


# Дай

Интересно,  
что на уме  
у других?

5



 Алиса  
это умеет

**ВПЕРВЫЕ!**  
Голосовой ассистент  
от компании Яндекс  
может сыграть с вами



10+  
лет



1-7  
игроков



15-30  
минут

# Правила игры



# Правила игры

Чего только не приходит в голову другим людям! Вот как вы думаете, какие ассоциации вызывают у них пираты? Или что, по их мнению, плохо пахнет? Специально для этой игры мы задали 120 весьма странных вопросов более чем 250 людям и составили топ-5 самых популярных ответов. Хватит ли вам находчивости и прозорливости, чтобы угадать эти ответы? Но это ещё не всё: делайте ставки и вовремя разыгрывайте бонусные карты, чтобы заработать больше всех монет и стать победителем в этой крышесносной игре!



## Состав игры

**120 карт с вопросами и ответами**  
на лицевой стороне – вопрос,  
на обороте – 5 самых популярных ответов

**25 карт бонусов**  
пяти разных видов

**100 жетонов монет**  
70 «единичек»,  
20 «пятак»  
и 10 «десяток»

**1 жетон ведущего**

**1 подставка под карточку**

**Правила игры**



# Об игре

В каждом раунде игроки по очереди пытаются угадать самые популярные ответы на тот или иной вопрос. За правильные версии игроки получают монеты, а иногда — и бонусные карты, которые можно использовать позже в игре. Когда стопка с вопросами заканчивается, игрок, накопивший больше всех монет, становится победителем.

# Подготовка к игре

Соберите стопку из карт вопросов и положите её посередине стола вопросами вверх.

Не читайте ответы на обратной стороне этих карт. Используйте только те вопросы, которые ещё не попадались вам в прошлых партиях.

## Сколько карт должно быть в стопке

Перед игрой договоритесь, сколько раундов вы хотите сыграть — именно столько карт вопросов надо положить в стопку. Мы рекомендуем для начала сыграть со стопкой из 6 карт, но вы можете взять больше или меньше вопросов, если хотите играть дольше или быстрее. В идеале число карт в стопке должно делиться на количество игроков, чтобы каждый побывал ведущим равное число раз. Например, играя в пятером, лучше взять не 12 карт, а 10 или 15. Но если вы играете с постоянным ведущим (см. ниже), в стопке может быть и другое количество карт.

Перетасуйте все 25 карт бонусов и положите получившуюся колоду на стол лицом вниз рядом со стопкой вопросов. Поблизости положите банк с жетонами монет.

Каждый игрок берёт 7 монет из банка и 1 карту из колоды бонусов. Не показывайте другим игрокам, какая карта вам досталась.

Решите, кто из игроков станет первым ведущим, и положите перед ним жетон ведущего и подставку для карты. Теперь вы можете начинать игру!

# Ход игры

Игра продолжается столько раундов, сколько карт в стопке вопросов. В начале раунда ведущий берёт верхнюю карту из стопки, зачитывает вслух вопрос и ставит карту на подставку так, чтобы все остальные игроки видели только вопрос, а сам ведущий — ответы. Затем остальные игроки, начиная с того, кто сидит слева от ведущего, и далее по часовой стрелке пытаются угадать ответы на этот вопрос. Это происходит следующим образом.

В свой ход игрок может заплатить в банк **1 монету** и назвать свою версию ответа на текущий вопрос. За один раз можно выдвинуть только одну версию — слово или устойчивое словосочетание. Нельзя называть версии, которые уже были озвучены в текущем раунде. Ответ не обязательно должен быть именем существительным: например, на вопрос «С чем ассоциируется пират?» можно ответить «Йо-хо-хо!».

Ведущий проверяет, есть ли озвученная версия в числе ответов на обратной стороне карты. Если такая версия там присутствует и её ещё никто не выдвинул, ведущий объявляет, на каком месте она стоит и какой процент опрошенных её выбрал, а затем выдаёт угадавшему игроку **3 монеты** из банка.

## Что считать правильной версией?

Засчитывается не только дословное попадание в ответ, но и любые подходящие синонимы. Например, для ответа «туалет» правильными версиями будут такие слова, как «уборная», «сортир», «нужник» и т. п. В спорных ситуациях ведущий вправе решить, насколько правильна озвученная игроком версия, но мы рекомендуем не злоупотреблять этим.

Если на карте ещё остался хотя бы один ответ, который ещё никто не назвал, раунд продолжается. Вне зависимости от того, угадал игрок или нет, право хода передаётся следующему игроку по часовой стрелке.



В течение раунда ведущий не считается игроком: он не имеет права выдвигать версии, не играет бонусные карты и не получает хода. После игрока, сидящего справа от ведущего, ходит тот, кто сидит слева от ведущего.

В свой ход игрок может и не выдвигать версию, а спасовать. В таком случае ход сразу передаётся следующему игроку. Если в этом раунде ход снова дойдёт до спасовавшего игрока, он может спасовать опять или выдвинуть свою версию.

После того как игроки озвучили все пять ответов с карты, раунд завершается. Однако он может окончиться и раньше — если все игроки подряд (кроме ведущего) спасуют. В таком случае ведущий зачитывает все ответы, которые не были угаданы.

В конце раунда ведущий убирает текущую карту вопроса в коробку и передаёт свой жетон и подставку следующему игроку по часовой стрелке. Этот игрок становится ведущим в новом раунде.

## Ва-банк

В начале раунда, сразу после того как ведущий зачитал вопрос, любой игрок может заявить, что идёт ва-банк. Если несколько игроков одновременно заявили о таком желании, приоритет имеет тот из них, кто сидит ближе к ведущему, считая по часовой стрелке от ведущего. В каждом раунде может быть только один ва-банк.

Когда игрок заявляет, что хочет пойти ва-банк, это значит, что он готов заплатить **5 монет** за право называть версии первым. Любой другой игрок может перебить эту ставку, повысив её хотя бы на 1 монету. Игрок не может поставить больше денег, чем способен заплатить. Торги за ва-банк продолжаются, пока есть желающие повышать ставку.

Игрок, победивший в торгах, получает право внеочередного хода. Он платит в банк свою ставку и называет свою версию ответа (не платя 1 монету). Если версия правильная, он получает **3 монеты** из банка и может сразу же выдвинуть

следующую версию на тех же условиях. Таким образом игрок может угадать хоть все пять ответов подряд. Однако если он назовёт неправильную версию, его ход тут же закончится. После него делает ход по обычным правилам игрок, сидящий слева от ведущего (даже если это он сам только что пошёл ва-банк).

## Если у игрока нет монет

Если у игрока не осталось монет, в свой ход он может высказать свою версию бесплатно и получить обычные 3 монеты, если угадал. Однако игрок без монет обязан спасовать, если все игроки с монетами спасовали. Кроме того, игрок без монет может заявить, что идёт ва-банк. В таком случае считается, что он поставил 5 монет, и другим желающим пойти ва-банк нужно перебить эту ставку. Однако игрок без монет не вправе участвовать в дальнейших торгах или перебивать ставку того, кто заявил ва-банк раньше него.

## Бонусные карты



Бонусные карты помогают игрокам угадывать правильные ответы и зарабатывать ещё больше монет. В конце игры каждая оставшаяся у игрока бонусная карта обменивается на **1 монету**, однако обычно их выгоднее разыгрывать в ходе партии.

Игрок берёт из колоды 1 бонусную карту в следующих случаях:

- в начале игры;
- если он правильно назвал ответ под номером 5 (самый редкий);
- если он правильно назвал последний неугаданный ответ с карты;
- если он пошёл ва-банк и правильно угадал третий, четвёртый, пятый ответ подряд (по 1 карте за каждый правильный ответ, начиная с третьего).

Если несколько этих условий совпали в одном ответе, игрок получает по 1 карте за каждое выполненное условие. Если бонусные карты в колоде закончились, ведущий берёт использованные бонусные карты, тасует их и делает новую колоду. Если все бонусные карты на руках, а игрок должен взять карту, вместо этого он получает **2 монеты** за каждую карту, которую не смог взять.

### Пример получения бонусных карт

Ипполит Прозорливый выиграл торги за ва-банк со ставкой 7 монет. Он платит в банк 4 монеты и разыгрывает карту «Трёшка» вместо 3 недостающих монет. После этого он начинает угадывать ответы на вопрос «Популярная настольная игра».

«Шахматы» – правильный ответ, который стоит на первой позиции. Ипполит получает 3 монеты и делает следующую попытку.

«Монополия» – третья позиция: тоже верный ответ и ещё 3 монеты.

«Свинтус» – пятая позиция. Это не только 3 монеты, но и 2 бонусные карты: одна за то, что Ипполит назвал ответ под номером 5, и вторая за третий правильный ответ подряд во время ва-банка.

«Дай 5» – хороший вариант, но такого ответа на карте нет. Ипполит передаёт ход игроку, который сидит слева от ведущего. Впрочем, за Ипполита можно только порадоваться: вложив 4 монеты и 1 бонусную карту, он получил 9 монет и 2 карты, а кроме того, оставил соперникам только два ответа.

На бонусной карте написано, когда её можно разыграть и что она делает. Игрок вправе сыграть несколько одинаковых карт сразу. Сыгранные карты кладите в сброс лицом вверх. Кроме того, бонусную карту можно в любой момент сбросить не разыгрывая, чтобы получить 1 монету.

Вот какие бывают бонусные карты.

### ХММ...

Играйте после того, как любой соперник назвал версию (в том числе во время ва-банка), но до того, как ведущий ответил ему. Если эта версия неправильная, получите 5 монет.

### БУКВЫ?

Играйте перед тем, как назвать версию (в том числе во время ва-банка). Ведущий озвучивает всем игрокам первую и последнюю буквы самого популярного ответа из тех, которые ещё не угаданы.

### ТРЁШКА

Выиграв торги за ва-банк, можете сыграть эту карту вместо того, чтобы платить 3 монеты.

### ЛЕГКОТА

Играйте сразу после того, как ведущий зачитал вопрос. Если в этом раунде будут угаданы все 5 ответов, получите 5 монет.

### ПАРОЧКА

Играйте в начале своего хода (кроме ва-банка). Сразу после этого хода вы можете сделать ещё один ход по обычным правилам.

## Конец игры

После того как закончился раунд, на котором была разыграна последняя карта в стопке вопросов, игроки подсчитывают заработанные монеты. Не забудьте обменять каждую неиспользованную бонусную карту на монету. Тот, у кого больше всего монет, становится победителем.

После игры отложите все использованные карты вопросов в сторону, чтобы они не попались вам в новой игре. И следите за новостями: мы планируем выпустить несколько тематических наборов с новыми вопросами для игры!



# Варианты правил

## Постоянный ведущий

Кто-нибудь из участников игры может вызваться стать постоянным ведущим на всю партию. Такой ведущий не считается игроком на протяжении всей партии. Его не надо учитывать во время подготовки или при определении победителя. В таком варианте игры жетон ведущего отмечает первого игрока — того, кто первым называет версию. В первом раунде положите его перед тем, кто сидит слева от ведущего, а в конце каждого раунда передавайте следующему игроку по часовой стрелке.

### Советы ведущим

Будете ли вы постоянным ведущим или временным, в любом случае постарайтесь создать за столом атмосферу азартного телешоу. Вот несколько способов сделать игру зрелищной и запоминающейся:

- громко и с выражением зачитывайте вопросы;
- с жадностью принимайте ставки игроков и торжественно награждайте их за верные ответы;
- время от времени напоминайте, какие ответы уже отгаданы и на каких позициях они находятся;
- следите за тем, чтобы в свой ход игрок быстро назвал свою версию или спасовал;
- подначивайте игроков тем, что популярные версии ещё не отгаданы, что за последнюю позицию их ждёт бонусная карта и т. п.

## Командная игра

Если в игре много участников (например, пять и больше), рекомендуем попробовать командный вариант. В игре по командным правилам могут

участвовать сколько угодно игроков — вы ограничены только тем местом, где собираетесь. Один из участников становится постоянным ведущим, а остальные разбиваются на две-четыре примерно равные команды. Каждая команда играет по тем же правилам, что и одиночный игрок в обычном варианте: монеты и бонусные карты у команды общие, в свой ход команда выдвигает только одну версию, команда может пойти ва-банк и т. п. Члены одной команды могут принимать решения по очереди или коллективным обсуждением, но помните, что всё сказанное вслух может быть услышано и соперниками.

## Игра вдвоём и в одиночку

В этом варианте игры нет ведущего, бонусных карт, ва-банка и даже очерёдности хода, зато каждому игроку понадобится ручка и бумага. Каждый игрок получает 7 монет. Решите, сколько раундов хотите играть, и соберите стопку вопросов обычным образом. Прочитайте верхний вопрос в стопке. Затем каждый игрок в течение минуты записывает до десяти ответов, которые считает самыми популярными. За каждый записанный ответ игрок должен заплатить 1 монету. Если у игрока не хватает монет, в любой момент он может брать их в долг из банка, однако в конце игры он должен вернуть накопившийся долг.

Когда ответы записаны, переверните карту и посмотрите, сколько ответов из вашего списка совпало с ответами на карте. Возьмите 3 монеты за каждый угаданный вариант, ещё 3 монеты, если угадали пятый вариант, и ещё 3 монеты, если угадали все пять вариантов. Таким образом вы можете получить 21 монету, если угадаете все пять правильных ответов. Не берите бонусные карты — в этой версии они не используются. Когда стопка закончится, побеждает тот, кто набрал больше монет (при ничьей сыграйте ещё раунд). Перед определением победителя не забудьте вернуть долг банку — даже если вам придётся уйти в минус. Если играли в одиночку, запишите результат и в следующий раз постарайтесь превзойти его.



## Играть в «Дай 5» проще с Алисой!

Алиса – голосовой помощник-ассистент, созданный компанией Яндекс. С Алисой легко найти общий язык, и она всегда готова помочь. Чтобы пообщаться с Алисой и понять, как она работает, установите приложение с ассистентом на своё мобильное устройство или активируйте его на Яндекс.Станции.

Каждый, кто хоть раз играл в компании, знает, как сложно выбрать ведущего. Чтобы не тратить время, попросите Алису стать ведущей «Дай 5». Алиса знает все вопросы и ответы на карточках, поэтому она точно не запутается. А ещё она не умеет жульничать, так что играть придется по-честному! Чтобы Алиса стала ведущей, просто вызовите её на своём устройстве и скажите: **«Алиса, запусти навык дай пять»**.

Правила игры в «Дай 5» с Алисой такие же, как и с обычным ведущим. Игроки сами должны следить за соблюдением правил, соблюдать очерёдность и считать очки.

Чтобы общаться с Алисой во время игры, используйте эти команды:

- **«Алиса, начать игру»** – скажите, когда вы приготовили карты, банк монет и готовы играть. Дальше вам нужно лишь внимательно слушать Алису и отвечать на её вопросы.
- **«Алиса, помощь»** – скажите, если вы хотите вспомнить команды, не заглядывая в правила игры.
- **«Алиса, слушай ответ (ваш вариант ответа)»** – скажите, когда вы сделали ставку и готовы назвать ответ.
- **«Алиса, зачитай задание»** – Алиса прочитает задание ещё раз.
- **«Алиса, сдаёмся»** – скажите, если хотите сдаться и начать новый раунд.
- **«Алиса, что уже угадали?»** – Алиса повторит угаданные варианты ответов.
- **«Алиса, открой <первую / вторую / третью / четвёртую / пятую> позицию»** – скажите, если не можете угадать один из вариантов и хотите, чтобы Алиса сама назвала его.
- **«Алиса, смени задание»** – Алиса начнёт новый раунд.
- **«Алиса, дай подсказку»** – Алиса назовёт первую и последнюю буквы одного из ещё не угаданных ответов.
- **«Алиса, новая игра»** – Алиса сбросит прогресс игры и перемешает карты.

**Приятной игры в «Дай 5» с Алисой!**





# Создатели игры

**Автор игры:** Тимофей Бокарев

**Дизайнер:** Андрей Шестаков

**Редактор:** Петр Тюленев

**Разработка:** «Игрология»

[www.igrology.ru](http://www.igrology.ru)



## Подготовка заданий и анкетирование:

Наталья Бокарева, Елена Илюхина,

Максим Якямсев

**Организация тестирования:** Денис Давыдов

**Лидеры тестовых групп:** Роман Гаффаров,

Виктория Грачева, Сергей Кавешников,

Сергей Капцов, Михаил Козлов, Олег Мелешин,

Олег Силуков, Алексей Смородин и Денис Уафин

**Тестировщики:** Игорь Акимов, Валентина

Александрова, Юрий Алферов, Евгений

Базарский, Глеб Белашов, Евгений Белов,

Дарья Бояркина, Елена Ворноскова, Мария

Гаращенко, Аркадий Грахов, Сергей Гуляев,

Станислав Достовалов, Алиса Епишкина, Ольга

Ермакова, Мария Ермолина, Евгений Зотов,

Павел Ильин, Константин Иноземцев, Антон

Инфантов, Людмила Карлова, Наталья Карлова,

Денис Климов, Юлия Колесникова, Владимир

Кочетков, Павел Котов, Дмитрий Крикуненков,

Сергей Лапин, Денис Леонтьев, Елена Леонтьева,

Денис Малюгин, Алёна Павлова, Анна Павлова,

Тополина Павлова, Константин Пономарёв,

Сергей Попов, Максим Пугин, Екатерина Рейес,

Дмитрий Рудев, Станислав Савченко, Мария

Смородина, Александр Травин, Дмитрий

Хебрелашвили, Наталья Хижняк, Игорь Чекалин,

Ксения Чекалина и другие



Голосовой навык для Алисы создан

на платформе Aimylogic от Just AI,

российского разработчика технологий

разговорного искусственного интеллекта.

[www.just-ai.com/ru](http://www.just-ai.com/ru)

# Издатель: «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру

и желаете, чтобы она была издана, пишите

на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил,

компонентов и иллюстраций игры без

разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

**Остались вопросы по правилам?  
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную  
почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru)

или задавайте нашему сотруднику  
в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

