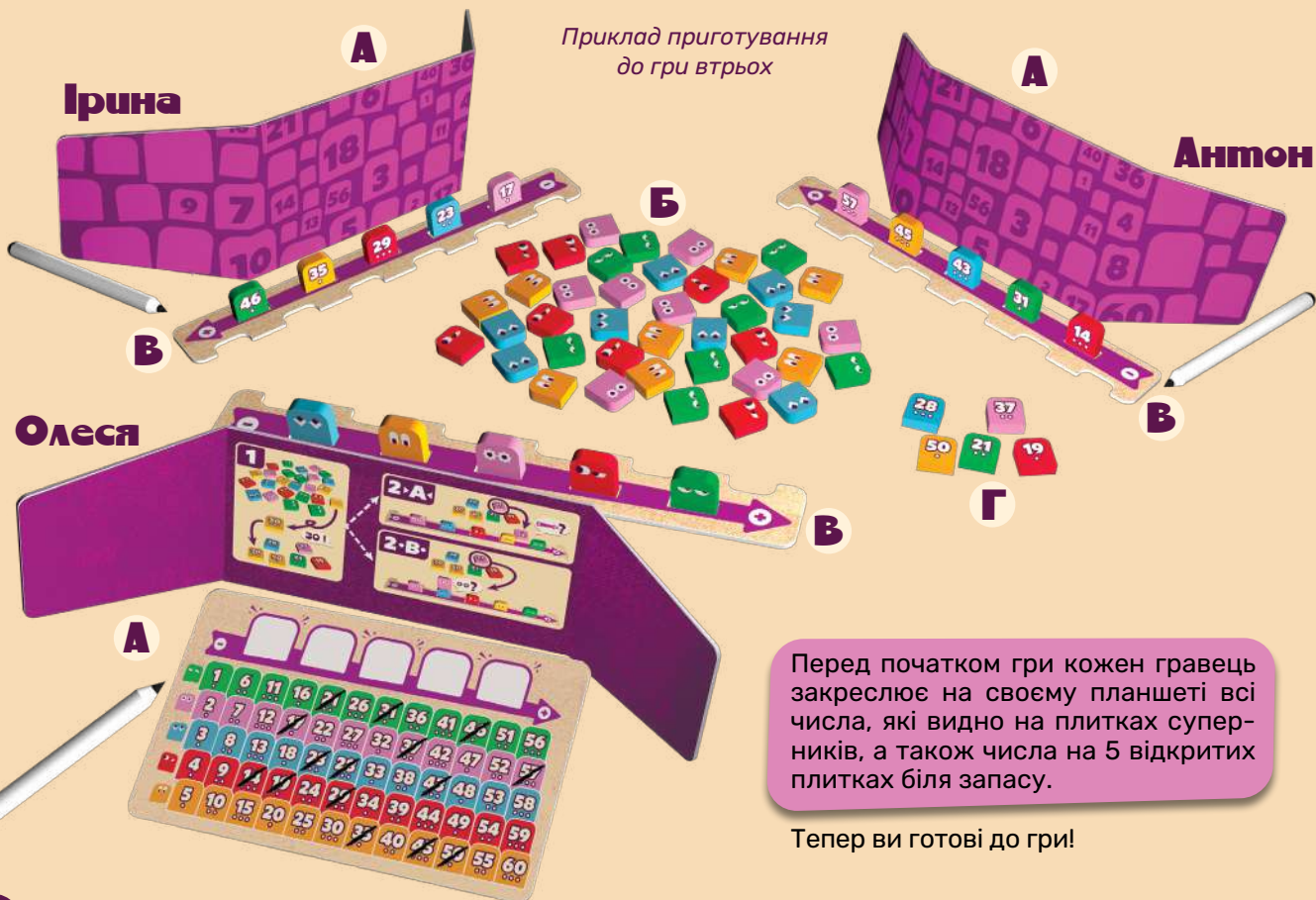
Протягом усієї гри ви в жодному разі не повинні дивитися на числа на 5 плитках на вашій підставці чи називати вголос числа на плитках ваших суперників.

Тепер попросіть одного із суперників розмістити ваші 5 плиток у комірках на вашій підставці в порядку зростання чисел за напрямком стрілки (найменше число біля \ominus , а найбільше біля \oplus).

Г. Насамкінець один гравець бере по 1 випадковій плитці кожного кольору й кладе їх горілиць біля запасу.



Приклад розташування 5 плиток у підставці за порядком чисел



Приклад приготування до гри втрьох

Перед початком гри кожен гравець закреслює на своєму планшеті всі числа, які видно на плитках суперників, а також числа на 5 відкритих плитках біля запасу.

Тепер ви готові до гри!

ПЕРЕБІГ ГРИ

Наймолодший гравець починає гру. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен у свій хід послідовно виконує такі 2 дії: **1. ВІДКРИТИ ПЛИТКУ**, потім **2. ПОПРОСИТИ ПІДКАЗКУ**.

1. ВІДКРИТИ ПЛИТКУ

Візьміть 1 плитку будь-якого кольору із запасу. Переверніть її горілиць, уголос назвіть число на ній, потім покладіть її до 5 інших плиток, які вже лежать горілиць біля запасу.



2. ПОПРОСИТИ ПІДКАЗКУ

Виберіть будь-яку 1 плитку з тих, що лежать горілиць біля запасу (там завжди повинно бути 6 плиток на вибір). Використайте цю плитку, щоб попросити сусіда дати вам 1 з 2 підказок: «ЗІСТАВЛЕННЯ» або «ПОРІВНЯННЯ».

▶ А ◀ ЗІСТАВЛЕННЯ

Попросіть одного із суперників біля вас зіставити число вибраної вами плитки з 5 плитками у вашій підставці. Для цього ваш сусід повинен покласти цю плитку горілиць в 1 із 6 вирізів у вашій підставці. Він повинен покласти цю плитку так, щоб її число відповідало порядку зростання плиток у вашій підставці.

Приклад. Ірина вибирає плитку «37» і віддає її своєму сусідові Антону, який кладе її у виріз між плитками «35» і «46» у підставці Ірини.



- Кожна плитка, розміщена таким способом, залишається видимою всім гравцям до кінця гри.
- Якщо після кількох раундів гри у відповідному вирізі вже є 1 плитка, то кожную нову плитку в цей виріз кладіть нижче вже розміщеної плитки так, щоб вони всі залишалися видимими.



● Б ● ПОРІВНЯННЯ

Візьміть вибрану плитку й розмістіть над 1 з 5 плиток у вашій підставці. Кольори цих плиток не мусять збігатися. Запитайте 1 з гравців поруч із вами, чи однакова кількість крапок на 2 плитках. Ваш сусід повинен відповісти на запитання простим «Так» або «Ні».



Приклад. Ірина вибирає плитку «37» і розміщує її над синьою плиткою у своїй підставці. Вона запитує Олесю, чи однакова кількість крапок на цих двох плитках. Олеся порівнює їх і відповідає «Так».



Покладіть вибрану плитку горілиць між вашою підставкою та ширмою навпроти плитки, з якою ви її порівнювали.



Ірина розміщує плитку «37» між своєю підставкою та ширмою навпроти своєї синьої плитки.

- Порада: якщо ваш сусід відповість «Ні», покладіть плитку під кутом.
- Кожна плитка, розміщена таким способом, залишається видимою всім гравцям до кінця гри.

- На цьому ваш хід завершується і настає черга гравця ліворуч від вас. Закреслюйте на своєму планшеті будь-які числа, які, на вашу думку, можна відкинути відповідно до зроблених вами висновків.
- Під час відгадування записуйте числа ваших 5 плиток у 5 білих клітинок у верхній частині вашого планшета.
- Не забувайте про напрямки стрілки, щоб записані вами числа були в порядку зростання.



— От халепа! Я помилилась...

Якщо вам здається, ніби в якийсь момент гри ви припустилися помилки, не хвилюйтеся! Ви можете легко стерти все написане на вашому планшеті й почати заново робити свої висновки. Усі відкриті протягом гри плитки залишаються видимими для всіх гравців, тож вам не знадобиться багато часу, щоб заново зробити свої висновки й повернутися в гру!

КІНЕЦЬ ГРИ

Ви маєте лише одну можливість оголосити свої 5 чисел і перевірити, чи правильно ви їх визначили. Ви можете озвучити свою здогадку в будь-який момент гри, навіть не у свій хід.

Для цього спершу вигукніть **«У МЕНЕ П'ЯТЬ!»**. Потім по одному числу в порядку зростання оголошіть свої здогадки щодо 5 чисел у вашій підставці.

Ваші суперники повинні підтвердити правильність ваших здогадок:

- Якщо ви відгадали всі свої 5 чисел, то негайно перемагаєте — **ВІТАЄМО!**

- Якщо ви припустилися 1 або більше помилок у своїх здогадках, то програєте гру — **ОТ ШКОДА!** Тепер вам доведеться зачекати, щоб дізнатися переможця!

- ➔ Якщо всі гравці, крім одного, помиляються у своїх здогадках, то останній гравець, який ще не намагався відгадати свої числа, автоматично перемагає.

Українське видання © Feelindigo 2026.

Керівник: Олександр Борисенко | Менеджер проєкту: Антон Садика
Перекладач: Святослав Михаць | Випускова редакторка: Олена Журба
Редактор: Сергій Сафулько | Верстальник: Артур Патрихалко



© 2026 Blue Orange Edition. Got Five! and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under license by Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu

