

Правила настольной игры

### «Опасная семёрка» (The Nasty 7)

Автор игры: Жак Цаймет (Jacques Zeimet)

Иллюстрации: Рольф Фогт (Rolf Vogt)

Перевод на русский язык: Александр Казанцев, ООО «Игровед» ©

Для 2-6 игроков от 8 лет

Продолжительность: 15-20 мин.

*И у парней не промах случается промах...*

#### КОМПОНЕНТЫ

- 110 карт
- Правила игры

#### ИСТОРИЯ

*7 бандитов собрались в служебном помещении своего любимого заведения и делают ставки. Они шепчут, разговаривают по телефону, что-то считают и бормочут себе под нос, размахивают вокруг пистолетами и неожиданно замолкают. Победителем станет тот, кто сможет уследить за происходящим и промолчать в нужный момент!*

#### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тщательно перемешайте карты лицевой стороной вниз. Раздайте всем игрокам одинаковое количество карт рубашкой вверх. Уберите лишние карты обратно в коробку.

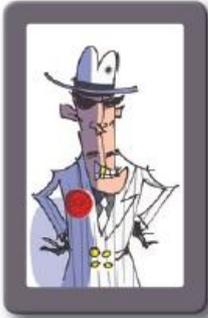
Каждый игрок берёт в руку свою стопку карт рубашкой вверх. Игру начинает самый юный участник, далее ход передаётся по часовой стрелке.

*\*Все карты разыгрываются лицевой стороной вверх в общую стопку в центре стола.*



## ХОД ИГРЫ

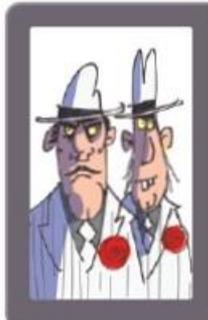
В свой ход игрок открывает верхнюю карту из своей стопки и кладёт её лицевой стороной вверх в центр стола.\*



Когда участник разыгрывает **карту бандита**, он как можно быстрее выкрикивает: «Один!» Если следующий участник тоже разыгрывает карту бандита, он выкрикивает: «Два!» Так продолжается, пока участники не дойдут до числа «семь». Затем они начинают обратный отсчёт до числа «один» и снова до числа «семь» (и так далее).



Когда участник разыгрывает **карту пистолета**, он замолкает вместо того, чтобы считать вслух, ведь бандиты, уставившиеся в дуло пистолета, теряют дар речи.



Когда участник разыгрывает **двойную карту бандита**, он как можно быстрее выкрикивает два последовательных числа, а следующий участник выбывает из текущего раунда.



Когда участник разыгрывает **карту мобильного телефона**, он имитирует вибрацию мобильного телефона вместо того, чтобы считать вслух, ведь разговоры по телефону отвлекают от игры.



Когда участник разыгрывает **двойную карту мобильного телефона**, он дважды прочищает горло (по одному разу за каждого бандита), а следующий участник выбывает из текущего раунда.

**Внимание:** Когда участники разыгрывают карты мобильного телефона и карты пистолета, они ведут счет, как обычно (прибавляют по 1 за каждого бандита).

### Пример:

**Участник А** разыгрывает **карту бандита** и выкрикивает число «**1**»,

**Участник Б** разыгрывает **карту бандита** и выкрикивает число «**2**»,

**Участник В** разыгрывает **карту мобильного телефона** и имитирует вибрацию мобильного телефона, **(3)**

**Участник Г** разыгрывает **карту бандита** и выкрикивает число **«4»**,

**Участник А** разыгрывает **карту пистолета** и ничего не говорит, **(5)**

**Участник Б** разыгрывает **карту бандита** и выкрикивает число **«6»**,

**Участник В** разыгрывает **двойную карту бандита** и выкрикивает числа **«7»** и **«6»**,

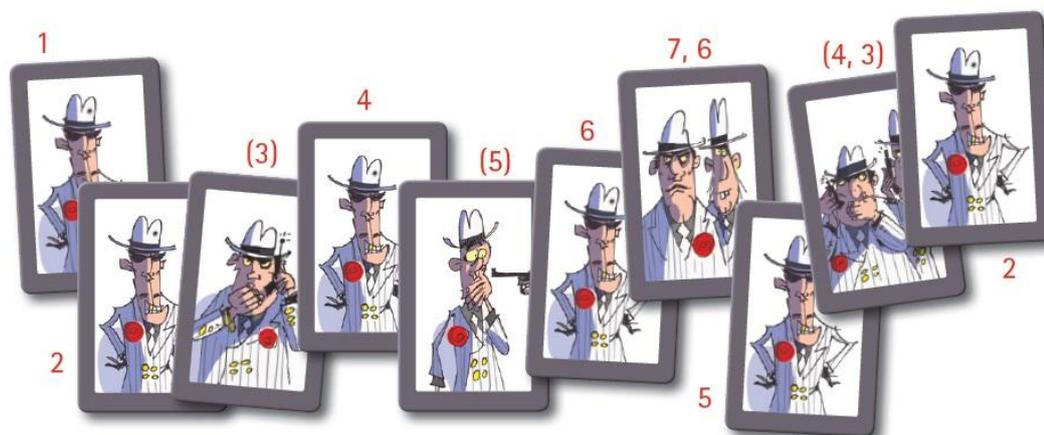
**Участник Г** пропускает ход,

**Участник А** разыгрывает **карту бандита** и называет число **«5»**,

**Участник Б** разыгрывает **двойную карту мобильного телефона** и дважды имитирует вибрацию мобильного телефона **(4, 3)**

**Участник В** пропускает ход,

**Участник Г** разыгрывает **карту бандита** и выкрикивает число **«2»**.



*Выше карты изображены в правильном числовом порядке.*

**Внимание!** Если игрок совершил ошибку или замешкался больше чем на 3 секунды, он должен взять все карты из центра стола в свою стопку. **Этот игрок начинает следующий раунд.**

**Возможные ошибки:**

- участник выкрикивает неправильное число
- участник издаёт неправильный звук
- участник выкрикивает неправильное слово

- участник делает слишком длинную паузу
- участник разыгрывает карту вместо того, чтобы пропустить ход

Если у кого-то возникло сомнение, что один из игроков выкрикнул неправильное число, игра приостанавливается. Игроки вместе пересчитывают карты в центре стола.

**Если игрок действительно совершил ошибку**, он берёт все карты из центра стола в свою стопку. Этот же игрок начинает новый раунд.

**Если игрок всё-таки выкрикнул правильное число**, то карты из центра стола берёт уже тот, у кого возникло сомнение, и он же начинает новый раунд. (Если таких игроков несколько, то они разделяют карты из центра стола поровну между собой, а новый раунд начинает игрок, взявший последнюю карту.)

### Грязные правила:

**Первые несколько раундов издавайте один и тот же звук, имитирующий вибрацию мобильного телефона.** Как только вы освоитесь с игрой, вы можете играть по грязным правилам\*:

Игрок, первым сыгравший карту мобильного телефона или двойную карту мобильного телефона в текущем раунде, сам придумывает звук (или слово)!

### Ещё более грязные правила:

Если первый участник совершил ошибку, разыграв свою **первую карту**, все его соперники отдают ему по одной карте.

### КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

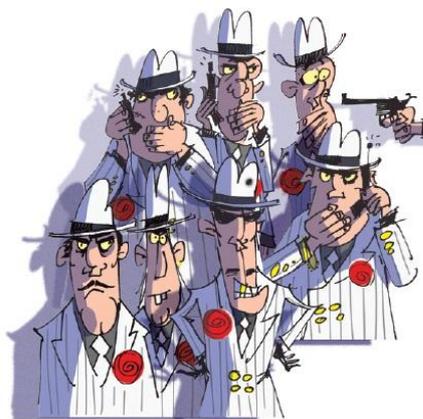
Игра заканчивается, как только один из участников разыгрывает **все свои карты**. Этот участник становится победителем!

### Вариант для юных игроков

Уберите из игры все двойные карты.

### \*Придумывайте свои слова, фразы или звуки!

Вы также можете придумывать слова для разных раундов на определённую тему — страны, имена, животные...



**Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!**