

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Для игры нужно 3-20 игроков (рекомендуется 4-12). Игроки разбиваются на 2 группы: спорщики (2-10 игроков) и отгадчики (1-10 игроков). Ведущий может играть в любой из этих ролей.
2. Реквизиты для игры:
 - Колода карт софизмов, содержащая также 1 карту «Зеро»;
 - 7 листов с софизмами для отгадчиков;
 - Ручки и бумажки для каждого из отгадчиков - для подсчёта очков;
 - 50 жетонов попыток для отгадчиков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Спорщики перетасовывают колоду и тянут по 5 карт с софизмами, которые они будут использовать. Если спорщиков больше 6, то они берут только по 4 карты.
2. Некоторые (или все) спорщики определяют для себя тезисы, которые они будут отстаивать с использованием софизмов. Задача спорщиков - проталкивать собственные тезисы, а также комментировать (поддерживать или опровергать) сказанное другими спорщиками, но с использованием софизмов со своих карт. Примеры тезисов:
 - Инопланетных цивилизаций не существует;
 - Никого невозможно в чём-то убедить при помощи софизмов;
 - Зелёный цвет красивее, чем красный.
3. Спорщики, которые не взяли себе никакой тезис, используют софизмы только для ответов на сказанное другими.
4. Отгадчики берут листы с софизмами, жетоны попыток и ручки с бумажками для подсчёта очков. Количество жетонов зависит от количества отгадчиков:
 - если отгадчиков 1-2, каждый берёт по 15 жетонов;
 - если отгадчиков 3-4, каждый берёт по 10 жетонов;
 - если отгадчиков 5-6, каждый берёт по 8 жетонов;
 - если отгадчиков больше 6, то 50 жетонов делятся поровну между отгадчиками, а остаток убирается обратно в коробку.
5. Если отгадчиков достаточно много, и листов с софизмами всем не хватает, то несколько отгадчиков могут использовать один и тот же лист с софизмами.
6. После этого всё готово к игре: ведущий запускает таймер, и игра начинается.

ХОД ИГРЫ

1. Игра идёт в реальном времени. Спорщики говорят фразы в поддержку своего тезиса, а также поддерживают или опровергают тезисы других спорщиков. Но всё это должно делаться с использованием софизмов, которые есть у спорщиков на картах.
2. У спорщиков нет условий победы и поражения; их цель — попрактиковаться использовать софизмы так, чтобы аргументы звучали убедительно.
3. Спорщики могут говорить в любом порядке; могут как отвечать на реплики других игроков, так и высказывать новые суждения относительно своего тезиса.
4. Отгадчики смотрят дебаты и пытаются угадать, какие софизмы используют спорщики. Отгадчики соревнуются между собой, кто наберёт больше очков за угаданные софизмы.
5. Любой из отгадчиков может в любой момент пытаться угадывать софизмы, которые используют спорщики. Для этого отгадчик громко говорит имя спорщика и название софизма, который, как ему кажется, употребил этот спорщик. Спорщик отвечает отгадчику, правильная была догадка или нет.
6. Отгадчик может пытаться угадать софизмы только из последней реплики, сказанной спорщиком. Если спорщик уже начал говорить следующую реплику, предыдущие софизмы угадывать нельзя. Тем не менее, можно пытаться угадать последние сказанные софизмы других спорщиков, пока они не начали говорить.
7. Спорщик может использовать в одной реплике несколько софизмов одновременно из тех, которые есть у него на картах. Отгадчики тоже могут пытаться найти несколько софизмов в одной реплике спорщика.
8. За каждый угаданный софизм отгадчик получает 1 очко, а спорщик откладывает угаданную карту в сброс и берёт себе новую из колоды. Если колода заканчивается, то сброс перетасовывается и становится новой колодой.
9. Спорщик больше не может использовать тот софизм, который ушёл в сброс, но может пользоваться новым полученным софизмом.
10. Если отгадчик называет не тот софизм, который использовал спорщик, то он теряет 1 жетон. Когда жетоны у отгадчика заканчиваются, он начинает терять по 1 очку за каждую неправильную попытку.
11. Игра продолжается 20 минут. В конце игры среди отгадчиков определяется победитель по количеству набранных очков. Жетоны при подсчёте очков не учитываются.