

ПРАВИЛА (А)

Перемешайте карты и положите колоду в центр стола, синей рубашкой наверх. Откройте верхнюю карту из колоды, чтобы была видна пара из темы и буквы (или пары букв).



Теперь все могут предлагать свои варианты слов, соответствующих открытой теме и начинающихся с видимой буквы.

Например, в данном случае подошли бы варианты "амурский тигр" или "антилопа".

Игрок, предложивший свой, одобренный другими игроками, вариант первым, получает открытую карту с темой и все карты под ней.

Если никто не предложил подходящее слово, или не была достигнута договорённость, кто получит предыдущую карту, карта остаётся на столе и следующая открывается поверх неё.

Новую карту открывает игрок, сидящий по часовой стрелке от угадавшего в прошлом раунде. Игра завершается, когда в колоде нет закрытых карт, то есть карт, лежащих буквой наверх.

После этого, подсчитайте очки. Победитель игры -- тот, у кого больше всего очков, то есть карт на руках.

ПРАВИЛА (Б)

Перемешайте карты и положите колоду в центр стола, синей рубашкой наверх.

Игрок слева от мешавшего карты открывает верхнюю карту колоды и называет слово, соответствующее открытым теме и начальной букве. Если слово было названо, следующим слово по той же паре буквы и темы называет игрок слева.



Игрок, не придумавший подходящее слово за разумный период времени, получает все

открытые карты как отрицательные очки. После этого, сидящий слева от него игрок открывает новую карту и игра продолжается.

Если все игроки назвали по одному подходящему слову, или если никто не придумал ни слова, то карта остаётся на столе и следующая открывается поверх неё. Игрок, начавший безрезультативный раунд, открывает следующую карту.

Игра продолжается, пока в колоде не останется одна карта. После этого подсчитайте очки. Победитель -- обладатель наименьшего количества карт на руках.

ПРАВИЛА (В)

Для игры с этим вариантом правил будут необходимы таймер и пишущие принадлежности для каждого игрока.

Перемешайте карты и положите колоду в центр стола, синей рубашкой наверх.



Откройте четыре верхних карты в колоде (то есть, четыре темы), и запустите таймер.

За минуту времени, игрокам необходимо написать максимальное количество слов, подходящих к показанным темам и начинающихся с верхней буквы в оставшейся колоде.

Через минуту, считаются и записываются очки игроков:

- Три очка за каждое подходящее слово, предложенное только одним игроком
- Одно очко за каждое слово, которое предложил более, чем один игрок.
- Минус два очка за каждую тему, на которую не было предложено ни одного слова.

Подсчитайте очки и начните новый тур. Играйте до тех пор, пока колода не завершится. Победителем будет набравший максимальное количество очков игрок.

ВВ! Лимит времени можно увеличивать или уменьшать по соглашению играющих. Также, можно открывать больше или меньше чем четыре карты.

ПРАВИЛА (Д)

Перемешайте карты и положите колоду в центр стола, синей рубашкой наверх. Откройте и положите на стол верхнюю карточку, чтобы была видна комбинация темы и буквы.

Игрок слева от перемешавшего карточки участника говорит, сколько подходящих слов или понятий на указанную букву он знает в рамках заданной темы. Следующие игроки должны либо сделать более высокую ставку, либо сказать «Я пас». Игрок, предложение которого оказалось самым высоким, называет подходящие слова и понятия и получает соответствующие пункты. NB! Пункты берутся сначала из числа открытых карточек, а когда те заканчиваются – то из колоды. Если игрок, предложивший

наибольшее число, не может назвать все требуемые слова, он должен взять из полученных карточек соответствующее число карточек и положить их под колоду в качестве штрафа.

Откройте следующую карточку и положите ее на стол. Теперь свое предложение делает игрок слева от участника, чья ставка была самой высокой в предыдущем раунде. Этот вариант подходит для двух колод: например, набор «Умник в кармане» в комбинации с набором «Умник в кармане 2».

Здесь Вы можете сами нарисовать или написать какую-то тему и отправить ее нам на электронный адрес goldmerk@gmail.com

