

**Автори:** Уго Пейсі і Марко Тубнер    **Графічний дизайн:** Малгожата Парджевська

# Маєш 30 секунд! Темпо!

Чи готові ви до божевільної словесної гонки? Встановіть власний **темп** та прийдіть до фінішу з перемогою! В цю гру можна грати індивідуально та в групах. Вона підходить для всієї родини та для вечірки. Більше 300 категорій на картках та поле, яке складається з трьох взаємозамінних частин, забезпечать багато цікавих несподіванок!

## Елементи гри:

- двостороннє поле
- 180 карток
- 12 дерев'яних фішок
- пісковий годинник із заслінкою
- інструкція



## Підготовка до гри:

Ігрове поле складається з 3-х частин: однієї центральної та двох бокових, які повинні складати єдине ігрове поле. Гравці самі вирішують яким чином скласти поле. Для наступних ігор можна складати поле інакше, тоді вам гарантовано унікальний досвід!

Помістіть ігрове поле в центрі стола. Кожен з гравців вибирає собі комплект з двох пішаків та встановлює їх на стартове поле з "зубцями": плоского пішака на поле, круглого на нього. Гравці отримують по одній карточці "Джокер", решту відкладають в коробку.

Розділіть картки на два стои.



**для дорослих гравців** (жовта сорочка) та **для дітей** (зелена сорочка). Якщо діти не приймають участі в грі, дитячі картки відкладають в коробку.



Стартова позиція пішаків на ігровому полі.

Пісковий годинник за заслінкою розташуйте поруч з полем. Гра починається з гравця з найдовшим ім'ям. Гравець ліворуч буде слідкувати за часом. Тому він ставить біля себе годинник та заслінку. Перед початком гравці повинні визначитися з рівнем складності гри та перемішати картки. Тепер ви готові до гри.

## Перебіг гри:

Гравець у свій хід перевертає картку та читає вголос категорію, з якою доведеться зіткнутися. В момент, коли він закінчив читати, гравець, що буде пильнувати за часом, перевертає годинник за заслінкою. Важливо, щоб активний гравець не бачив годинника. Після оголошення категорії активний гравець вигадує пароль, який має відповідати категорії та починатися з літер, які написані на полях перед його пішаком. Якщо гравцеві вдалося ввести пароль, він переміщує пішака вперед на відповідну літеру.

**Метою гравця є переміщення пішака якомога далі по ігровому полю.**

**Пояснення:** пароль має відповідати відкритій категорії. Це може бути і одне слово, і кілька слів, які утворюють, наприклад, назву фільму. Головне, щоби перша літера співпадала з літерою на полі, куди хоче переміститися гравець.

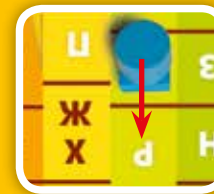
**Приклад:** гравець відкрив категорію "В Азії". Починає називати паролі. Літера на наступному полі Р. Він називає пароль "рис" і пересуває пішака на це поле. Наступна літера - В. Він називає пароль "В'єтнам". Наступна літера - Л. Пароль - "літак". Цей пароль не може бути прийнятий. У той час, коли в Азії безперечно є літаки, пароль має відноситися безпосередньо до теми. Якби ж він назвав пароль "Лаос" або "Ліван", з чистим сумлінням міг би пересунути пішака на літеру Л. Бо жоден з гравців

не зміг би поставити під сумнів відношення його паролу до категорії.

Гравець рухається за допомогою круглого пішака. Квадратний пішак до кінця раунду залишається на полі, з якого гравець почав рух. Крім того, можливо рухатися убік. Але тільки на сусіднє поле (не можна рухатися по діагоналі).



правильно

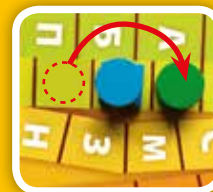


правильно

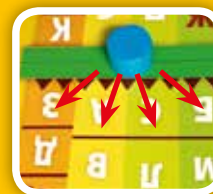


неправильно

Гравець не може зайняти поле, де стоїть пішак іншого гравця.



Гравець може перестрибнути зайняте іншим гравцем поле або рушити убік.



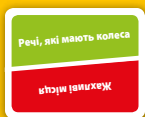
Розпочавши гру на полі Старт, гравець може вибрати одну з чотирьох доріжок.

Якщо дехто з гравців вважає, що пароль не підходить до відповідної категорії, гравець має право швидко вигадати новий пароль. **В одному раунді не можна вводити один і той самий пароль кілька разів.** Але пам'ятайте, що це весела розважальна гра для вечірки і досить серйозний підхід до гри може зіпсувати задоволення.

**ПРИМІТКА:** Гравець сам може вирішити коли закінчити раунд. Він говорить: **СТОП!** Гравець, який контролював час одразу піднімає заслінку та якщо пісок ще сиплеться, раунд завершено вдало. Круглий пішак залишається там, куди дістався гравець за допомогою паролів. Квадратний пішак "підтягується" до круглого. Наступний раунд гравець починає з цього поля.

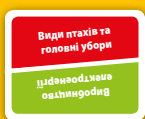
Однак, якщо пісковий годинник вже відлічив час, вважається, що гравцю не вистачило 30 секунд, які відведено для раунду. Він повертає свого круглого пішака на місце, з якого починав цей раунд. Раунд закінчено. Активним стає гравець ліворуч.

### Карти категорій:



На кожній карті є 2 категорії. Зеленим кольором позначено легкий рівень. Червоним - більш складний.

Оберіть рівень категорії перед початком гри. Різні гравці можуть обрати різні рівні.



На деяких картках складний рівень містить 2 варіанти категорій. Наприклад: птахи та головні убори. Ви можете вибрати до якої категорії

підбирати пароль або надати пароль до обох категорій, наприклад: *лелека*, а потім *капельюх*.

### Карта ДЖОКЕР:



Перед початком гри кожен гравець отримує одну картку ДЖОКЕР. В певний момент він може скористатися її силою. Картка має одноразову дію та має такі функції:

- **Пропустити літеру:** якщо гравець має проблему з паролем на наступну літеру, він може її пропустити та підібрати пароль до наступної літери. Рухатися можна як вперед, так і убік.
- **Змінити категорію:** Якщо категорія здається заскладною, гравець може змінити картку. Він відкладає картку ДЖОКЕР, бере наступну картку зі стосу, оголошує нову категорію та шукає пароль.
- **Допомога команді:** Ця функція використовується, коли відбувається командна гра та гравці по черзі оголошують паролі. Зігравши карткою ДЖОКЕР "Допомога команді", пароль називає за колегу інший гравець команди. Потім черговість відновлюється.

### Зелені смужки:

На полі є 4 зелені смужки. Вони не є окремими полями. Коли гравець досягає однієї з таких смужок, він може вибирати літеру, з якої буде починатися наступний пароль, серед тих, що знаходяться поза смужкою.



**Приклад:** Гравець дістався смужки. Наступний пароль може починатися з однієї з п'яти літер: М, Л, В, Ю, Я.

## Кінець гри:

Гра добігає кінця, коли один з гравців перетинає смугу Старт/Фініш. Після цього всі гравці мають право на ще один раунд, щоб кожен мав однакову кількість ходів.

**Приклад:** Гру починав Тимофій. Потім була черга Аніти, Гордія та Дарини. Аніта першою перетнула фінішну смужку. Тому Гордій, Тимофій та Дарина мають зіграти ще по одному раунду.

Переможцем стає гравець, який перетнув смужку Старт/Фініш. Якщо два гравця перетнули цю лінію, перемагає той, хто дістався далі. Якщо і це не виявило переваги, вони обидва насолоджуються перемогою.



**Приклад:** В цьому випадку виграв гравець, що грав зеленим пішаком.

## Командний варіант:

Для великих груп пропонуємо командну гру. Вона буде дійсно захоплююча. Гравці діляться на команди по 2-3 особи, обирають пішаків та кожен з гравців отримує по 1 картці **ДЖОКЕР**.

В свою чергу учасники команди проголошують паролі по черзі. Заборонено давати підказки партнерові. Але можна скористатися картою **ДЖОКЕР**, яка надає право назвати пароль за партнера по команді.

## Гра з дітьми:

**Темпо!** - це відмінна гра для дітей. Вона збагачує уяву та словниковий запас, викликає задоволення та гарні емоції. Гра містить стос карток з категоріями для дітей. Якщо ви граєте змішаним складом, то діти мають брати картки зі стосу із зеленими "сорочками", а дорослі - з жовтими. Коли грають тільки діти, використовуйте тільки стос карток із зеленими "сорочками".

**Пропозиція:** Якщо ви вважаєте, що 30 секунд не вистачає для дитини, можете грати у 60-секундну версію. Людина, яка відповідає за пісковий годинник, має перевернути годинник після перших 30-секунд.

## Бажаємо гарної розваги!

Шановний клієнт! Наші ігри комплектуються з особливою ретельністю. Однак, якщо ви виявили відсутні елементи за що ми заздалегідь приносимо вибачення, ви можете відправити скаргу по електронній пошті на адресу: [bville@bville.kiev.ua](mailto:bville@bville.kiev.ua). Не забудьте вказати своє прізвище, ім'я і адресу (місто, поштовий індекс, вулиця, номер будинку і квартири) і описати якого елемента в гри не вистачає.

Зроблено в Польщі.  
Granna Sp. z o.o., вул. Князя Земовіта 47, 03-788 Варшава

**Відповідальний редактор:**  
Михайло Герман



© 2015 HUCH! & friends  
© 2016 Granna Sp. z o.o.  
Всі права захищені.

**GRANNA**