

ПРАВИЛА ГРИ

ХТО

ЗВЕРХУ

?

НАСТІЛЬНА ГРА ДЛЯ КОМПАНІЇ

вік
10+

4+
гравців

30
хв

ПРО ГРУ

Чи хотіли б ви колись взяти участь у популярному українському шоу «Хто зверху?»



Ця настільна гра подарує вам можливість відчути себе справжнім учасником феєричної телевізійної битви статей. І таку битву ви зможете влаштувати на вечірці, в колі друзів чи сім'ї! На вас чекатимуть цікаві завдання, неочікувані відповіді та дружні суперечки, а головне — море веселощів! Тож скликайте компанію та спробуйте з'ясувати, хто ж усе-таки зверху!

Гра створена у співпраці видавництва «ROZUM» і Нового каналу, на якому вже 13 років поспіль виходить шоу «Хто зверху?» — адаптація світового формату «Battle of the Sexes». Ми доклали максимум зусиль, щоб відтворити улюблене багатьма телешоу у вигляді настільної гри. Деякі завдання гри повністю чи частково повторюють ті, що виходили на ТБ за ці роки, деякі ніколи не були в ефірі шоу. Відповіді на бонусні запитання можуть відрізнитися від тих, що були в шоу, адже таку статистику творча група збирає сама й періодично оновлює та уточнює.

Звісно, ми не в змозі додати до коробки зіркових ведучих і гостей чи пана суддю. Та ми впевнені, що гравці й самі почуватимуться зірками під час гри.

ОГЛЯД ГРИ

Протягом шести раундів команда жінок і команда чоловіків змагатимуться в різноманітних конкурсах, щоб заробити переможні очки. Команда, яка набере більше очок, і стане переможцем.

Усі компоненти гри мають таке кольорове забарвлення й позначки, щоб легко було відрізнити, для якої команди вони передбачені: блакитне з  — для чоловіків, рожеве з  — для жінок. Виняток: колода 3 раунду спільна для обох команд. Трикутники – насадки на пальці розрізняються за кольором літер.

Поділ на команди

Гравці можуть ділитися на команди будь-яким чином, не обов'язково лише за статтю. Головне, щоб нікому не довелося нудьгувати, поки інші грають! Намагайтеся дотримуватися однакової кількості гравців у командах.

За бажання компанія з непарної кількості людей навіть може призначити когось суддею, тоді саме ця людина стежитиме за правильністю виконання завдань обома командами, дотриманням часових меж і розподілом очок. Суддя також може брати на себе роль ведучого — зачитувати завдання обом командам по черзі.

КОМПОНЕНТИ

Усі компоненти гри розподілені за раундами, щоби гравцям було зручно й легко знаходити все необхідне, не витрачаючи зайвий час. Якщо раптом щось переплутається, то розрізнути компоненти можна за вказаними на них назвами й номерами раундів.

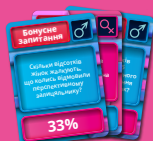
Загалом у коробці ви знайдете:



6 зіп-пакетів із компонентами для кожного раунду



20 «банкнот» переможних очок (ПО)



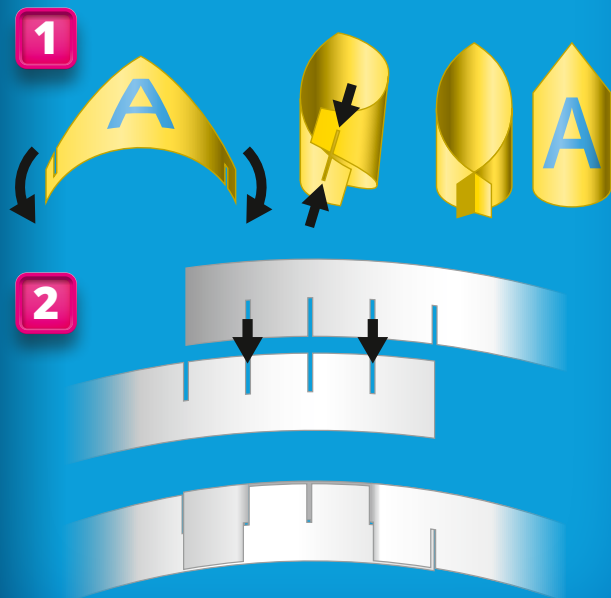
25 карт бонусних запитань



пісковий годинник

Деякі компоненти бажано підготувати до початку гри. Зокрема, трикутники з буквами, що використовуються в першому раунді [1], та обруч для третього раунду [2].

Ви можете просто скласти з трикутників насадки на пальці, як показано на зображенні нижче. Або для надійності та зручності склейте їх канцелярським клеєм. У цьому випадку ви можете дещо підігнати їх за розмірами, щоб можна було підібрати розмір під пальці різних учасників.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра складається з 6 раундів. Для кожного раунду передбачений свій пакет компонентів, що позначає спеціальний аркуш із номером раунду.

Більшість карт у грі є двосторонніми й мають з одного боку завдання для одної команди, а з іншого — для другої. Деякі карти одразу після завдання містять відповідь на нього, яку, звісно ж, не треба оголошувати під час читання завдання. Також не можна дивитися на зворотний бік карти, поки зачитуєте завдання суперникам, щоб не побачити своє завдання й відповідь на нього. Якщо ж таке станеться, відкладіть цю карту, а команда суперників витягне нову карту, щоб зачитати завдання вам.

***Примітка.** Компоненти 4 раунду розфасовані по окремих пакетиках, у кожному з яких міститься карта завдання та маленькі картки відповідей. Усі вони є двосторонніми, тобто містять завдання відразу для обох команд. Проте ви можете обрати варіант, де кожна команда виконує завдання з окремого пакетика.*

Усі завдання в грі мають обмеження в часі на виконання. Саме тому в комплект входить пісковий годинник на 1 хв. За бажання ви можете використовувати замість нього секундомір / таймер на мобільному телефоні.

Кожен раунд відбувається таким чином:

1. Візьміть зіп-пакет відповідного раунду, дістаньте необхідні компоненти.
2. Команди **по черзі** виконують завдання й отримують за них ПО. Поки одна команда відповідає, інша стежить за часом, правильністю відповідей суперників, а також і за тим, щоб не підглядали на зворотний бік карти.
3. Команда, що заробила **менше** очок за раунд, отримує можливість відповісти на **бонусне запитання**.
4. Складіть використані компоненти назад у пакет, щоб аркуш із номером залишався зверху, і переходьте до наступного раунду.

Після першого раунду кожен наступний розпочинається ходом команди, на рахунку якої менше ПО загалом за попередні раунди.



РАУНД 1. НА ПАЛЬЦЯХ

Завдання: усі члени команди за допомогою спеціальних насадок на пальці мають скласти з літер слова — відповіді на запитання, які зачитує представник іншої команди.

Час на виконання: 1 хв.

Нагорода: 1000 ПО за кожну правильну відповідь.

***Примітка.** Очки нараховуються лише після того, як відповідь буде складена. Усі 10 насадок повинні бути на пальцях членів команди протягом усього раунду.*

Перебіг раунду

Виберіть будь-яким чином, яка команда відповідатиме першою.

Члени цієї команди розподіляють між собою якомога рівномірніше 10 насадок-трикутників із буквами. Кожен учасник надіває свої насадки, після чого їх уже не можна знімати чи міняти місцями до кінця раунду.

***Примітка.** Якщо в команді менш як 4 гравці, їм дозволяється за необхідності переставити насадку з одного пальця на інший (можна передати іншому члену команди) — щонайбільше 2 рази для кожного слова.*

Команда-суперник перемишує колоду карт із запитаннями та бере пісковий годинник. Коли всі готові, пісковий годинник перевертають і починають зачитувати запитання з карт. Кожне наступне зачитують після того, як буде складено з букв відповідь на попереднє.

Якщо команда не може швидко вгадати й скласти будь-яке слово, вона може його пропустити, але в такому разі отримає штраф на 1000 ПО.

Коли спливе 1 хвилина, рахують кількість правильних відповідей. Тоді команди міняються місцями.

РАУНД 2. ЧИТАННЯ ПО ГУБАХ

Завдання: учасники команди повинні по черзі відгадувати, які слова артикулює їхній товариш по команді.

***Примітка.** Якщо всі гравці мають навушники, раунд можна проводити саме так, як у шоу: кожен вмикає гучну музику в навушниках, і диктор може вимовляти слова вголос.*

Час на виконання: 1 хв.

Нагорода: 1000 ПО за кожну правильну відповідь.

Перебіг раунду

Виберіть, хто з команди стане диктором. Запустіть відлік часу (стежить інша команда). Диктор беззвучно артикулює по одному слову з карти кожному члену команди по черзі, а ті намагаються вгадати. Якщо певний учасник не може вгадати слово за 3 спроби, черга переходить до наступного.

Коли спливе 1 хвилина, підрахуйте кількість правильних відповідей. Опісля команди міняються місцями.

РАУНД 3. ХТО Я?

Завдання: один учасник команди має відгадати, хто зображений на карті, яку він тримає на своєму лобі, ставлячи іншим запитання на які можна відповісти лише «так» або «ні».

Час на виконання: 2 хв.

Нагорода: 5000 ПО.

Перебіг раунду

Виберіть, хто з команди буде відгадувати. Цей учасник надіває на голову обруч, а інший витягує з колоди карту й, не показуючи відгадувачу, вставляє у проріз обруча.

***Примітка.** Для цього раунду передбачена одна спільна колода для обох команд. Кожна команда витягує окрему карту.*

Після цього команда перевертає пісковий годинник, а відгадувач починає ставити запитання, на які можна відповісти лише «так» або «ні». Наприклад: Це жінка? Це вигаданий персонаж? Це політик?

Час на раунд становить 2 хвилини. Коли пісок у годиннику закінчиться вперше, просто поверніть його ще раз.

Після вичерпання 2 хвилин настає черга другої команди робити все те саме.

РАУНД 4. УСЬОМУ СВОЄ МІСЦЕ

Завдання: команда має правильно розставити запропоновані варіанти відповідей, знайшовши відповідність між зображеннями та назвами певних предметів, понять чи видів діяльності.

Час на виконання: 1 хв.

Нагорода: 1000 ПО за кожну правильну відповідь.

Перебіг раунду

З пакета компонентів раунду команда випадковим чином вибирає 1 пакет із завданням. Кожен такий пакет містить карту завдання й 8 малих карток із варіантами відповідей.

***Примітка.** Усі ці компоненти є двосторонніми: з одного боку завдання для блакитної команди, з іншого — для рожевої. Стежте за тим, щоб не переплутати сторони!*

Команда перевертає пісковий годинник і протягом 1 хвилини має розкласти малі картки відповідно до зображень на великій карті.

Перевірте правильність відповідей, перейшовши за QR-кодом, і підрахуйте зароблені очки.

***Примітка.** Кожне завдання цього раунду для кожної команди має свій номер, під яким і наведено*



правильну відповідь саме на це завдання. Не зазирайте в інші відповіді!!

Після цього друга команда перевертає карту завдання та картки відповідей на інший бік і виконує своє завдання.

РАУНД 5. ПРАВДА ЧИ БРЕХНЯ?

Завдання: зрозуміти, правду чи вигадку каже про себе представник суперників.

Час на підготовку: 1 хв.

Винагорода: 3000 ПО.

Перебіг раунду

Команди вибирають по одному представнику для участі в раунді.

Переверніть годинник. Двоє обраних мають 1 хвилину, щоби підготувати цікавий факт про себе, який може бути правдивим або вигаданим. Можна використати для цього варіанти з карт-підказок, що є серед компонентів раунду (витягніть навмання одну з карт).

Коли спливе 1 хвилину, учасники беруть карти «правда» та «брехня» кольору своєї команди. Карту, яка відповідає підготовленому факту, кожен кладе перед собою долілиць. Тобто якщо

підготовлений факт вигаданий, треба покласти карту «брехня».

***Примітка.** На підготовку учасники можуть узяти менше часу, ніж 1 хвилину, але не більше. У такому разі першим виступає той, хто раніше підготувався.*

Учасник, що грає першим, розповідає підготовлений факт супернику, який має сказати, правда це чи брехня. Лише після цього він відкриває карту, яку поклав долілиць перед собою, і дає правильну відповідь.

Настає черга суперника розповісти підготовлений факт про себе.

РАУНД 6. ЧОЛОВІК ЧИ ЖІНКА?

Завдання: представник команди має відповісти на запитання, одночасно виконуючи певне фізичне завдання зі спеціальної карти.

Час на виконання: 1 хв.

Нагорода: 1000 ПО за кожную правильну відповідь.

Перебіг раунду

Команди вибирають по одному представнику для виконання завдання.

Обраний витягує карту з фізичним завданням (наприклад, присідати, стрибати на одній нозі, стояти в позі «ластівки» тощо), яке виконуватиме протягом цього раунду. Інший представник цієї ж команди бере карти із запитаннями, які буде зачитувати своєму колезі. Відповіддю на всі запитання цього раунду може бути лише «чоловік» або «жінка».

Примітка. Відповідь наведено в дужках після запитання, зачитувати її разом із самим запитанням не можна!

Команда-суперник перевертає пісковий годинник.

Учасник, виконуючи фізичне завдання, повинен одночасно відповідати на запитання.

Примітка. Відповіді зараховуються, тільки якщо були надані після зачитання запитання повністю! Тобто це має бути відповідь на конкретне запитання, а не просто якнайшвидше викрикування слів «чоловік» або «жінка».

Раунд триватиме, поки не спливе 1 хвилина, або до того моменту, коли відповідач зіб'ється чи більше не зможе виконувати фізичне завдання. Після цього підрахуйте ПО, а тоді настає черга представників другої команди.

Порада. Якщо фізичні завдання з карт здаються вам надто простими чи складними або ж ви хочете урізноманітнити цей конкурс, за згодою обох команд можете придумати їх самі. Кожна команда має вигадати фізичне випробування для опонентів.

БОНУСНІ ЗАПИТАННЯ

Не забувайте в кінці кожного раунду ставити бонусне запитання команді, у якої на цей момент менше очок загалом за гру! Якщо кількість очок однакова, питання не ставлять.

Бонусні запитання — це статистичні дані, що стосуються протилежної статі. Відповіддю на це запитання завжди буде відсоток. Як і в шоу, допустима похибка в 10%. Правильна відповідь приносить 2000 ПО. Тобто якщо команда дала здогадку 45%, а зазначена відповідь — 50%, то ця відповідь зараховується.

КІНЕЦЬ ГРИ

Підрахуйте кількість ПО кожної команди.

Команда, у якої більше очок, стає переможцем і доводить, хто зверху цього разу!



ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри: **Остап Гевко**

Випусковий редактор: **Тамара Гринчик**

Дизайн і верстка: **Андрій Бордун**

Текст правил: **Віка Костовська**

Редактори: **Тамара Гринчик, Євген Новік**

Коректор: **Ірина Гнатюк**

Творча команда телешоу: **Олена Антонова,
Анна Вовк**

Видавничі процеси: **Владислав Бондаренко,
Дмитро Худобін**



ROZUM



Factor
GROUP OF COMPANIES

Видавництво «ROZUM» —
настільні ігри та товари для розвитку

Група компаній «ФАКТОР»



@rozum_publishing



@rozum.com.ua



ГАРЯЧА ЛІНІЯ 0-800-20-17-04

BATTLE OF THE SEXES™ © ITV Studios Ltd