



Издательство настольных игр  
**ЭКОНОМИКУС**  
www.economicusgame.com



[www.economicusgame.com/theonlyword](http://www.economicusgame.com/theonlyword)

Автор: Фёдор Корженков

Арт и дизайн: Анастасия Сенько, Татьяна Майфат

Благодарности: Елена Прокудина, Денис Варшавский,  
Юрий Егоров, Михаил Розанов, Анна Розанова,  
Влад Чопоров, Михаил Бахарев, Артём Богданов,  
Тим Бокарев, Матиуш Гнитецкий, Екатерина Долгих,  
Ян Егоров, Екатерина Иванова, Влад Капитан,  
Иван Карманов, Александра Кириллова,  
Ульяна Корженкова, Алексей Литвинов, Ника Прокудина,  
Алексей Пухов, Александр Руднев, Андрей Шестаков.

ПРАВИЛА ИГРЫ

# ОДНИМ СЛОВОМ

## The Only Word

Простая и весёлая игра на ассоциации!

Придумывай, что объединяет самые разные понятия,  
и загадывай одним словом-ассоциацией сразу несколько слов.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУССКИХ И АНГЛИЙСКИХ СЛОВ

В игру “Одним Словом” можно играть в разных режимах:

- **На одном языке:** вам не требуется знать второй язык – читайте, загадывайте и отгадывайте слова на своём языке, не обращая внимания на перевод слов.
- **На двух языках:** если в вашей компании все знают оба языка – загадывайте ассоциации на любом языке, учитывайте возможные разные ассоциации для слов в разных языках.
- **Изучая иностранный язык:** придумывайте и называйте ассоциацию на родном языке, но, отгадывая, обязательно называйте слова только на втором языке!

2

## USE OF ENGLISH AND RUSSIAN WORDS

You can play The Only Word game in different ways:

- **In one language:** read, describe and guess words either in Russian or in English. Just ignore the words in the other language.
- **In both languages:** if other players know both languages, take the advantage of the clues in Russian and in English. They may work differently.
- **To study one of the languages:** give the clues in your first language, but guess the clues in the foreign one!



3

# СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым избавиться от всех своих карт, успешно загадывая и отгадывая слова-ассоциации.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте колоду карт со словами и раздайте всем карты:

- 3 - 8: всем по 9 карт;
- 9+: поровну, насколько хватит колоды.

Лишние карты уберите в коробку.

Выберите, на какой стороне карт играть: на синей стороне – более простые слова.

*Сверху и снизу на карте одинаковый список слов – сыгранную на стол карту удобно читать с любой стороны!*

Игроки берут в руку колоду своих карт (не показывая карты другим) и чуть сдвигают вниз первую карту.

Открывшиеся **номера 2-й карты** указывают на **слова 1-й карты** – это задание игрока!

Каждому игроку нужно загадать **одним словом-ассоциацией** слова из задания:

- простой вариант: нужно загадать 2 слова, соответствующие **только круглым** номерам задания;
- сложный вариант: нужно загадать 3 слова, для **всех трёх** номеров задания;
- детский вариант: загадывайте любые 2 слова на карте.



**Пример:** Игрок чуть сдвинул в своей руке первую карту вниз и на второй карте видит номера: 2 5 4



Круглые номера задания 2 5 указывают на слова 1-й карты: “шляпа” и “сундук”. Игрок придумывает ассоциацию к этим словам: “Пират!”.

**Важно:** Для ассоциаций нельзя использовать слова, однокоренные к перечисленным на карте.

Кто первым придумал ассоциацию, начинает игру. Далее ход передаётся по очереди.

## ХОД ИГРЫ

Очередной игрок выбирает и называет **число** загадываемых слов (2 или 3) и **одно слово-ассоциацию**, и показывает карту с загаданными словами, выкладывая её в центр стола. Все другие игроки, видя полный список слов на карте, должны верно отгадать загаданные два или три слова, стараясь сделать это первым.

У каждого игрока всего **одна попытка!**

Если кто-то готов назвать все два или три загаданных слова, он накрывает ладонью карту на столе и высказывает свою версию.

### ● Все слова угаданы верно?

1. Разгаданная карта уходит в сброс.
2. Отгадавший сбрасывает любую карту из руки.

Если были загаданы 3 слова и отгаданы **с первой попытки** – загадывавший и отгадавший сбрасывают ещё по одной карте из руки.

Игрок, у которого не осталось карт – **побеждает!**

● **Не все слова угаданы верно?** Загадывавший говорит, сколько слов угадано, но не называет какие.

● **Никто не отгадал все слова?** Загадывавший должен забрать свою карту назад – в низ своей колоды.

Ход передаётся по часовой стрелке.

*Если игрок начинает свой ход с 1 картой в руке, он сразу побеждает.*

*Если игрок не может придумать ассоциацию, можно пропустить ход и перенести верхнюю карту в низ своей колоды.*

# ИГРА ОДНОЙ КОМАНДОЙ



Игра идёт как по обычным правилам, но цель игры – **вместе одной командой** набрать как можно больше очков.

Игроки выбирают, кто начинает игру. Далее ход передается по очереди, и очередной игрок не может пропускать ход.

Когда игрок загадывает ассоциацию, остальные игроки могут совещаться и предлагают **одно общее решение**.

## ● Все слова названы верно?

1. Разгаданная карта уходит в сброс.
2. Любой один из игроков получает право перенести верхнюю карту в низ своей колоды.

*Если загаданы и отгаданы 3 слова, игроки могут перенести 1 карту из стопки ошибок в стопку сброса.*

Каждая карта в сбросе – это 1 победное очко игроков.

## ● Общее решение оказалось ошибочным?

Карта уходит в стопку ошибок.

Игра завершается, когда в стопке ошибок оказывается карт больше, чем число игроков или когда на руках игроков остаётся по 1 карте. Число набранных к этому моменту очков (число карт в сбросе) является результатом командной игры





# COMPETITIVE MODE



## GOAL OF THE GAME

Give and guess the clues and be the first one to get rid of your cards.

## SET UP

Shuffle the deck and deal the cards:

- 3 - 8 players: each player gets 9 cards;
- 9+ players: deal cards equally between the players.

Put the remaining cards in the box.

Choose the side of the card you will play: the blue side contains easier words.

*The words at the top and at the bottom of the cards are the same. That makes reading convenient for all the players.*



Take your cards in the hand. It is your personal deck (don't show it to anyone). Move the first card slightly down. Now you see the numbers at the top right corner of the second card. The **numbers on the 2nd card** identify **the words from your 1st card** - it is your task!

Each player thinks of **one-word clue** to describe 2 or 3 words from their task:

- Easy mode: describe **2 words** of your task, identified by the numbers in circles .
- Challenging mode: bridge **all the 3 words** of your task using one-word clue.
- Kids' mode: bridge any 2 words from your card.



**Example:** A player moves slightly down his first card and sees the numbers:



The numbers in circles 2 5 identify the words of the first card: “hat” and “chest”. The player gives one-word clue to bridge these words: “Pirate!”.

**Notice:** You can’t use clues with the same roots as the words on the card.

The first player who is ready to give the clue starts the game. They become the Clue Giver. Then the turn moves clockwise.

## PLAYING THE GAME

The Clue Giver chooses and speaks out the **number** of words they bridge with the clue (2 or 3) and the **one-word clue**. Then they put the card with the words in the center of the table. The other players look at the card and try to be the first to guess the two or three described words.

Each player has **only one try!**

If one of the players is ready to speak out all the 2 or 3 described words, they cover the card with the hand and say their guess.

### ● **All the words are guessed right?**

1. The guessed card is discarded.
2. The player who guessed right the words (the Clue Solver) discards any of their cards.

*If 3 words were described and guessed right **on the first try**, both the Clue Giver and the Clue Solver discard one additional card.*

The first player to get rid of all the cards **is the winner!**

● **Some of the words are guessed wrong?** The Clue Giver says the number of the correct words, but doesn’t speak them out.

● **Nobody guessed right all the words?** The Clue Giver takes back their card and puts it at the bottom of their deck.

The turn moves clockwise.

*If you start your turn with only one card in your hand, you are the winner!*

*If you can’t give a clue, miss your turn and put the first card at the bottom of your deck.*

## COOPERATIVE MODE



Play in accordance with the basic Competitive Rules, but the object of the game is to score as much as possible **as one team**.

The players choose who starts the game. Then the turn moves clockwise and the current player can not miss their turn. When 2 or 3 words are described with one-word clue, the other players can discuss them before they speak out their **common guess**.

### ● All the words are guessed right?

1. The guessed card is discarded.
2. One of the players can put their first card at the bottom of their personal deck.

*If 3 words were described and guessed right, the players can take one of the cards from the fail pile and move it to the discard pile.*

Every card in the discard pile is the players' victory point.

### ● The common guess is wrong?

The card is moved to the fail pile.  
The game finishes when either there are more cards in the fail pile than players, or when all the players have one last card left in their hands. The number of cards in the discard pile is the team score.







### Экономикус 2-8

Простая и весёлая игра про экономику! Покупайте компании, торгуйтесь на аукционе, создавайте рискованные стартапы!



### Оркономика 2-5

Зачем покупать компанию, когда её можно отобрать? Играйте отчаянные комбинации карт и громите соперников!



### Фиксиномика 2-5

Детская экономическая игра. Собирай детали, строй лаборатории и совершай подвиги!



### Дорогая, я в гараж! 2-6

Семейная игра для детей и родителей о времени и планировании важных и срочных дел.



### Лемминги 2-6

Как вычислить Алёшу? Как обхитрить всех, а самому остаться на суше? Игра со скрытыми ролями для весёлой компании.



### Языколом 1-8

Веселись с хисси хисси хисси! Простая, весёлая и познавательная игра как для взрослой вечеринки, так и для маленьких игроков!



### Танчики 1-4

Круши кирпичи, защищай штаб, стреляй по всему, что движется! Игра из нашего детства – теперь в виде настольной стратегии на планирование манёвров.



### Клумба 2-4

Красивая семейная стратегия в большой зелёной коробке. Осторожно, внутри бабочки!



### Динозаврикус 2-5

Ноги, крылья! Главное – рык! Весёлая игра на устный счёт. Комбинируй, складывай и побеждай в соревнованиях Дино.



### Экономикус карточная игра 2-5

Компактная игра из серии простых и весёлых экономических игр! Новые правила. Удобно взять с собой.

## НАВЫКИ



Фин. грамотность	++	++									+
Экон. грамотность	+++										++
Планирование	++	++	+	+++	++		++	+	+		+
Принятие решений	++	++	++	+++	++	+	+	++	+		++
Переговоры	++	++	++			+	+	+++	+	++	+++
Работа в команде	+	+	+	++	+	+++	++	+++	+		+++
Лидерство	+	+++	+	++	+			+	+++	+	
Логика	++	++	++	++	+		+	+++		++	
Речь и дикция						+++					+
Ораторские навыки	+	+	+			+++				+	+++
Иностранные языки						+					+++
Тайм-менеджмент						+	+++				+
Креативность				+	++			+	+		+++
Цена коробки игры (руб.)	1990	1990	1490	1590	1190	890	990	490	490	590	490