



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:

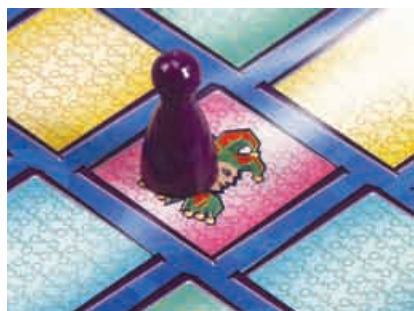
- Если ответы совпали, то партнёр, который читал вопрос, передвигает фишку на соседнее поле в следующем столбце (см. рисунок 1); на выбор всегда имеется два или три поля. Можно переходить на поле такой же категории, как у поля, с которого выполняется перемещение.

- 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