

## Подготовка к игре

### 1. Поделитесь на команды по 2 человека.

*Возьмите карты с номерами и раздайте по одной каждому игроку. У кого номера совпадут, те будут играть в одной команде. Карт с номерами по две, поэтому, например, на 6 игроков вам понадобятся только номера с 1 по 3.*

*Если игроков очень много, то можно делиться любым другим удобным способом на команды по 3 или более человек.*

*Если число игроков неровное, то «свободный» присоединяется к первой команде.*

### 2. Выберите сложность игры: это номер отгадываемого персонажа от 1 до 6: чем выше, тем сложнее.

С карты нужно угадывать только одно имя, которое находится под выбранным вами в начале игры номером. Ни на какие другие имена смотреть во время игры не нужно.

### 3. Отберите карты и положите их на центр стола

Возьмите 40 карт и раздайте их между игроками. Затем каждый игрок берёт ещё по 2 карты и смотрит, что ему досталось. Каждый из игроков откладывает из имеющихся у него карт две, которые не будут использоваться в игре (они кладутся обратно в коробку). Можно убирать две любые карты: как самые сложные для объяснения, так и, наоборот, самые простые. Разумеется, смотреть нужно только на те имена, которые находятся под номером, который вы выбрали в качестве уровня сложности.

Оставшиеся карты складываются на центр стола рубашкой вверх.

**Всё, можно начинать!**

## Игра

1. Первая команда вытаскивает карту. Переворачиваются песочные часы: они будут отмерять время хода, за которое нужно успеть объяснить как можно больше персонажей.
2. Первый игрок команды старается объяснить персонажа с карты партнёру.

*Имя считается угаданным только если оно произнесено так, как написано на карте.*

*Пропускать карты нельзя!*

3. Как только партнёр произнёс имя с карты, первый игрок берёт следующую и начинает объяснять её — и так столько раз, сколько получится за время хода.
4. Как только время выйдет, нужно будет положить неотгаданную карту в самый низ колоды. Сколько угаданных карт осталось у команды — столько очков у неё будет в конце раунда. В следующем ходу игроки меняются ролями: тот, кто объяснял, будет теперь отгадывать.
5. Далее следующая команда берёт карты и так далее по кругу, пока не закончатся все карты.

**Пример:** в первом ходу Александр успевае объяснить 2 карты Борису, берёт третью, но Борис не может понять, о чём речь. Две карты остаются у команды, третья (неотгаданная) идёт в самый низ колоды. На второй ход Валентина не может объяснить персонажа Георгию и просто кладёт карту в самый низ стопки. В третьем ходу Борис решает объяснять — и Александр угадывает ещё 2 персонажей. У команды уже 4 очка. В четвёртом ходу Георгий умудряется объяснить сразу трёх персонажей Валентине, счёт становится 4:3.

6. Перед следующим раундом подсчитывается количество очков команд. Отобранные в начале игры карты перемешиваются.
7. Новый раунд начинает команда, следующая за закончившей предыдущий.

## Раунды

Во всех раундах участвуют **одни и те же карты** с персонажами, отобранные в начале игры.

1. **В первом раунде** нужно объяснять персонажей словами, рассказывая о человеке, его поступках или же придумывая разные ассоциации и аналогии. Нельзя произносить слова, созвучные с именами персонажей, рифмующиеся с ними, созвучные им. Нельзя использовать слова иностранных языков или прямо называть и просить о переводе.

*Например, «Мужчина в самом расцвете сил, живущий на крыше и питающийся плюшками» — это, скорее всего, Карлсон.*

2. **Во втором раунде** персонажи показываются жестами (то есть пантомимой). Звуки при этом издавать не стоит. Нельзя использовать предметы в комнате или показывать на людей в ней.

*Для объяснения Карлсона можно попробовать изобразить пропеллер за спиной.*

3. **В третьем раунде** персонажи объясняются одним словом. Как только объясняющий произносит слово, он замолкает и ждёт отгадки. Как и в первом раунде, нельзя произносить слова, созвучные с именами персонажей, рифмующиеся с ними, созвучные им. Нельзя использоваться слова иностранных языков и нельзя жестикулировать.

*«Плюшки», «Крыша», «Пропеллер», «Летает» — это четыре разных варианта объяснения Карлсона.*

**Если нарушить условия раунда** (например, пожужжать во втором раунде при объяснении пропеллера или сказать «Энгельсон» в третьем), то карта считается неразгаданной, и ход сразу же переходит к следующей команде.

## Кто побеждает?

Та команда, которая по сумме трёх раундов набрала наибольшее количество очков.

## Зачем нужны цвета и номера на картах?

В начале игры нужно договориться о сложности и угадывать персонажа под определённым номером. Например, угадывать всех первых — это очень просто, а всех под номером шесть с первого раза определить сможет только настоящий безумный полиглот.

*После того, как вы выберете номер персонажа, на карте нужно обращать внимание только на имя под этим номером.*

**Можно играть не по номеру, а по цвету:** тогда в игре будут попадаться персонажи с очень сильно различающимися уровнями известности и, соответственно, сложности.

## Что делать, если персонаж с карты вам не знаком?

Для начала попробовать объяснить его по ассоциациям, образам или же попробовать объяснить созвучное слово.

**Пример.** Владимир Красно Солнышко может объясняться так:

- Светило!
- Солнце!
- Так, вторая часть имени – цвет!
- Зелёный?
- Нет!
- Красный?
- Да! Имя – как у Ленина!
- Владимир Красносолнцев?
- Почти. Вспоминай!
- Ааа, Владимир Красное Солнышко!
- Правильно.

**Пример.** Майн Рид может объясняться вот так:

- Я его не знаю, но фамилия похожа на то, что делают с книгами.
- Читают?
- Да. А теперь по-английски?
- Рид!
- Да.
- Эээ... Майн Рид?

В конце первого раунда можно(и даже нужно!) заглянуть в словарь персонажей и выяснить кем же был тот, кого вы так сложно объясняли.

## Советы

- Лучше слушать и смотреть, что объясняют друг другу игроки других команд: возможно, их карты попадутся вам ближе к концу раунда — и почти точно они попадутся вам в следующих раундах игры.
- Третий раунд играется быстрее всего, поэтому важно не ошибаться. Не говорите первую пришедшую в голову ассоциацию, а лучше потратьте пару секунд на обдумывание: так надёжнее.
- Вы можете использовать мешок для того, чтобы вытаскивать случайные карты: это веселее, чем просто класть неотгаданные карты в самый низ колоды. Так последовательность карт не сможет предсказать никто!
- При желании можно мешать колоду при передаче хода.
- Для облегчения игры вы можете договориться, что нужно угадывать только фамилию персонажа, а не его полное имя. Только учтите, что в «Буме» есть однофамильцы!

## Почему в игре нет Васи Пупкина?

Василий Пупкин, автор учебника арифметики для церковноприходских школ, несомненно, известный персонаж. Если вы хотите включить его или любого другого человека в состав игры, просто напишите нам по адресу [games@magellan-entertainment.ru](mailto:games@magellan-entertainment.ru).

## А почему в списке известных людей нет моих коллег?

Действительно, а почему бы не сделать корпоративную игру с вашими коллегами, руководством или просто известными людьми сферы? Например, если вы работаете в модном журнале, то ваш «Бум» будет с именами известных модельеров, дизайнеров и партнёров... и, конечно, с вашим собственным именем!

Интересуют подробности? Напишите по адресу [info@magellan-entertainment.ru](mailto:info@magellan-entertainment.ru) для корпоративного заказа.