

3–6 игроков От 6 лет Партия 30 минут Объясняется за 5 минут

# Эврика

Правила

## Об игре

«Эврика» — игра, в которой привычное становится невероятно смешным! Ваша цель — соревноваться, выиграть как можно больше карт противников. Поединок может начаться в любой момент, и любой игрок может стать вашим оппонентом!

## Состав

- 4 колоды по 100 карт. В каждой колоде:

▶ 92 игровые карты.



▶ 8 специальных карт.



- Правила.

## Подготовка

Сядьте в круг. Возьмите одну любую колоду из коробки и тщательно перемешайте её, а затем разделите на две примерно равные стопки карт для взятия. Положите их так, чтобы всем было удобно.

**Вы можете начинать играть прямо сейчас, попутно заглядывая в правила.**

## Ход игры

### 1. Начало

Первый игрок берёт карту из любой стопки и переворачивает её, чтобы изображение одновременно увидели все игроки. Он кладёт карту перед собой лицевой стороной вверх.

**Если в первом ходе вам попалась специальная карта, отложите её в сторону и возьмите другую. О специальных картах мы поговорим в пункте 7.**

### 2. Игровые стопки

Игроки по очереди вытягивают по одной карте, и каждый кладёт свою новую карту поверх своей предыдущей. Так продолжается до тех пор, пока символы на картах двух любых игроков не совпадут.

### 3. Поединки и стопки очков

Когда символы на картах двух игроков совпали, они соревнуются друг с другом. Выигрывает тот, кто первым назовёт ответ. Правильным ответом считается имя, предмет или понятие, соответствующее написанному на карте оппонента. Победитель забирает себе верхнюю карту проигравшего и помещает её в свою отдельную стопку очков рубашкой вверх. Верхняя карта победителя остаётся на месте (смотрите рисунок 1).

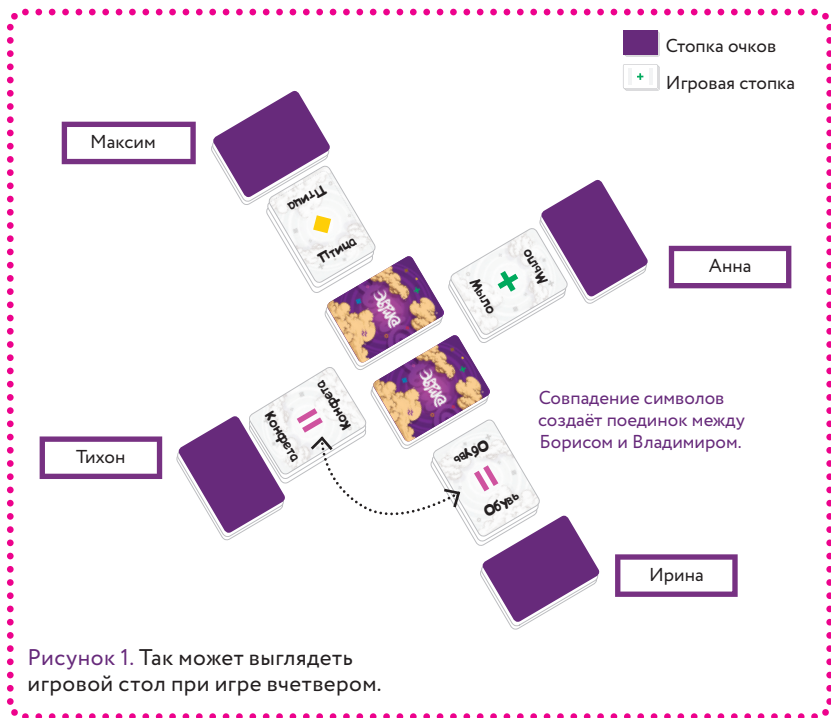


Рисунок 1. Так может выглядеть игровой стол при игре вчетвером.

#### 4. Каскады

После того как проигравший отдаст свою карту, верхней в его игровой стопке окажется другая. Символы, изображённые на ней, могут совпасть с уже открытыми, и тогда возникает новый поединок. Иногда получается каскад — серия внезапно открывшихся совпадений.

**Одновременно может проходить только один поединок. Никто из игроков не должен брать новые карты, пока не будут сыграны все совпадения.**

#### 5. После поединка или каскада

Взятие карт продолжается с того игрока, на котором остановилось. Удобно передавать по кругу какой-нибудь небольшой предмет, например, жетон или монетку, чтобы не забыть, чей сейчас ход.

#### 6. Специальные карты

В колоде есть 8 карт, на которых изображены сразу два символа. Если вам попала одна из них, положите её на стол между стопками для взятия карт. Эта карта провоцирует поединок между игроками, у которых символы на открытых картах совпадают с любым из двух символов, изображенных на специальной карте (смотрите рисунок 2). Возможно, эта карта спровоцирует новый поединок или даже каскад.

**Одновременно в игре может находиться только одна специальная карта. Она действует, пока не будет взята новая специальная карта.**

**Если вам попала специальная карта, вы можете вытянуть из стопки для взятия ещё одну, но только после того, как будут сыграны все возможные поединки.**



Рисунок 2. Пример совпадения специальной карты у игроков.

## 7. Конец игры

Когда стопки для взятия карт закончатся, подсчитайте количество карт в стопке очков у каждого игрока. Выигрывает тот, у кого их больше!

**Вы можете сыграть ещё одну партию с той же колодой или же взять из коробки другую — с новым набором игровых карт.**

## Несколько важных замечаний

### Открытие карт

Переворачивайте вашу карту быстро! Убедитесь, что все игроки увидят её лицевую сторону одновременно. Вы не можете заглядывать под карту и не должны загораживать изображение руками. Нарушение одного из этих правил приведёт к потере хода. Мы предлагаем брать карту за дальний край и быстро переворачивать её, сдвигая на себя.

### Незамеченный поединок

Если на столе есть совпадение, но совпадающие игроки этого не заметили, другой игрок может предложить им приглядеться получше. Хорошо срабатывает ворчание или покашливание. Помните: взятие карт не может продолжаться, пока не будут проведены все возможные поединки.

### Повторы

Вы можете усложнить игру, используя правило «без повторов», которое будет действовать в течение всей партии. Оно означает, что вы не можете в качестве ответа использовать слово, сказанное ранее в игре или обсуждении. Возможно лишь одно исключение — ответ, подходящий к разным картам.

**Пример:** Карта: Оружие    Карта: Растение  
          Ответ: Лук            Ответ: Лук

## Ничья

Если поединок закончился ничьей, третий игрок берёт из колоды и переворачивает ещё одну карту, а соревнующиеся должны придумать слово к ней. Победитель получает верхнюю карту проигравшего, а все карты, специально взятые для разрешения ничьей, замешиваются обратно в стопку для взятия.



**Если для разрешения ничьей была вытянута специальная карта, замешайте её обратно и возьмите следующую.**

## Подходящие ответы

Подходящим будет ответ, с которым согласятся все игроки. Например, если нужно назвать имя музыканта, вы можете назвать как Майкла Джексона, так и вашу тётю Таню, если в кругу играющих она известна как музыкант, а также вымышленного, но известного всем Трубадура из «Бременских музыкантов».

**Любые разногласия и споры должны решаться путем голосования, иницируемого проигравшим. При необходимости вы можете использовать для разрешения споров словари, журналы, интернет.**

## Игра втроём

Для игры втроём мы рекомендуем удалить из колоды два любых вида символов. Это увеличит количество совпадений и, соответственно, поединков. Например, удалите все карты (включая специальные) с символами  и  и играйте оставшейся колодой.

## Эта игра хорошо сочетается с...

### Медведом!

Попробуйте замешать спецкарты Медведа и играть уже с ними. «Всем превед» — все придумывают слово со своей буквой и буквой игрока справа, «обратный ход» — как обычно, «превед соседям» — соседи придумывают слово с буквами друг друга, «игра по цвету» — ищите совпадение цвета!



### Парой

Карточки одного размера. Сможете играть в две игры сразу, выкладывая одну карту от Эврики и одну от Пары каждый ход?



МОСИГРА  
mosigra.ru



mglan.ru

ANOMIA  
PRESS

anomiapress.com

Разработка игры: Моурин Хайрон,  
Рон Бэдкин, Кэрон Бэдкин.

Над игрой работали: Дмитрий Кибкало, Тихон Фисейский, Сергей Абдульманов,  
Максим Половцев, Анна Половцева, Любовь Савельева, Ирина Соболев

© 2012 Anomia press LLC. Все права защищены.

© Издание на русском языке.

ООО «Магеллан», 2015.

117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.

Телефон +7 (926) 522-19-31.

Сделано в России.

Срок годности не ограничен.

Дата изготовления: декабрь 2016.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.