

**500**  
злых карт

The number '500' is rendered in a bold, white, sans-serif font. The two zeros are stylized to resemble devil horns, with small, curved horns on top. A long, thin, white tail extends from the bottom of the second zero, curving downwards and ending in a small arrowhead pointing towards the bottom right.

# Счетчик плюшек

5	6
4	7
3	8
2	9
1	10

0

# 500

## злых карт



## Как в это играть?

Всем игрокам раздается по 10 белых карт. Две стопки с красными и оставшимися после раздачи белыми картами кладутся в центр стола. Самое время найти крайнего – он будет ходить первым и называться ведущим.

Ведущий берет верхнюю карту из красной стопки и вслух зачитывает то, что на ней написано: вопрос или историю, в которой есть пропуски.

Остальные игроки выбирают из белых карт на руке наиболее подходящий ответ на вопрос или замену для пропуска. Выбранные карты они передают ведущему рубашкой вверх, чтобы до самого конца раунда он не узнал, кто является автором того или иного ответа.

Ведущий перемешивает полученные карты с ответами и зачитывает их всем остальным. Для достижения максимального эффекта рекомендуем перед каждым ответом снова зачитывать красную карту.

Прочитав все ответы, ведущий выбирает самую смешную. Давший этот ответ игрок получает плюшку.

Все участники добирают карты из белой колоды, чтобы у каждого на руке снова стало 10 карт. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

## Плюшки

Игра идет до 10 плюшек. Вести счет можно при помощи нашего счетчика: разноцветными фишками плюшек, которые мы положили в коробку, монетками, арабскими скакунами или золотыми слитками. Это уж как вам удобнее. Игроки начинают движение с отметки 0 на счетчике и за каждую победу перемещаются на одно деление вперед.

Любой игрок может в любой момент потратить одну из заработанных плюшек на обмен карт: он должен сбросить все карты из своей руки и набрать новые 10 карт из белой стопки.

## Особые карты

На некоторых красных картах пропусков бывает два или три. В этом случае игроки должны выбрать и передать ведущему две или три карты, а в конце хода взять из белой стопки соответствующее количество карт. Попробуйте передавать ведущему карты так: первая для прочтения карта помещается в самый низ, а вторая и третья лежат сверху. Это один из способов сохранить последовательность вашей истории, когда ведущий будет ее читать.

## С кем лучше играть?

Очень советуем играть в большой, молодой и нескудной компании. Детям, беременным женщинам и прочим впечатлительным гражданам лучше играть во что-то поспокойнее – например, в «Гластонбери».

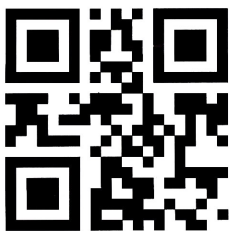
## Побочные эффекты

Игра может вызывать неконтролируемый смех, икоту, повышение либидо, желание уехать в другую страну, эйфорию, подземные толчки и смену правящего режима. Будьте аккуратны.

## Будут ли дополнения?

Обязательно будут! Отслеживать новости об игре и дополнениях можно у нас на сайте:

**www.500zk.ru**



**f vk inst t #500злобныхкарт**

Данная игра создана в жанре пародии. Все совпадения случайны.

Над игрой работали: Дмитрий Горшков, Михаил Пахомов.

Тексты: Александр Абрамов, Анна Ампутова, Михаил Стародубцев.

Дизайн: Владимир Стриж. Корректурa: Антон Снятковский.

© ООО «Космодром», 2014. 105094, Россия, г. Москва, ул. Семеновский вал, д. 6Б.

hello@cosmodrome-games.com.

Воспроизведение любой части игры запрещено без разрешения правообладателей.

Производитель: ООО "Магеллан", 125040, Россия, Москва, улица Нижняя, д. 7.

По заказу Cosmodrome Games. Место и дата изготовления: Россия, 2014 г.

Запрещено для детей до 18 лет. Содержит нецензурную брань.

Товар не подлежит обязательной сертификации.