

ІГРОЛАД №1: ГРА НА ВИЛІТ

Підготовка до гри: перетасуйте окремо чорний і білий стоси та покладіть **долілиць** у центр стола. Виберіть гравця, який буде грати першим.



- 1 Перший гравець бере верхню карту чорної колоди, голосно зачитує питання, після чого тягне верхню карту з літерою із білої колоди.
- 2 Гравець, який знаходиться ліворуч, протягом трьох секунд повинен дати слово-відповідь, що **починається з витягнутої літери**. Потім цей гравець бере нову карту із літерою і вже наступний за часовою стрілкою гравець вигадує слово.
- 3 Перший гравець, який **не зможе дати відповідь** протягом трьох секунд, забирає собі чорну карту у якості штрафної. Раунд завершено.
- 4 Скиньте усі витягнуті білі карти та розпочніть новий раунд. Першим гравцем стає той учасник, який програв минулого разу.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

- Щойно хтось із гравців витягне **п'яту** штрафну карту, він вибуває з гри. Гравець, що залишився останнім, виграє.
- Якщо бодай половина з гравців не приймає відповідь, вона не зараховується.
- Якщо колода із білими картами закінчилася, перемішайте скид у нову колоду.

АЛКОГОЛЬНА ВЕРСІЯ

- Якщо гравець **забирає** штрафну карту – він **п'є**.
- Якщо гравець дає слово-відповідь, яке починається **не з активної літери** – він **п'є двічі**.
- Якщо гравець **вибуває** – він **п'є до дна**.

ІГРОЛАД №2: АБЕТКА

Підготовка до гри: перетасуйте окремо чорний і білий стоси та покладіть **долілиць** у центр стола. Із білого стосу витягніть **п'ять** верхніх карт із літерами та покладіть їх таким чином, щоб було видно всім гравцям.



- 1 Будь-який гравець бере верхню карту чорної колоди та голосно зачитує питання.
- 2 Гравець, який **першим** вигукне слово-відповідь, що містить щонайменше **дві літери** з тих, що викладені, бере собі карти із тими літерами, які були у його відповіді.
- 3 Доповніть кількість карт із літерами, що залишилися, до п'яти.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

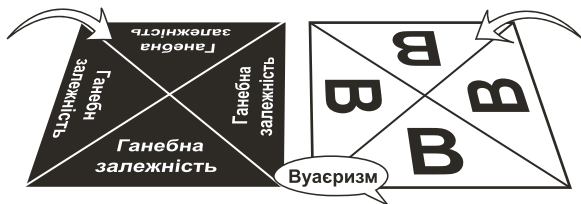
- Якщо **неможливо доповнити** викладені карти із літерами до п'яти, гра закінчується негайно.
- Гравець із найбільшою кількістю білих карт на руках виграє.
- Якщо жоден із гравців не може вигадати слово-відповідь, додайте ще одну літеру до вже викладених.
- Якщо бодай половина з гравців не приймає відповідь, вона не зараховується.

АЛКОГОЛЬНА ВЕРСІЯ

- Якщо гравець забирає **лише 2 карти** – він п'є.
- Разом із тим, за **кожну карту**, яку учасник гри **забирає собі**, він називає гравця, який також **мусить випити**.
- Але якщо гравець забирає **4 та більше карт**, він називає гравця, який **п'є до дна**.

ІГРОЛАД №3: ВЕЧІРКА

Підготовка до гри: перетасуйте окремо чорний і білий стоси та покладіть їх **долілиць** у центр стола.



- 1 Будь-який гравець бере верхню карту чорної колоди, голосно зачитує питання, після чого тягне карту з літерою із білої колоди.
- 2 Гравець, який **першим** вигукне слово-відповідь, що **починається з активної літери**, забирає собі чорну карту.
- 3 Покладіть відкриту білу карту у скид.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

- Гра завершується у той момент, коли **розіграна** вся чорна колода.
- Гравець із найбільшою кількістю чорних карт виграє.
- Якщо жоден із гравців не може вигадати слово-відповідь, відкрийте наступну літеру з білої колоди.
- Якщо бодай половина з гравців не приймає відповідь, вона не зараховується.
- Якщо колода із білими картами закінчилася, перемішайте скид у нову колоду.

АЛКОГОЛЬНА ВЕРСІЯ

- Кожен раз, коли учасник гри **забирає** собі чорну карту, він називає гравця, який мусить **випити**.
- Якщо бодай половина з учасників **не приймає** відповідь гравця, він **п'є**, а відповідь не зараховується.
- Якщо жоден із гравців **не може вигадати** слово-відповідь – **п'ють усі**.
- Якщо гравець **вигукує** відповідь, яка **вже була**, - він **п'є до дна**.

ІГРОЛАД №4: ПРАВОСУДДЯ

Підготовка до гри: перетасуйте окремо чорний і білий стоси та покладіть **долілиць** у центр стола. Виберіть гравця, який буде суддею.



- 1 Суддя роздає усім гравцям по одній карті з білого стосу, потім витягає карту із чорного стосу і зачитує питання, після чого **рачує до п'яти**.
- 2 На рахунок «п'ять» гравці **за часовою стрілкою**, починаючи з гравця ліворуч від судді, називають слово-відповідь, що **починається на літеру, яка у них на руках**.
- 3 Суддя вибирає гравця, чия відповідь йому сподобалася найбільше та віддає йому чорну карту.
- 4 Скиньте всі розіграні білі карти. Новим суддею стає наступний гравець за часовою стрілкою.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

- Гра завершується у той момент, коли **розіграна** вся чорна колода.
- Гравець із найбільшою кількістю чорних карт виграє.
- Якщо колода із білими картами закінчилася, **перемішайте** скид у нову колоду.

АЛКОГОЛЬНА ВЕРСІЯ

- Коли гравець **отримує** чорну карту, він називає гравця, який мусить **випити**.
- Якщо гравець **не може** вигадати слово-відповідь – він **п'є**.
- Якщо бодай половина з гравців **не приймає** відповідь гравця, він **п'є**, а відповідь не зараховується.

ІГРОЛАД №5: ВІКТОРИНА

Підготовка до гри: перетасуйте окремо чорний і білий стоси. Покладіть чорний стос **долілиць** у центр стола. Підготуйтеся записувати результати та заміряти відведений час.



- 1 Білий стос віддайте гравцю, що буде грати першим. Будь-який інший гравець відкриває верхню карту чорного стосу, зачитує питання та **заміряє пів хвилини**.
- 2 Гравець із білим стосом на руках відкриває верхню карту і намагається **якнайшвидше** дати слово-відповідь, що **починається з активної літери**. Після цього той же гравець одразу відкриває наступну літеру та дає відповідь і т. д.
- 3 Після того як час сплив, гравець зупиняється. Підрахуйте кількість карт із літерами, на які він вигдав відповідь та занотуйте результат.
- 4 Скиньте розіграну чорну карту. Білі літери поверніть у стос, перемішайте його та передайте наступному гравцю.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

- Гра добігає кінця, коли кожен гравець **двічі зіграв** із білою колодою в руках.
- Гравець із найбільшою кількістю відповідей перемагає.

АЛКОГОЛЬНА ВЕРСІЯ

- Гравець може **пропустити** відповідь та **відкласти** карту з літерою. Але потім, перед тим як передати колоду іншому гравцю, він має **випити** за кожну відкладену карту.
- Інший гравець може вигукнути своє слово-відповідь **раніше** активного гравця і таким чином вкрасти переможний бал, але тоді він має **випити двічі** за кожну таку карту.