

# ПРАВИЛА ИГРЫ

# ЗЛОБНЫЕ КАРТЫ

## Состав игры

- белые карты (№ 1–225);
- красные карты (№ 1–225);
- правила, которые вы держите в руках.



## Подготовка к игре

- Расположите в центре стола колоду с красными картами и колоду с белыми картами рубашками вверх. Будем называть это белой и красной колодой.
- Раздайте каждому игроку по 10 белых карт из белой колоды. Игроки могут смотреть карты в своих руках.

## Как играть?

1. Самое время найти крайнего — он будет ходить первым и называться ведущим.
2. Ведущий берёт верхнюю карту из красной колоды и вслух зачитывает то, что написано в верхней части карты. Пропуск можно озвучить словами «пу-пу-пу», «пробел», «педро-педро-педро» или любым удобным для вас звуком, чтобы другие участники знали, где в тексте находится пропуск.
3. Остальные участники выбирают наиболее смешной (подходящий), по их мнению, ответ из карт на руке на замену пропуска. Выбранные ответы они передают ведущему рубашкой вверх, чтобы до конца раунда ведущий не знал, кто является автором того или иного ответа.
4. Ведущий перемешивает полученные карты с ответами и зачитывает их вслух. Смешнее всего зачитывать красную карту с каждым ответом по отдельности, а не просто ответы.

**Для душнил:** белые карты в большинстве случаев написаны в единственном числе и именительном падеже. Но фразы на красных картах предполагают склонение.

Вопрос, на который отвечает падеж, указан в нижней части красной карты. Склоняйте фразы на белых картах для достижения наиболее смешлявого эффекта.



5. Прочитав все ответы, ведущий выбирает самый смешной (или подходящий), по его мнению. Участник, давший этот ответ, получает эту красную карту и кладёт её перед собой рубашкой вверх.

**Для душнил:** любой игрок в любой момент игры может потратить одну из заработанных красных карт на обмен: он должен положить под низ белой колоды все карты из своей руки и набрать новые 10 карт с верха белой колоды.

6. Все участники добирают карты из белой колоды, чтобы у каждого на руке снова стало 10 карт.

7. Роль ведущего переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Теперь повторите все действия, начиная с пункта 2.

## Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков получает пятую красную карту. Он объявляется победителем! Можете назвать его королём чего угодно — придумайте сами.

### **Для душнил-коллекционеров:**

все карты имеют сквозную нумерацию. Отдельно белая колода и отдельно красная.

В дальнейших дополнениях нумерация продолжится с карты 226 для белых карт и с карты 76 для красных.

Раз в год мы планируем обновлять контент наборов. На коробке и картах будет указан номер редакции (по последним двум цифрам года, когда производится замена карт).

## В составлении этого набора нам помогли вот эти ребята:

Александр Серов, Александр Сотников, Анастасия Кандель (все шутки про астрологию и психологию посвящаются ей), Анастасия Меркулова, Анастасия Никифорова, Андрей Незнамов, Анна Дмитриева, Арам Айриян, Арина Чигарёва, Варвара Доброта, Варвара Пивнюк, Вера Ермакова, Владимир Глуханов, Григорий Егоров, Дмитрий Маслов, Екатерина Рубан, Екатерина Серебрянская, Елена Лесик, Константин Смоляков, Константин Хорошилов, Леонид Брейкбитов,

Маргарита Нагорная, Мария Ананьина, Мария Ермилова, Наталья Симонова, Олег Епихин, Полина Кускова, Руслан Дубатков, Сергей Бураков, Сергей Коробенков, Сергей Морозов, Софья Сергеева, Юрий Арташов.

**Проект-менеджер:** Максим Верещагин

**Арт-директор:** Мария Коварт

**Дизайнер:** Максим Хокчинов

**Корректур:** Екатерина Тупицына, Станислав Карамшук (корректорское бюро "Ёлки-палки")

**Организация тестирования:** Izbushka Games (Ольга Ильченко, Станислав Краснов).

