

# НУ ДУЖЕ ГУЧНІ БІБЛІОТЕКАРІ

## ПРАВИЛА ГРИ

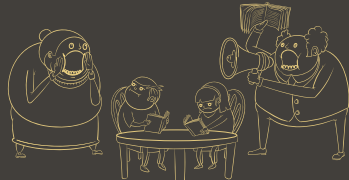
Від 2 гравців 20 хв Від 8 років

ГРА ВІД  EXPLODING KITTENS®

ТВОРЦІ ГРИ:  
КЕН ГРЮЛЬ І КВЕНТІН ВЕЙР

Гра, де нікому не потрібні знання  
принносять цінні переможні очки.

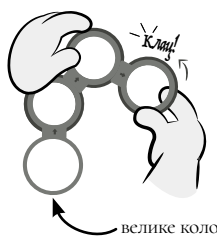
Прояви кмітливість,  
а не розум.



### Перед початком гри

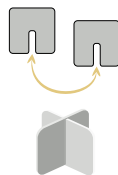
#### Складаємо ланцюг

Спершу переверніть усі 3 секції ланцюга таким чином, щоб перемичка між меншим і більшим колами опинилася зверху. Потім з'єднайте секції між собою: менше коло однієї кладіть поверх більшого кола іншої та притискайте до кляцання. Коли будете готові починати гру, просто вставте фігурку бібліотекаря у велике коло в кінці ланцюга.



#### Складаємо маркери очок

Вибийте з планшета 2 чорні й 2 сірі квадрати. Потім з'єднайте чорні квадрати за допомогою прорізів, щоб утворити хрестоподібну фігуру. Зробіть те саме з сірими квадратами. Це ваші маркери очок.



#### —ПРО ЩО ГРА?

Ваша команда має вигукувати слова, що належать до певної категорії та починаються з певних літер. Ці літери змінюватимуться щоразу, як ви дасте правильну відповідь. А якщо вашій команді спадє на думку більше слів, ніж опонентам, ви заробите переможні очки!

#### —МЕТА ГРИ

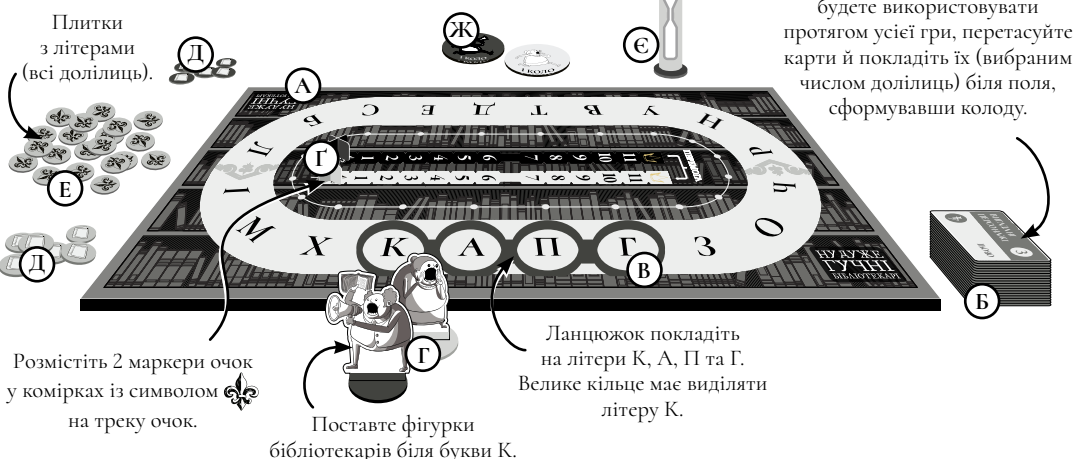
Станьте першою командою, яка набере 12 очок.

### Приготування до гри

#### Розміщуємо ігрове поле та інші компоненти

#### Вміст

- А 1 ігрове поле
- Б 60 карт категорій
- В 3 пластикові секції, що поєднуються в ланцюг
- Г 2 фігурки бібліотекарів
- Ґ 2 маркери очок
- Д 12 жетонів книжок (6 кожного кольору)
- Е 20 плиток із літерами
- Є Пісковий годинник на 1 хв
- Ж 2 жетони кола



На кожній карті представлені чотири категорії (пронумеровані від 1 до 4). Виберіть одне число, яке будете використовувати протягом усієї гри, перетасуйте карти й покладіть їх (вибраним числом долілиць) біля поля, сформувавши колоду.

### Команди

Поділіть усіх гравців на 2 команди. Не страшно, якщо не порівну.



Команда  
Гертруди  
Голосистої

ТА



команда  
Вілфреда  
Верескуна.

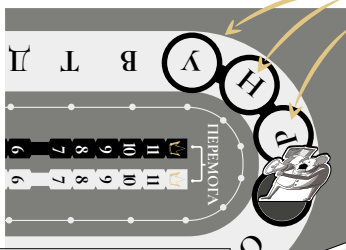
### Вигукування слів (найважливіша частина гри)

Перш ніж пояснювати далі, маємо обговорити вигукування слів. Ваша команда набиратиме переможні очки, пересуваючи свого бібліотекаря (та ланцюг) треком далі, ніж інша команда. Для цього вам треба вигукувати слова. У свій хід ви встановлюєте бібліотекаря у велике кільце ланцюга й усією командою маєте вигукувати слова, які:

1 Відповідають категорії на карті

ТА

2 Починаються з літер, що виділені ланцюгом.



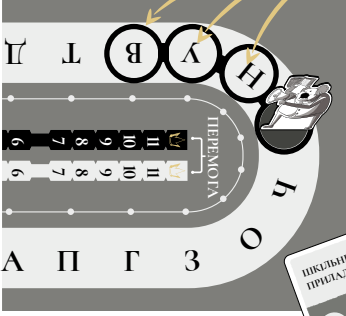
Якщо ланцюг розміщений таким чином, ваша команда має вигукувати слова, що належать до категорії «Шкільне приладдя» й починаються з літер Р, Н чи У. Наприклад, «Ручка!»



Щоразу, як хтось із вашої команди вигукне правильне слово (за чим стежить інша команда), ви рухаєте ланцюг треком ПРОТИ ГОДИННИКОВОЇ СТІЛКИ, щоб ваш бібліотекар стояв на першій літері щойно названого слова, а ланцюг виділяв 3 нові літери.

Наприклад, після слова «ручка» ви маєте посунути ланцюг проти годинникової стрілки таким чином, щоб ваш бібліотекар наклав собою літеру Р (першу літеру слова «ручка»), а отворами ланцюга були виділені 3 інші літери.

Вигукуйте слова та пересувайте ланцюг, доки не сплине ваш час.



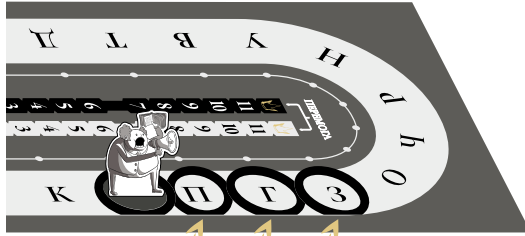
Ваша команда й далі вигукує назви шкільного приладдя, але тепер на літери Н, У та В. Наприклад, «Ножиці!»



Якщо ви все робите правильно, ваш бібліотекар разом із ланцюгом переміщуватиметься треком ПРОТИ ГОДИННИКОВОЇ СТІЛКИ.

Ваш бібліотекар злищатиметься у великому кільці ланцюга, ковзаючи разом із ним по треку.

Ваша мета — перемістити свого бібліотекаря треком якнайдалі. Ви маєте лише 60 секунд, тож найкраще рішення — вигукувати слова на літеру, що виділена протилежним від бібліотекаря кінцем ланцюга.



У цьому прикладі вам доступні літери П, Г та З. Якщо вигукнути слово на П, то ланцюг пересунеться лише на 1 комірку. Якщо ж підібрати слово на З, то ланцюг пересунеться на 3 комірки.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває кілька раундів. Щораунду кожна команда робить по одному ходу. Обидві команди починають свій хід з однакової позиції, а тоді пересувають ланцюг якомога далі, вигукуючи слова. Завершивши хід, перша команда ставить свого бібліотекаря поряд з полем біля комірки, де він зупинився. Поверніть ланцюг у стартове положення (до бібліотекаря, який ще не ходив), щоб друга команда почала свій хід з того ж місця. Команда, що просунеться якнайдалі, перемагає в раунді та здобуває очки.

## Плитки з літерами

Кожен раунд починається з відкриття однієї плитки з літерою. До початку ходу візьміть навмання плитку з літерою та покладіть горілиць на поле поряд із відповідною літерою треку. Обидві команди скільки завгодно разів можуть користуватися цими плитками. Якщо ви вигукнете слово, що починається з літери, біля якої лежить відповідна плитка, ваша команда негайно отримує жетон книжки. Якщо ви перемагаєте в раунді, то кожен такий жетон дає вам бонусне очко. Кожна команда може отримати щонайбільше 6 бонусних жетонів за раунд.

Плитки з літерами викладаються на початку кожного раунду та залишаються на полі до кінця гри.

## Хід команди ГЕРТРУДИ (перший у кожному раунді)

**1** Вставте фігурку Гертруди у велике кільце ланцюга.

Під час найпершого ходу велике кільце має бути на літері К, тож Гертруда закриє цю літеру. Маленькі кільця ланцюга виділятимуть літери А, П та Г.



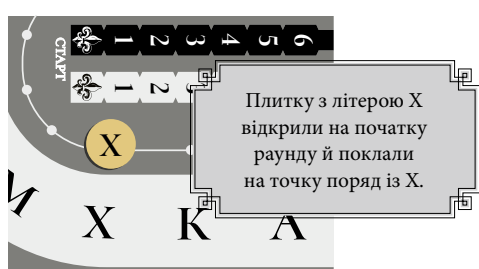
**2** Візьміть навмання 1 плитку з літерою та покладіть її горілиць на точку біля відповідної літери на треку.

**3** Відкрийте верхню карту колоди, щоб усі могли бачити її. Інша команда запускає відлік часу.

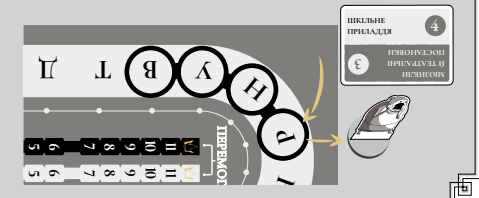
**4** Кожен гравець вашої команди може вигукувати слова й пересувати ланцюг треком, як описано в розділі «Вигукання слів», доки не спливе час.

**5** Коли весь пісок зсиплеться, вийміть Гертруду з кільця, не зсуваючи ланцюг, і поставте поряд із полем так, щоб позначити, як далеко просунулася треком ваша команда.

**6** Скиньте карту категорії. Ваш хід завершено. Тепер черга команди Вілфреда.



У цьому прикладі категорія була «Шкільне приладдя», а останнє слово команди Гертруди до вичерпання часу — «ручка». Гравці пересунули ланцюг, щоб Гертруда стояла на літері Р, а тоді вийняли фігурку й поставили біля поля навпроти цієї букви, позначивши власний прогрес.



## Хід команди ВІЛФРЕДА

**1** Перемістіть ланцюг так, щоб велике кільце виділяло літеру, біля якої стоїть Вілфред. Вставте фігурку Вілфреда в ланцюг. Обидві команди починають з однакової позиції кожного раунду.

**2** Відкрийте верхню карту колоди, щоб усі могли бачити її. Інша команда запускає відлік часу.

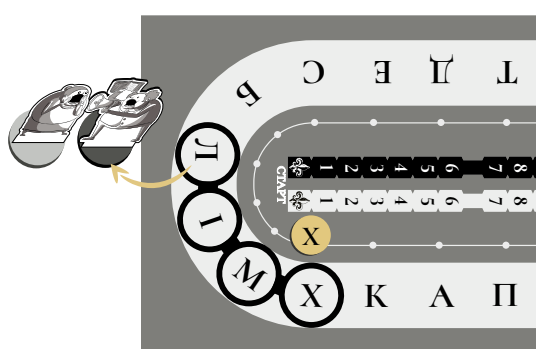
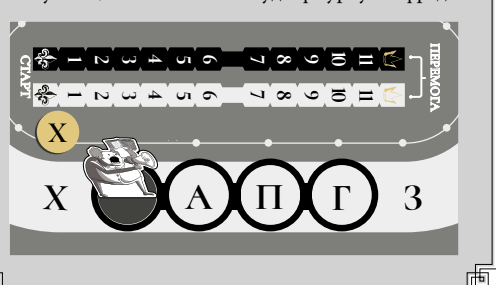
**3** Кожен гравець вашої команди може вигукувати слова й пересувати ланцюг треком, як описано в розділі «Вигукання слів», доки не спливе час.

**4** Скиньте вашу карту категорії.

**5** Обидві команди зробили по 1 ходу, тож раунд завершено. Команда, що просунулася якнайдалі, здобуває очки (див. Підрахунок очок).

**6** Після зарахування очок вийміть Вілфреда з ланцюга. Залиште ланцюг на цій позиції, адже це буде стартовою точкою наступного раунду. Поставте обох бібліотекарів поряд із полем навпроти великого кільця ланцюга.

До першого ходу Вілфред стоїть біля літери К, тож пересуньте ланцюг, щоб велике кільце було на букві К, а потім вставте туди фігурку Вілфреда.



## ПІДРАХУНОК ОЧОК

Наприкінці кожного раунду (обидві команди зробили по 1 ходу) та команда, що просунулася треком якнайдалі, здобуває 1 очко за перемогу в раунді. Вона також отримує по 1 бонусному очку за кожен жетон книжки, що встигла зібрати за раунд.

Перемістіть маркер очок вашої команди на позначку, що відповідає кількості здобутих очок. Команда, що програла, не здобуває жодних очок, навіть якщо й збрала жетони книжок.

У разі нічиєї ніхто не здобуває очок.

Після кожного раунду обидві команди скидають усі жетони книжок.

## ПОВНЕ КОЛО

Якщо ваша команда завершить повне коло треком і повернеться до стартової позиції, покладіть відповідний жетон перед собою написом «1 коло» горілиць. Якщо ви пройдете ще одне коло, переверніть жетон на бік із написом «2 кола». Повертайте жетони кола в центр стола після кожного раунду.

## УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Щойно одна з команд здобуде 12 очок, вона перемагає!



## НАЛЕЖНІ СЛОВА

Під час ходу команди суперників ви можете заперечувати, якщо назване ними слово не відповідає категорії, не є справжнім словом, починається не з тієї літери чи вже було вжито протягом цього ходу. Крикніть «Заперечую!», покладіть годинник на бік, щоб зупинити відлік часу, та обговоріть ситуацію. Коли дійдете рішення й за потреби повернете ланцюг на крок назад, поновіть відлік часу та продовжуйте гру.

**ВАЖЛИВО: НЕ МОЖНА ВИКОРИСТОВУВАТИ ОДНЕ СЛОВО ДВІЧІ ПРОТЯГОМ ХОДУ.**

# АГОВ!

Залиште цей шматок паперу!  
Читання — найгірший спосіб навчитися грати.

ЛІПШЕ ПЕРЕГЛЯНЬТЕ  
ВІДЕОІНСТРУКЦІЮ  
(АНГЛІЙСЬКОЮ):



АБО  
ВІДЕОПРАВИЛА  
УКРАЇНСЬКОЮ



[WWW.REALLYLOUDLIBRARIANS.COM/HOW](http://WWW.REALLYLOUDLIBRARIANS.COM/HOW)