



НАСТОЛЬНАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

# МозгоШтурм

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### Состав игры:

карт категорий - 60 шт.;  
карты букв - 52 шт.;  
песочные часы;  
правила игры.



### Подготовка к партии

Перетасуйте колоды категорий и букв по отдельности и положите рядом в центре стола рубашкой вверх. Игроки должны разместиться вокруг так, чтобы все хорошо видели обе колоды. Тот, кто учится (или учился) лучше всех, начинает игру. В ходе игры вам может понадобиться таймер на 1 минуту. Такой таймер можно заменить на песочные часы, которые входят в комплект игры.

### Ход партии

Игрок открывает верхнюю карту категории, зачитывает вслух текст и кладёт в открытую рядом с колодой категорий. После этого игрок открывает верхнюю карту буквы и кладёт её рядом с колодой букв так, чтобы буква на карте была хорошо видна всем игрокам.

Игрок может не произносить открытую букву вслух. Он должен открывать карту от себя, чтобы не получить преимущества в доли секунды перед соперниками.

Теперь игроки пытаются как можно быстрее назвать слово, которое подходит открытой категории и начинается на открытую букву.

Игрок, который первым назовёт подходящее слово, забирает себе карту категории и кладёт её в закрытую перед собой: в конце партии каждая карта принесёт 1 победное очко (исключение — карта «Кто больше?»)

После этого открытая карта буквы обрасывается в отдельную стопку сброса, а ход передаётся игроку, забравшему карту категории.

**Подходящее слово** — это слово (обязательно существительное) или словосочетание, начинающееся с открытой буквы и подходящее открытой категории.

**Вещь** (слово, часто используемое в заданиях) — предмет, однозначно появившийся на свет благодаря человеческому труду. Например, лист бумаги, автомобиль, телефонная будка или небоскрёб — это вещи, а лужа, мусор, самородок или метеорит — нет.

Тимур открыл категорию «Кто больше?». Он тут же открывает следующую карту категории, там оказывается вымышленный персонаж. Тимур делает ставку: «5». Это значит, что он обязуется за минуту назвать 5 вымышленных персонажей на неоткрытую пока букву. Следующей по часовой стрелке сидит Соня.

Она делает ставку: «6». Следующий — Сёма. Он решает не связываться в торги и пасует. Зато рискованый Дима ставит сразу «8». Остальные игроки решают позволить сыграть Диме и отказываются от дальнейшего участия в аукционе.

Итак, Дима обязался назвать 8 вымышленных персонажей за минуту. Он открывает букву, а там: «Ш, Щ». Дима начинает судорожно вспоминать: Щелкунчик, солдат Швейк...

Но дальше сколько ни старается, сообразить не может. Минута истекла, и Дима проиграл. Он забирает себе карту буквы («Ш, Щ»).

В конце игры эта карта отнимет у него два очка.

**Что делать, если после карты «Кто последний?» или «Кто больше?» открыта другая карта «Кто последний?» или «Кто больше?»**

Работает только та карта, что сверху. Игрок, который выигрывает в этот ход, забирает все открытые карты из колоды категорий в качестве победных очков.



### Конец партии

Последний ход объявляется перед тем, как будет открыта последняя буква в колоде. По окончании этого хода игроки подсчитывают очки.

\* +1 очко за каждую категорию или карты «Кто последний?», «Кто короче?», «Кто длиннее?»

\* +2 очка за каждую карту «Кто больше?»

\* -2 очка за каждую букву (букву игрок может получить только в том случае, когда не выполнил условия розыгрыша «Кто больше?»)

У кого больше очков — тот лучше всех шевелит мозгами, тот и победил. Для удобства количество приносимых очков указано на каждой карте.

### Длинная партия

Если вы хотите поиграть в «Мозгобойню» подольше, играйте партии одну за другой, пока один из игроков не выиграет условленное количество партий (например, три). В редких случаях могут попасться те же сочетания букв и категорий, что уже встречались в предыдущих партиях. Договоритесь заранее, как поступать в таких случаях: или замешать букву обратно в колоду букв и открыть новую, или не засчитывать уже называвшиеся ранее подходящие слова.



Ещё больше игр на нашем сайте  
[www.10kor.ru](http://www.10kor.ru)