

Пример. Играют четверо: Паша, Аня, Дима и Соня. Паша назвал слово «озеро». Затем Аня выкрикивает слово «ключ». Паша подозревает, что Аня пытается сменить тему и выкладывает перед ней жетон «Не в тему», пока Дима не успел назвать свою ассоциацию. Но Аня готова к такому нападению и говорит: «Озеро подпитывается подводными ключами». Теперь Дима и Соня должны проголосовать, в тему ли слово «ключ», которое назвала Аня. Паша и Аня права голоса не имеют.

→ Вердикт

● Если большинство игроков показало палец вниз, считается, что обвинённый игрок назвал слово не в тему, и он должен взять 1 молнию из своей стопки и положить в стопку молний обвинителя.

- Если названное слово не было словом икс обвинённого, больше ничего не происходит.
- Если названное слово было его словом икс, обвинённый должен сбросить карту с ним и взять на руку новую карту с верха колоды слов.

● Если большинство игроков показало палец вверх или голосование прошло вничью, считается, что игрок назвал слово в тему, и он должен взять 1 молнию из стопки обвинителя и положить в свою.

- Если названное слово не было словом икс обвинённого, больше ничего не происходит.
- Если названное слово было его словом икс, обвинённый должен показать карту с этим словом, положить её в свою стопку молний и взять на руку новую карту с верха колоды слов.

После каждого такого голосования обвинитель должен вернуть жетон «Не в тему» обратно

6

в центр стола. Игра продолжается с того слова, которое назвал обвинённый игрок, вне зависимости от результата голосования.

ВАЖНО:

- ◆ Нельзя за одну ассоциацию пытаться поймать игрока и на слове не в тему, и на слове икс, ни одновременно, ни последовательно.
- ◆ Если на карте, которую ты только что взял на замену, указано уже прозвучавшее ранее слово икс, объяви об этом, сбрось эту карту и возьми новую с верха колоды слов.
- ◆ В ходе игры нельзя показывать другим игрокам, сколько молний у тебя в стопке, — это тайная информация. Сам ты можешь посчитать их количество в любой момент игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается при выполнении любого из двух условий:

- ◆ в стопке молний любого игрока оказалось 7 карт — этот игрок немедленно становится победителем;
- или
- ◆ в стопке молний любого игрока кончились карты. Победителем становится игрок, в стопке молний которого больше всего карт. В случае ничьей претенденты делят победу.

РЕЖИМ ИГРЫ «БЕСПОРЯДОК»

Игра проходит по обычным правилам, со следующими изменениями:

- Во время подготовки к игре положи жетон «Мой ход» в центр стола. Право хода не передаётся по часовой стрелке — ходит тот игрок, перед

7

которым лежит жетон «Мой ход».

- Чтобы сделать ход, игрок должен: забрать жетон из центра стола или у другого игрока, объявить: «Мой ход» — и только потом назвать свою ассоциацию.
- Один и тот же игрок не может сделать два хода подряд.
- Если ты назвал своё слово икс, ты можешь объявить об этом, как только любой соперник забрал у тебя жетон «Мой ход», и ни один из соперников не попытался поймать тебя на слове икс или слове не в тему.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Сеголен и Жан Поль Моне
© 2024 Blue Orange Edition. Traitor Word and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu



Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Анастасия Егорова
Переводчик: Анна Яковлева
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Анастасия Григорьева
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский
Игру тестировали: Елена Ворноскова, Матвей Чистяков, Марина Кузнецова, Егор Бережков, Дарья Дунайцева, Артём Магдар, Сергей Козлов, Владимир Толанов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



Играть интересно

8



ЛОВЛЮ НА СЛОВЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

СЛОВО ЗА СЛОВО — И ПОНЕСЛАСЬ!
Тебе предстоит строить цепочки ассоциаций, да так, чтобы вставить в них свои слова икс — или, ещё лучше, навести на них соперников! Каждое названное слово икс превратится в молнию, которая будет приближать тебя к победе. Не забывай ловить других игроков на словах икс и смене темы, но будь осторожен и убедителен — не попадись в свою собственную ловушку!

СОСТАВ ИГРЫ

- 238 карт слов
- 1 жетон «Мой ход»
- 1 жетон «Не в тему»
- 1 жетон «Слово икс»



«Мой ход» «Не в тему» «Слово икс»



Лицевая сторона



Оборот

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым заработать 7 молний. Ты можешь превращать в них свои названные слова икс или получать их, удачно ловя на слове других игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положи жетоны «Не в тему» и «Слово икс» в центр стола. Жетон «Мой ход» используется только при игре в режиме «Беспорядок»: для первой игры можете оставить его в коробке.
- 2 Перемешай все карты слов лицевой стороной вниз и положи получившуюся колоду в центр стола. Рядом оставь место для стопки сброса.
- 3 Участники начинают игру с 3 молниями: положи перед каждым игроком стопку из 3 карт лицевой стороной вниз. Это его **начальная стопка молний**.
- 4 Выбери, какую половину карты использовать в игре: чёрную или розовую. Затем каждый игрок берёт на руку 5 карт с верха колоды втайне от остальных участников и поворачивает выбранным цветом вверх. На этой стороне написаны его **слова икс**.
- 5 Возьми верхнюю карту из колоды слов и зачитай слово, написанное на фоне выбранного цвета.

2

Это **первое слово цепочки ассоциаций**. Положи эту карту в сброс лицевой стороной вверх.

Пример подготовки игры на троих, показана рука одного игрока. Выбранный цвет – розовый. Первое слово – «ваза».



ХОД ИГРЫ

Тот из вас, на чьей одежде написано больше всего слов, становится первым игроком. Он называет ассоциацию к первому слову цепочки (это может быть его слово икс, но необязательно). Право хода передаётся по часовой стрелке. Каждый игрок в свой ход называет ассоциацию к **предыдущему названному слову**.

3

Правила ассоциаций

- Можно использовать: глаголы, прилагательные, существительные, имена собственные, любое из значений многозначного слова, омонимы («лук» может быть овощем, а может – оружием).
 - Можешь менять форму слова (даже если это твоё слово икс), чтобы более органично вписать его в цепочку: изменить время, род или число («идти» – «шло», «морской» – «морская», «котик» – «котики»).
 - Нельзя использовать одно и то же слово дважды за одну партию или изменять слово (менять часть речи, использовать приставки, уменьшительно-ласкательные формы и т. д.).
- В любой момент игры ты можешь выполнить любое из трёх описанных ниже действий, чтобы **заработать молнию**:

1. Объявить, что прозвучало твоё слово икс

Есть 2 способа это сделать:

- В свой ход назови 1 из 5 своих слов икс. Если никто не выложил перед тобой жетон «Слово икс» или «Не в тему» и следующий игрок назвал свою ассоциацию, немедленно покажи карту с названным тобой словом икс и положи эту карту лицевой стороной вниз в свою стопку молний.

Если тебя поймали на нарушении правил ассоциаций, когда ты называл слово икс, ты не зарабатываешь молнию: сбрось карту с этим словом икс и возьми новую с верха колоды слов.

- Если любой другой игрок назвал твоё слово икс, немедленно повтори это слово и покажи карту с ним остальным игрокам – и положи её в свою стопку молний.

4

Затем в обоих случаях ты должен взять на руку новую карту с верха колоды слов, чтобы у тебя на руке снова было 5 карт.

2. Поймать соперника на слове икс

Если ты думаешь, что твой соперник озвучил своё слово икс, положи перед ним жетон «Слово икс» и скажи: «Ловлю на слове икс!» Это можно делать в чужой ход, но до того, как следующий игрок успел назвать свою ассоциацию.

Обвинённый игрок должен правдиво сказать, было ли названное им слово его словом икс:

- **Если да:** обвинённый игрок берёт 1 молнию из своей стопки и кладёт в стопку молний обвинителя. Затем обвинённый должен сбросить карту с названным словом икс и взять на руку новую карту с верха колоды слов.
- **Если нет:** обвинённый игрок берёт 1 молнию из стопки обвинителя и кладёт в свою.

3. Поймать соперника на слове не в тему

Если ты думаешь, что игрок назвал слово, никак не связанное с предыдущим, положи перед ним жетон «Не в тему» и скажи: «Ловлю на слове не в тему!»

Обвинённый игрок может попытаться убедить всех, что его слово ассоциативно связано с предыдущим. Выслушав объяснения обвинённого игрока, **все участники, кроме него и обвинителя**, одновременно на счёт три голосуют:

- ◆ **показывают палец вниз**, если объяснение их не убедило;
- ◆ **показывают палец вверх**, если обвинённому игроку удалось убедить их, что слово в тему.

5