



RU



ОН И ОНА

Содержимое игры

Игровое поле, 400 карточек, 18 фишек в форме роз и 8 фишек (по две каждого из четырёх цветов).

Цель игры

Игра "Он и Она" показывает, насколько хорошо игроки знают своих партнёров. В игру может играть одна пара - друг с другом, или несколько - командами друг против друга. Если ответы пары совпадают, то игрок, задавший вопрос, делает шаг вперёд на игровом поле. Для победы в игре обе фишки пары должны прийти на поле финиша в центре. Если играет только одна пара, то цель игры - выяснить, кто продвинется дальше, то есть, лучше знает своего партнёра (см. *Правила для одной пары*).

Подготовка

Положите игровое поле на стол. Перемешайте карточки и поместите стопки лицом вниз рядом с игровым полем. Вопросы разделены на следующие категории:

| | |
|----------|-----------------------|
| Красный: | Любовь и эротика |
| Синий: | Дом и взаимоотношения |
| Жёлтый: | Прошлое и будущее |
| Зелёный: | Деньги и работа |

Каждый игрок выбирает фишку и помещает её на соответствующее стартовое поле для своего пола.

Обратите внимание: фишки одной пары должны быть одинакового цвета.



Как играть

Начинает пара, партнёры в которой познакомились позже всех. Ход переходит по часовой стрелке, а женщина всегда задаёт вопрос первой. На своём ходу поместите фишку на любое поле в первом столбце. На каждом поле имеется цветной символ, обозначающий категорию, вопрос из которой Вы будете задавать. Возьмите карточку из соответствующей стопки и прочтите вопрос своему партнёру, свой ответ на него он должен записать (никому не показывая). Теперь вслух попробуйте угадать, как ответил Ваш партнёр. Если ответы совпадают (см. *Совпадение ответов*), то Вы перемещаете свою фишку на поле в следующем столбце. Если ответы не совпадают, то фишка остаётся на своём месте. В обоих случаях ход переходит к следующей паре, а на следующем вашем ходу партнёр будет задавать вопрос Вам, и т. д.

Совпадение ответов

Ответы считаются совпавшими, если они одинаковые, либо можно считать, что они означают одно и то же, либо в достаточной степени близки друг к другу, по мнению других игроков. Эта игра - способ развлечься и провести время в компании, так что ответы следует скорее принимать, чем отвергать. Не воспринимайте всё слишком всерьёз!

Перемещение фишек

Первое поле, на которое фишка помещается в начале игры, игроки выбирают сами. Далее действуют следующие правила перемещения:

- Если ответы совпали, то партнёр, который читал вопрос, передвигает фишку на соседнее поле в следующем столбце (см. рисунок 1); на выбор всегда имеется два или три поля. Можно переходить на поле такой же категории, как у поля, с которого выполняется перемещение.

- Если ответы не совпали, то фишка игрока остаётся в том же столбце, но может переместиться на одно поле вверх или вниз, так что категорию вопроса можно изменить.
- На одном поле одновременно могут находиться несколько фишек.



Поля “джокер” (рисунок 2)

Если ответы пары совпадают, когда одна из фишек этой пары находится на поле “джокер”, то пара получает



розу. Если игра заканчивается с равным счётом, то победитель определяется по количеству роз. Розы также показывают, что партнёры хорошо знают друг друга: чем больше роз, тем лучше. В остальном поля “джокер” не отличаются от других полей.

Победитель

Если один из партнёров в паре достиг финиша, а второй - ещё нет, то на ходу этой пары вопросы задаёт тот игрок, фишка которого ещё не дошла до конца. Если ответы совпадают, то её можно продвинуть к финишу. Победителем игры становится первая пара, обе фишки которой достигнут финишного поля – они знают друг друга лучше всех. Если игра заканчивается с равным счётом, то побеждает та пара, у которой больше всего роз.



Правила для одной пары

Если играет только одна пара, то цель игры - проверить, насколько хорошо вы знаете друг друга. Игроки выбирают себе по фишке и помещают их на соответствующие стартовые поля для своего пола. Партнёры берут по две карточки из каждой категории и кладут их на стол лицом вниз. Задавайте друг другу вопрос из выбранной категории, используя восемь выложенных карточек. Ответ записывается, а игрок, который задавал вопрос, вслух пытается угадать ответ. Доска используется только для продвижения фишек; категории можно выбирать независимо от положения на доске.

После того, как вопрос задан, карточка выходит из игры. Если ответы пары совпадают, то игрок, задавший вопрос, продвигает свою фишку по направлению к фишке другого игрока. Если фишка дошла до финиша, а вопросы ещё остались, то за каждое последующее совпадение игрок, задававший вопрос, получает розу. Продолжайте игру, пока не будут использованы все 16 карточек. Тот, кто собрал больше роз или находится ближе к финишу, лучше знает своего партнёра