

Это Фейк!

АВТОР: ЭРВЕ МАРЛИ
ИЛЛЮСТРАТОР: ОГУСТЕН РОЖЕРЕ



«Это Фейк!» — игра-викторина, в которой можно победить, даже не зная правильного ответа! Каждый раунд один игрок выступает в роли скептика: он зачитывает с карточки вопрос и опрашивает остальных игроков, но при этом только один из них даст ему правильный ответ! Сможет ли скептик отделить правду от выдумки или же доверится не тому и потеряет всё?

СОСТАВ ИГРЫ И ПОДГОТОВКА

В начале игры каждый участник получает:



По два жетона **победных очков** за каждого игрока.

ПРИМЕР: при игре шестером каждый получает по 12 победных очков.



Жетон **удвоения**.

Выберите одного игрока: он станет **скептиком** в первом раунде. Остальные игроки будут **знатоками**.

Также в коробке есть колода из 350 карт:

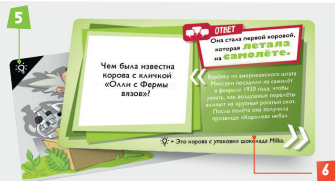


НА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЕ: виден вопрос без ответа (1). Скептик должен видеть только эту сторону карты!

НА ОБРАТНОЙ СТОРОНЕ: виден вопрос (2) и правильный ответ на него (3), а также краткая справка по теме (4). Эта сторона карты предназначена для **знатоков**: не показывайте обратную сторону **скептику**!



Первые 50 карт с вопросами предназначены для начинающих игроков. Их можно отличить по символу лампочки в левом верхнем углу карты (5). На этих картах также есть подсказки (6) — на случай, если кому-то трудно придумать свой неправильный ответ.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Участник, который соберёт больше всего победных очков к концу игры, побеждает!

ХОД РАУНДА

Фаза 1 — вопрос от скептика!

Игрок-скептик берёт верхнюю карту из колоды — не глядя на обратную сторону!

Скептик зачитывает вопрос вслух. Затем он должен показать карту остальным игрокам так, чтобы **игроки-знатоки** могли увидеть и прочесть вопрос и правильный ответ на обратной стороне.

Вариант: прочитав вопрос вслух, **скептик** закрывает глаза, а **игроки-знатоки** берут у него карту с вопросом и по очереди смотрят на обратную сторону. Так будет легче прочесть вопрос, запомнить правильный ответ — и придумать свой, но уже неправильный!

Фаза 2 — ответы знатоков!

Затем **скептик** передаёт карту с вопросом **знатоку** слева от себя (не глядя на неё). Получив карту, **знаток** должен посмотреть на её обратную сторону и назвать:

► **либо правильный ответ** (написанный на карте) — его можно прочесть как есть или перефразировать, сохранив смысл...

► **либо неправильный ответ!** Придумайте правдоподобный ответ, который кардинально отличается по смыслу и НЕ содержит цветные слова (или их синонимы) из правильного ответа.






ПРИМЕР: ответ «Эта корова прилетела из Магрида в Москву» содержит цветное слово из правильного ответа, а «Она стала первой коровой-пилотом» — слишком похож по смыслу. Такие неправильные ответы давать нельзя!

Назвав свой ответ, **знаток** передаёт карту следующему игроку слева. Помните, что:

- **Неправильный ответ должен отличаться от правильного по смыслу!** Не пытайтесь перефразировать его или использовать синонимы.
- Ваш ответ должен отличаться от ответов других игроков!
- **Правильный ответ должен прозвучать только ОДИН раз!** Это значит, что...
 - Если один **знаток** уже назвал правильный ответ, всем остальным после него придётся назвать неправильные ответы.
 - Если вы — последний **знаток** в круге и все до вас назвали неправильные ответы, вы **ОБЯЗАНЫ!** назвать правильный ответ. Не перепутайте!


ВАЖНО: *неправильный ответ не должен быть слишком длинным — но немного гетелай ему не помешает. Не бойтесь придумать что-нибудь из ряда вон выходящее: порой правда бывает удивительнее любой выдумки!*

Фаза 3 — время отбросить неправду!

В начале фазы 3 игрок-скептик может использовать свой жетон  (только один раз за игру!). Если жетон использован, очки за этот раунд удавляются (положите их на жетон ). Если скептик не заработает за этот раунд ни одного очка, верните его жетон  в коробку.



Теперь **скептик** должен отбросить ответы **знатоков**, которым он не верит, один за другим.


- Если **скептик отбросил неправильный ответ: знаток**, который дал этот неправильный ответ, помещает в центр стола 1 победное очко из своего запаса. **Скептик** может отбросить ещё один ответ.
- Если **скептик отбросил правильный ответ: знаток**, который дал этот ответ, сохраняет свои победные очки! Все очки, которые **скептик** получил за этот раунд, сгорают: уберите в коробку все победные очки в центре стола и жетон  **скептика** (если он был использован). Раунд заканчивается!
- Если **скептик решает остановиться:** он забирает себе все победные очки в центре стола. Раунд заканчивается!
- Если **скептик отбросил все неправильные ответы и остался только правильным:** последний **знаток** (который назвал правильный ответ) отдаёт **скептику** 1 победное очко из своего запаса. **Скептик** забирает себе все победные очки в центре стола. Раунд заканчивается!

Игрок, сидящий слева от скептика, становится новым **скептиком**, а все остальные — **знатоками**. Начинается новый раунд! Вернитесь к правилам фазы 1.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда каждый игрок побывал **скептиком** дважды, игра заканчивается. Игрок, набравший больше всего победных очков к концу игры, побеждает!

ДАНИЛА СТАНОВИТСЯ СКЕПТИКОМ В ПЕРВОМ РАУНДЕ. А АЛИСА, СОНЯ, ПОЛИНА И НИКИТА — ЗНАТОКАМИ. ОНИ ДАЛИ 4 ОТВЕТА. ТОЛЬКО ПОЛИНА ДАЛА ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ — НО ДАНИЛА ОБ ЭТОМ НЕ ЗНАЕТ!

1. Данила отбрасывает ответ Алисы. Алиса признаётся, что дала неправильный ответ, и кладёт 1 победное очко из своего запаса в центр стола.
2. Затем он отбрасывает ответ Сони — и снова угадывает. Соня также теряет 1 победное очко.
3. Теперь Данила должен разобраться: кто же сказал неправду — Полина или Никита? У него есть три варианта...
 - Он может остановиться и забрать 2 победных очка, которые лежат в центре стола.
 - Он может отбросить ответ Полины. Увы! Полина сказала правду, и все победные очки за этот раунд сгорают. Она не теряет ни одного очка, а Данила должен убрать все победные очки из центра стола.
 - Он может отбросить ответ Никиты. Ура! Никита дал неправильный ответ. И Никита, и Полина теряют по 1 победному очку, а затем Данила забирает себе все 4 победных очка из центра стола. Если бы он использовал свой жетон  в этом раунде, он бы заработал 8 очков!

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games
Переводчик: Данила Евстигфеев
Редактор: Полина Попова
Дизайнеры-верстальщики:
Софья Севрова, Алиса Каршицкая
Руководитель проекта: Никита Черкасов
Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «GaGa Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.
© 2021 Studio H, France

