Верю **Данетки** Не верю

- 2–6 игроков
- От 16 лет
- Партия 20–30 минут
- Объясняется за 30 секунд
- Простая и быстрая
- Можно играть весь вечер
- Возьмите в дорогу

Правила игры

Порой реальность бывает так невероятна, а вымысел — настолько правдоподобен, что отличить их почти невозможно. Но в этой игре вам всё-таки придётся это сделать. Как и в классических «Данетках», здесь вас ждут невероятные и загадочные истории, однако теперь вы будете докапываться до истины совсем другим образом — но ничуть не менее интересным.

Состав игры

- **96 карт с историями**:
  на лицевой стороне — история и три варианта ответа,
  на обороте — правильные ответы и дополнительные факты.

Обратите внимание, что правильных ответов может быть сколько угодно: от нуля до трёх.

- **6 карт с подсказками**

- **72 жетона для голосования**
  (6 комплектов по 12 жетонов).

- **6 фишек для подсчёта очков разного цвета.**

- **2 игровых поля:**
  одно — с тремя клетками для ответов,
  другое — с дорожкой для подсчёта очков.

- **Правила**, которые вы держите сейчас в руках.

Подготовка к игре

Положите оба игровых поля посередине стола, а рядом с ними — колоду карт лицевой стороной вверх. Следите за тем, чтобы никто раньше времени не увидел оборотную сторону карт.

Каждый игрок берёт 12 жетонов и фишку для подсчёта очков своего цвета. Жетоны он кладёт перед собой лицом вниз, а фишку ставит на нулевое деление дорожки подсчёта очков.

Тот, кто придумает самую убедительную небылицу, становится ведущим.

Ход игры

Ведущий вытягивает из колоды любую карту и кладёт на игровое поле рядом с клетками для ответов, не заглядывая на оборотную сторону карты и не показывая её никому другому. Затем он зачитывает вслух описанную на карте историю и три факта под буквами А, Б и В.

Выслушав историю, каждый игрок, начиная с ведущего и далее по часовой стрелке, тайно выбирает один из своих жетонов для голосования и кладёт его лицом вниз в клетку А, Б или В на игровом поле. Когда все поставили по одному жетону, они таким же образом ставят второй жетон в другую клетку. Игрок не имеет права выставить оба своих жетона в одну и ту же клетку.

Например, *Анна прочитала Борису и Василию захватывающую историю про Екатерину Великую с тремя фактами, которые могут оказаться правдой или вымыслом. Она выбирает один из своих жетонов для голосования и ставит в клетку А. Затем Борис размещает один из своих жетонов в клетке В, а Василий — тоже в клетке А. На втором круге все трое кладут свои жетоны в клетке Б.*

Когда каждый игрок выставил по два жетона, они переворачиваются. Если на поле были выложены жетоны **«Хоп!»**, **«Тсс…»** и **«Кыш!»**, они срабатывают немедленно. После этого ведущий переворачивает карту и читает, какие из фактов — правда, а какие — вымысел. Каждый игрок получает очки за жетоны, которые он выставил верно (штрафов за ошибки нет), и передвигает свою фишку на нужное число делений.

*Анна, Борис и Василий вскрыли свои жетоны. На клетке А у Анны **«Да +2»**, а у Василия — **«Кыш!»**. На клетке Б у Анны **«Нет»**, у Бориса **«Хоп!»**, а у Василия — **«Нет +2»**. На клетке В у Бориса **«Да»**. Борис сбрасывает свой **«Хоп!»** и кладёт вместо него **«Нет +2»**, взятый из коробки, а Василий перемещает жетон Анны **«Да +2»** на клетку Б. Затем Анна переворачивает карту и объявляет, что факт А правдивый, а Б и В — выдумка. Таким образом, все трое получают очки за то, что не поверили факту Б: Анна — 1 очко, а Борис и Василий — по 2 очка. Жетон **«Кыш!»** очков не приносит, равно как и оказавшиеся ошибочными жетоны **«Да»** на клетках Б и В. Если бы не Василий, Анна получила бы ещё 2 очка за клетку А.*

Все использованные жетоны сбрасываются в коробку — в этой партии они больше не возвращаются к игрокам. После начисления очков ведущий передаёт право зачитывать историю соседу слева и начинается новый раунд. Играют 6 раундов — до тех пор, пока у игроков остаются жетоны. Побеждает тот, кто набрал больше всех очков.

Что делают жетоны

У каждого игрока одинаковый комплект из 12 жетонов для голосования, а именно:

- 2 жетона **«Да +2»** — если такой жетон выставлен верно (на клетку правдивого факта), его владелец получает **2 очка**;
- 2 жетона **«Да»** — если такой жетон выставлен верно, его владелец получает **1 очко**;
- 2 жетона **«Нет +2»** — если такой жетон выставлен верно (на клетку вымышленного факта), его владелец получает **2 очка**;
- 2 жетона **«Нет»** — если такой жетон выставлен верно, его владелец получает **1 очко**;
- 1 жетон **«Хмм…»** — очков не приносит;
- 1 жетон **«Хоп!»** — когда этот жетон вскрыт, владелец может заменить его на любой из своих ранее использованных жетонов (выбрав нужный из коробки);
- 1 жетон **«Тсс…»** — когда этот жетон вскрыт, его владелец выбирает любой чужой жетон на той же клетке, и тот считается пустым;
- 1 жетон **«Кыш!»** — когда этот жетон вскрыт, его владелец может переместить любой чужой жетон с той же клетки на другую (даже если там уже есть жетон того же игрока).

Помните, что жетоны **«Хоп!»**, **«Тсс…»** и **«Кыш!»** срабатывают сразу после того, как были вскрыты, и строго до того, как карта была перевёрнута. Если несколько игроков выложили такие жетоны, они разыгрываются по кругу, начиная с ведущего.

После игры

Отложите в сторону карты с историями, которые вы разгадали в этой игре. В следующий раз играйте без них, чтобы вам попадались только незнакомые истории.

Автор игры Тимофей Бокарёв.

Продюсеры: Д. Кибкало, Т. Бокарёв

Иллюстрации Анастасии Мазеиной.

Редактор Пётр Тюленев.

Подбор историй: Тимофей Бокарёв, Наталья Бокарёва, Пётр Тюленев.

Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, А. Стекольщикова, М. Половцев, Л. Савельева, И. Соболь, В. Чопоров.

© ООО «Магеллан», 2016.
117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.
Телефон +7–926–522–19–31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

Мы постоянно совершенствуем и обновляем игры, поэтому картинки на упаковке могут немного отличаться от её содержимого.

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!

mosigra.ru mglan.ru tesera.ru igrology.ru