

РОЗПОЧИНАЙТЕ ЗВІДСИ!

У грі є дві важливі ролі:

СМІЛИВЕЦЬ І ЙОГО НАПАРНИК

Сміливцю потрібно буде пройти просте випробування. Але спершу один із гравців стане його напарником.

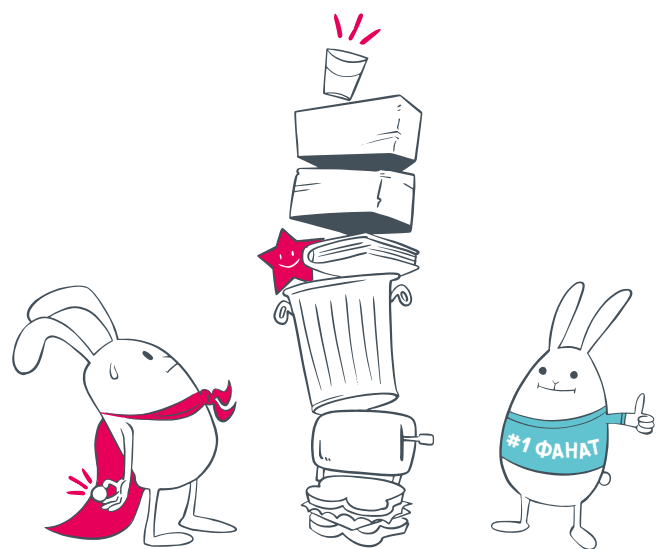
Успішно пройшовши випробування, ти та твій напарник обидва отримуєте бали! У разі провалу бали отримують інші гравці.

Та є одна заковика: щоб стати твоїм напарником, гравець повинен ускладнити твоє просте випробування. Гравець, який зробить твоє випробування НАЙскладнішим, стане твоїм напарником.

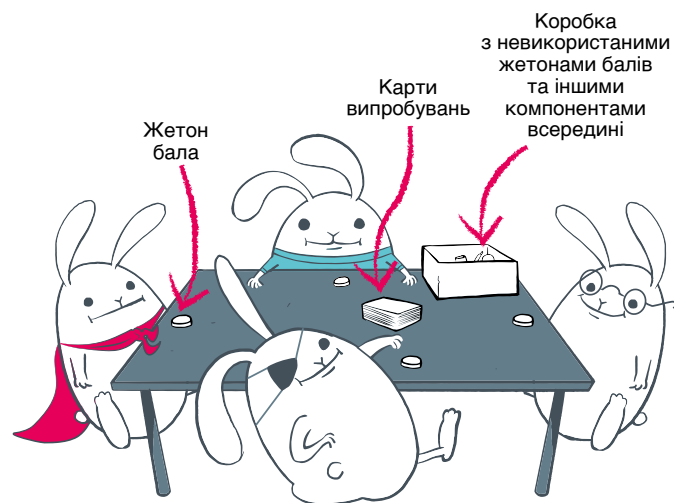
Тобі залишається лише сподіватися, що напарник не переоцінить твої можливості.

Тобто, що більше друзі вірять у тебе, то складнішою стає гра.

Перемагає той, хто перший матиме 5 балів.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



- 1 Роздай кожному гравцеві по жетону бала.
- 2 Перетасуй карти випробувань і поклади їх стопкою СТОРОНОЮ ПІДГОТОВКИ (світліша сторона) догори.
- 3 Поклади коробку з компонентами на стіл.

Один із гравців стане сміливцем, а інший—його напарником. Але спершу розглянемо карти випробувань.

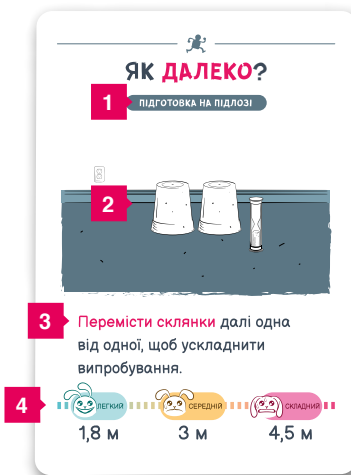
2 ГРАВЦІ: перш ніж почати гру, спершу прочитай загальні правила, а потім правила для двох гравців на звороті!

КАРТИ ВИПРОБУВАНЬ

Кожна карта випробування двостороння. На **стороні підготовки** вказано, як підготувати випробування. На **стороні випробування** вказано, що сміливець повинен буде зробити. Ніхто не може дивитися на сторону випробування карти, поки для сміливця не знайдуть напарника!

СТОРОНА ПІДГОТОВКИ

- 1 Місце (на столі, на підлозі або біля стіни)
- 2 Малюнок із прикладом підготовки
- 3 Як ускладнити випробування
- 4 Шкала, що допомагає зрозуміти складність випробування



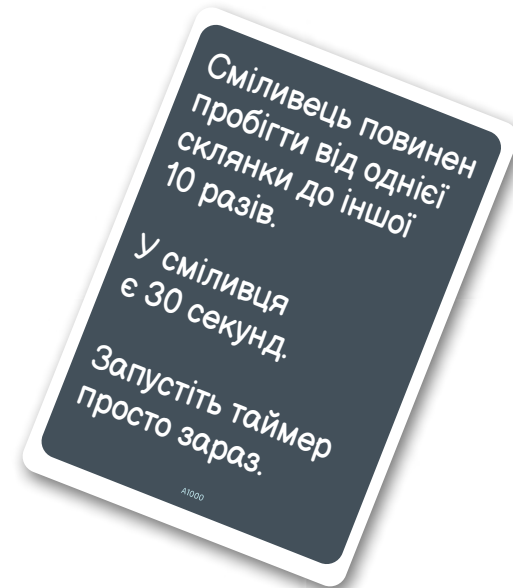
СИМВОЛИ У ВЕРХНІЙ ЧАСТИНІ КАРТИ

= 1 гравець рухається = кілька гравців рухаються
 = 1 гравець сидить = кілька гравців сидять

ПРИМІТКА. Іноді для випробування потрібні додаткові предмети, яких немає в коробці. Це буденні речі, які зазвичай можна знайти вдома. Якщо в тебе немає вказаного предмета, пропусти це випробування.

СТОРОНА ВИПРОБУВАННЯ

Сторона карти з випробуванням описує завдання, яке повинен виконати сміливець. Сміливець зачитує випробування вголос ТІЛЬКИ після того, як для нього знайшовся напарник, коли обидва гравці готові розпочати випробування (див. «Визначення напарника»).



У ЖОДНОМУ РАЗІ

не наражайте себе й інших на небезпеку. Переконайтеся, що обидва гравці нічого не мають проти проходження цього випробування. Якщо якесь випробування тобі неприємне, пропусти його й перейди до наступної карти.

ПРИМІТКА. Якщо під час підготовки м'яч постійно відкочується, використовуйте підставку, щоби м'яч залишався на місці. Також можна використовувати жетони балів, аби склянки теж залишалися на місці.



ВИЗНАЧЕННЯ НАПАРНИКА

Напарник — це гравець, який визначає складність випробування, але сміливець не вибирає свого напарника.

Виконайте підготовку до випробування, як зображено на карті. Потім, починаючи з гравця ліворуч від сміливця, кожен гравець:

УСКЛАДНЮЄ ВИПРОБУВАННЯ

Якщо хочеш ускладнити випробування, виконай вказівки нижньої частини карти випробування, зробивши відповідну дію (пересунь склянку, зменш час таймера, назви число тощо).

Хоча зараз невідомо, що саме сміливець робитиме під час випробування, зверни увагу на шкалу складності в нижній частині карти!

Звісно, ти можеш зробити випробування навіть складнішим за високий рівень складності, але в такому разі сміливець, імовірно, провалить випробування, й ви обидва втратите бали.

НЕ ПЕРЕСТАРАЙСЯ ЗІ СКЛАДНІСТЮ ВИПРОБУВАННЯ!!!

АБО

ПАСУЄ

Якщо ти не хочеш ускладнювати випробування, бо не віриш, що сміливець упорається, можеш сказати «пас».

Спасувавши, ти більше не зможеш ускладнювати це випробування й не станеш напарником у ньому.

Не бійся пасувати. Якщо інший гравець зробить випробування надто складним, сміливець, імовірно, провалить його, тож, спасувавши, ти отримаєш бали.

Якщо всі гравці спасують, не ускладнивши випробування, пропусти цю карту.

ПРИМІТКА. У випробуваннях із питанням «Скільки?» можна пропускати числа, але потрібно називати тільки цілі числа.

Продовжуйте робити це за годинниковою стрілкою, доки кожен гравець (окрім сміливця, бо він проходить випробування) або ускладнить випробування, або спасує.

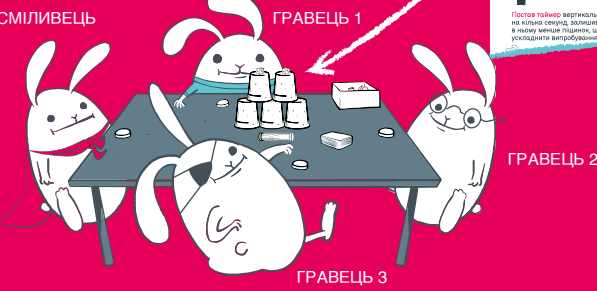
Продовжуйте, доки всі гравці, крім одного, не спасують. Цей гравець стає **напарником**. Своєю останньою відповіддю він визначив складність випробування, і її вже не можна змінити.

Продовження на звороті правил...

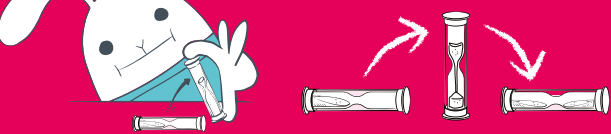
Продовження на звороті правил...

НИЖЧЕ ДИВІТЬСЯ ПРИКЛАД ВИЗНАЧЕННЯ НАПАРНИКА

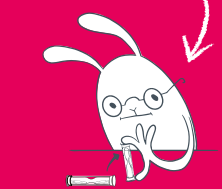
Сміливець виконує підготовку до випробування, як зображено на карті.



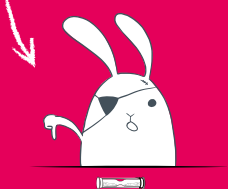
Після цього першим ходить гравець 1. Він ускладнює випробування, ставлячи таймер вертикально так, аби піщинки падали в порожню частину, а потім знову кладе його горизонтально. Тепер у сміливця менше часу на проходження випробування.



Гравець 2 ходить наступним і робить те саме, ще більше ускладнюючи випробування.



Гравець 3 впевнений, що сміливець не впорасться з випробуванням, і пасує.



Гравець 1 ходить знову й дозволяє ще кільком піщинкам упасти в порожню частину таймера.

Гравець 2 ходить знову. Він упевнений, що сміливець не впорасться з випробуванням, тож пасує.

Лишився тільки гравець 1, тож він і стає напарником сміливця.

Ось тепер уже можна перевернути карту й розпочати випробування!

ПОЧАТОК ВИПРОБУВАННЯ

Щойно гравець стає напарником (і аж ніяк не раніше!), сміливець може перевернути карту й прочитати **вголос** текст на стороні випробування карти. Після цього сміливець повинен спробувати пройти це випробування з рівнем складності, визначеним його напарником.

Якщо на карті не вказано інше, дотримуйтеся таких правил:

- Сміливець — ЄДИНА людина, що бере участь у випробуванні.
- НІХТО (навіть напарник) не може втручатись у спроби сміливця пройти випробування.

ПРИМІТКА. Для багатьох випробувань існує більш креативний спосіб їхнього проходження. Ми радимо вам мислити нестандартно. Ви можете робити будь-що, не заборонене картою випробування, і це не вважатиметься шахрайством.

ЗАВЕРШЕННЯ ВИПРОБУВАННЯ Й ОТРИМАННЯ БАЛІВ

Щойно сміливець пройшов або провалив випробування, переходьте до отримання балів.

| | ЯКЩО СМІЛИВЕЦЬ ПРОЙШОВ ВИПРОБУВАННЯ | ЯКЩО СМІЛИВЕЦЬ ПРОВАЛИВ ВИПРОБУВАННЯ |
|-------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| СМІЛИВЕЦЬ | +1 БАЛ | -1 БАЛ |
| НАПАРНИК | +1 БАЛ | -1 БАЛ |
| ІНШІ ГРАВЦІ | | +1 БАЛ |

Тільки-но поглянь! Решта гравців отримують по балу, якщо сміливець провалює випробування. Це СЕРЬОЗНИЙ штраф за провал. Тож надмірне ускладнення випробування — найшвидший шлях до поразки!

Якщо в гравця немає жетонів балів, коли він має втратити бал, у нього так і залишається 0 балів.

НУМО ГРАТИ

1. Виберіть, хто буде першим сміливцем.
2. Подивіться сторону підготовки верхньої карти з колоди та підготуйте випробування, як зображено на карті.
3. Виконайте крок «Визначення напарника».
4. Переверніть карту, щоб розпочати випробування.
5. Отримайте бали та скиньте карту.
6. Наступний за годинниковою стрілкою гравець стає новим сміливцем.

★ ДУЖЕ ВАЖЛИВО!

Якщо на карті вказано щось на кшталт «перемісти склянки, щоб ускладнити випробування», ти ПЕРЕМІЩУЄШ СКЛЯНКИ фізично! Недостатньо просто вигукнути число.

ПЕРЕМОГА

Переможе той, хто першим матиме 5 балів.

НІЧИЯ

Якщо кілька гравців мають 5 балів, вони повертають у запас по 1 балу й розігрують 1 раунд «Героїчного режиму» (інші гравці більше не грають і не можуть втрачати або отримувати бали).

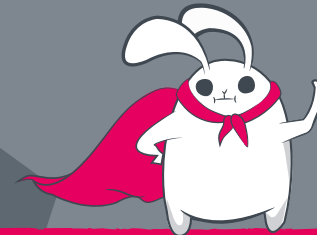
ПРАВИЛА ГРИ ВДВОХ

Обидва гравці починають гру з 1 жетоном бала. Виберіть, хто ходитиме першим, після чого обидва гравці грають у «Героїчний режим» (але пропускають правило 2).

ГОДІ ЧИТАТИ! ПОРА ГРАТИ!

ДОДАТКОВО

Відчули смак перемоги й хочете додати більше напруги? Саме час спробувати...



ГЕРОЇЧНИЙ РЕЖИМ

Щойно гравець отримує четвертий бал, додайте в гру такі 2 правила:

- 1 У грі більше немає напарників. Натомість, починаючи з останнього сміливця й продовжуючи за годинниковою стрілкою, усі гравці можуть ускладнювати випробування, доки не спасують усі учасники, крім одного. Цей гравець стає сміливцем і намагається пройти випробування. Інакше кажучи, ти ставиш сам на себе!
- 2 Після цього випробування:

| | ЯКЩО СМІЛИВЕЦЬ ПРОЙШОВ ВИПРОБУВАННЯ | ЯКЩО СМІЛИВЕЦЬ ПРОВАЛИВ ВИПРОБУВАННЯ |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------|--------------------------------------|
| У СМІЛИВЦЯ 4 БАЛИ | ВІН ЗДОБУВАЄ ПЕРЕМОГУ | СМІЛИВЕЦЬ: -1 БАЛ |
| У СМІЛИВЦЯ МЕНШЕ НІЖ 4 БАЛИ | ВІН КРАДЕ ПО 1 БАЛУ В КОЖНОГО ГРАВЦЯ, ЩО МАЄ 4 БАЛИ | ВСІ ІНШІ: +1 БАЛ |

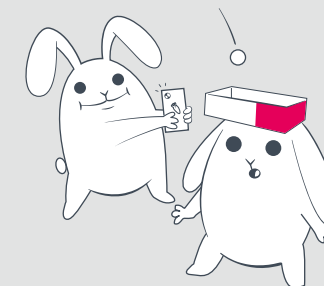
ПРИМІТКА. Пропускай усі випробування з символами 🐾 або 🐾 🐾.

Щоразу, коли на карті зазначено «Напарник», уяви, що натомість там написано «Сміливець».

ПЕРШ НІЖ ТИ СПИТАЄШ...

- Тільки без мірних стрічок! Суть випробування в тому, щоб ви визначали складність на око.
- У цю гру можна грати знову й знову. У багатьох карт підготовка однакова. Якщо гадаєш, що впізнаєш карту, то існує ймовірність, що ти помиляєшся.
- Якщо в коробці не лишилося паперу, використовуй будь-який інший папір, який маєш.
- Перить пов'язку за потреби.

ПОДІЛИСЯ, БУДЬ ЛАСКА!



Тобі вдалося зробити під час гри щось неймовірне? Ти зробив випробування таким складним, що втратив друга? Поділися цим із нами!

#withoutfailgame

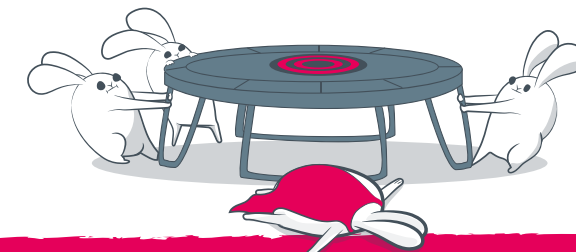
📷 @gameofkittens
📺 explodingkittens

© 2024 Exploding Kittens | Виготовлено в Китаї
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA
support@explodingkittens.com
www.explodingkittens.com
Rozum 2024 | rozum.com.ua

АБО ПАН, АБО ПРОПАВ ПРАВИЛА ГРИ



2+ ГРАВЦІ
ВІК 10+
20 ХВИЛИН



АГОВ!

Не читай ці правила!

Це найгірший спосіб навчитися грати в цю гру.

Ліпше зайді в інтернет і переглянь відеоінструкцію (англійською):
www.withoutfailgame.com/how

КОМПОНЕНТИ ГРИ

- 149 карт випробувань
- 40 жетонів балів
- 1 підставка для м'яча
- 6 склянок
- 1 м'яч
- 3 кубики
- 1 ручка
- 30-секундний таймер
- 1 записник
- 1 пов'язка на очі