



***МОСИГРА***

Российская сеть магазинов  
настольных игр.

***mosigra.ru***



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

***mglan.ru***

Правила игры скачаны с [mosigra.ru](http://mosigra.ru)



# ЖАРА

правила

# ЖАРА

Жара — это когда юбки становятся короче, одежды меньше, а девушки и парни — красивее. В этой коробке лежит жара, которая быстро заставит всю компанию избавиться от мешающих предметов одежды... и поможет вам не совсем невинно пофлиртовать с тем, кто вам больше всего нравится.

## *Начинаем игру*

1. Установите волчок в центр стола.
2. Сядьте через одного: парень-девушка.
3. Раздайте каждому няшки: две карты по 10, три карты по 5 и две пустые карты.
4. Положите в центр стола маркеры отаку.
5. Начинает игру тот, кто сможет назвать больше всего названий аниме.



# Первый раунд

**Коротко:** по очереди раскручиваем волчок, берём няшки и выполняем задания. Раунд идёт три круга, то есть каждый имеет три возможности раскрутить волчок и получить няшки. Тот, кто наберёт и сохранит больше няшек, получит преимущество во втором раунде.

## Подробно:

1. Возьмите няшки: если это первый круг, то берётся карта с достоинством 10, если второй – то карта с достоинством 25, а если третий – то 50.
2. Раскрутите волчок, чтобы определить пару для выполнения задания. Парой может быть только игрок противоположного пола: например, если для девушки он указывает на девушку, то выбирается парень дальше по часовой стрелке.
3. Вытащите карту из колоды заданий и положите её в открытую между собой и выбранным игроком противоположного пола.

*Самое желанное задание — это снять предмет одежды.*

*Стоит помнить, что украшения, туфли и носки не считаются предметом одежды!*



4. Вдвоём торгуйтесь за карту. Если это карта защиты — то её забирает тот, кто положил больше няшек, а если это карта задания, то тот — кто положил меньше.
5. Няшки выкладывают в закрытую по очереди. Начинает тот, кто крутил волчок. Когда вы и выбранный игрок закончите выкладывать няшки, поменяйтесь стопками и сравните, кто положил больше.
6. Если на кону была карта защиты, победитель забирает её себе и может позже использовать в любой момент. Если на кону было задание, проигравший (положивший меньше няшек) должен выполнить его или взять себе маркер отаку.

*Два маркера отаку у игрока лишают его возможности получить приз в конце игры, а три маркера отаку делают его полным хикки и исключают из игры. За столом не нужны скучные хикки!*

7. Передайте ход следующему по часовой стрелке игроку, теперь он берёт няшки и крутит волчок.



## *Пример первого раунда:*

Аска радостно берёт 10 няшек и быстро раскручивает волчок. Он показывает на удивлённую Мису, сидящую напротив (по часовой от неё — Лелуш, и Аска играет с ним). Лелуш и Аска осторожно вскрывают верхнюю карту из колоды заданий: на ней написано, что нужно снять один предмет одежды. Аска кладет две няшки. Лелуш думает, и кладет две своих. Вскоре выясняется, что Лелуш положил две пустых, а Аска — одну пустую и 5. Лелуш печально снимает один предмет.

Сидящий по часовой стрелке от Аски Клауд берёт 10 няшек и сильной рукой раскручивает волчок. Волчок указывает на Тифу. Попадается самое сложное задание: снять два предмета одежды. Клауд, ехидно ухмыляясь, кладёт все свои няшки на кон и выигрывает. Проигравшая Тифа решает, что ей больше нравится: взять маркер отаку или всё же устроить лёгкий стриптиз.

Игра продолжается, пока волчок не покрутят по очереди все сидящие за столом. Во втором круге опять начинает уже слегка покрасневшая Аска, но перед кручением волчка она будет брать не 10, а 25 няшек.

К концу первого раунда выясняется, что Миса, оставшаяся только в трусиках, собирает около себя самую большую кучу няшек, а одетый Ягами начинает всё больше походить на хикки из-за двух взятых маркеров отаку.



## *Второй раунд*

**Коротко:** делим колоду на три части по цвету, берём по три карты, стараемся обменять свои карты на как можно большое количество няшек, определяем победителя.

### *Подробно:*

1. Карты аукциона делятся на три стопки (по цвету заданий). Каждая стопка перемешивается. Каждый игрок берёт по одной карте из стопок.
2. Выложите на стол одну из своих карт рубашкой вверх и устройте за неё аукцион. Каждый из игроков противоположного пола может поставить любое количество няшек, чтобы выкупить карту.

*На картах — задания разной степени интимности.*

*Зелёные карты — почти всегда простые вопросы, а черные обычно заканчиваются поцелуями или чем-то посерьёзнее.*



3. Когда называется ставка, медленно считайте до трёх (раааз, двааа, триии, продано!) — после чего получите няшки по ставке, читаете карту победителю и выполняете с ним задание с карты.
4. Можно «выкупить карту», передав столько же няшек назвавшему максимальную ставку. Если карта «выкупается», то вы зачитываете с неё задание, которое делает любой игрок противоположного пола по выбору.
5. После окончания торгов за карту и завершения выполнения задания, передайте ход следующему по часовой стрелке.
6. Когда все карты будут «выкуплены», а задания выполнены, определяется тот, у кого больше всего няшек. Этот игрок становится победителем.



## Пример игры

Лелуш спокойно выкладывает карту и говорит, что за нее не жаль отдать все няшки. Тифа легко ставит 15 няшек. Аска — 30. Лелуш считает до трёх и решает отдать карту Аске, а сам получает от нее 30 няшек. Лелуш внимательно читает задание и сообщает Аске, что она должна назвать имена своих партнёров. Аска краснеет ещё больше и, смущаясь, берёт маркер отаку, чтобы не выполнять это простое задание.

Клауд гордо ставит на кон карту (только он знает, что она красная). Аска, Тифа и Миса жарко торгуются, финальную ставку в 25 няшек называет Аска. Хитро улыбающийся Клауд выкупает карту сам, передавая Аске 25 няшек. Он зачитывает задание: нужно поцеловаться на время. Клауд подмигивает и выбирает Мису, они целуются.

После того, как все карты разобраны, а задания выполнены, выясняется, что выигрывает Тифа, одетая только в шляпу (и то потому, что ей попалась одна из защитных карт). Тифа заставляет Лелуша, Клауда и Ягами (сочедшего с дистанции из-за третьего маркера отаку ещё в середине раунда) станцевать для неё, используя все свои навыки стрип-пластики. Девушки наслаждаются зрелищем, а желающие взять реванш парни готовятся к следующей партии.



## Приз

Если вы победили и у вас меньше двух маркеров отаку, вы получаете возможность выбрать приз:

- Сфотографироваться в обнимку со всеми игроками другого пола в том виде, в котором все пришли в конце игры.
- Попросить всех игроков противоположного пола станцевать зажигательный танец под не менее зажигательную музыку. Танцуют только для вас!
- Загадать желание одному из игроков противоположного пола.
- Или получить по поцелую от каждого игрока противоположного пола.

*Лучше договариваться о призе в начале игры.*

Если вы собираетесь играть следующую партию, то проигравшая команда сразу же начинает без одного предмета одежды.





**Над игрой работали:**

Д.Кибкало, Б.Солодухин,  
К.Смирнова, Я.Калнберзин,  
Т.Фисейский,  
С.Абдульманов,  
В.Лобов.

© 000 «Империя», 2011

[www.magellan-entertainment.ru](http://www.magellan-entertainment.ru)

125040, Россия, г. Москва, ул. Нижняя д. 7

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

