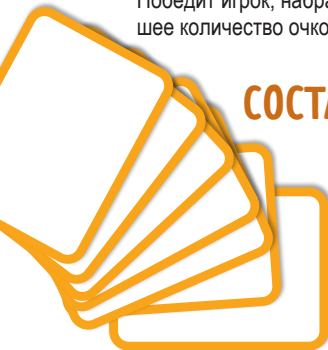


Скоростные Каракули

ОБ ИГРЕ

В каждом раунде один игрок становится **отгадывающим**, а все остальные игроки – **художниками**. Задача художников – нарисовать загаданное слово как можно быстрее и точнее. **Отгадывающий** угадывает слово по рисункам, начиная с того, который сделан быстрее всех, и далее по очереди. Игрок, чей рисунок будет правильно угадан первым, выигрывает раунд, а **отгадывающий** и удачливый **художник** получают по 1 очку. Победит игрок, набравший наибольшее количество очков.

СОСТАВ ИГРЫ



7 ПЛАНШЕТОВ
ДЛЯ РИСОВАНИЯ



70 КАРТОЧЕК
СО СЛОВАМИ



7 МАРКЕРОВ



24 ЖЕТОНА ОЧКОВ



1 ФИШКА



1 СПЕЦИАЛЬНЫЙ КУБИК

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте карточки. Возьмите **по 2 карточки** (лицевой стороной вниз) **за каждого игрока** и сформируйте из них стопку. Разместите её лицевой стороной вниз на одной стороне стола, а оставшиеся карточки верните в коробку.

ПРИМЕР: при игре влятером стопка будет состоять из 10 карточек.

ИГРА ВТРОЁМ И ВЧЕТВЕРОМ: подготовьте стопку из 12 карточек.

2. Выдайте каждому игроку **планшет для рисования** и **маркер**. Лишние планшеты и маркеры уберите в коробку.
3. Отложите **жетоны очков** в сторону – они потребуются позже.
4. Поместите **фишку** и **кубик** в центре стола так, чтобы все игроки могли дотянуться до них.

ИГРА ВТРОЁМ: уберите **фишку** в коробку (используется только **кубик**).

ХОД ИГРЫ

В первом раунде партии **отгадывающим** становится самый старший игрок, а все остальные – **художниками**.

В каждом раунде игроки проходят следующие этапы в указанном порядке:

1. ВЫБОР СЛОВА
2. РИСОВАНИЕ
3. УГАДЫВАНИЕ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ
4. КОНЕЦ РАУНДА

1

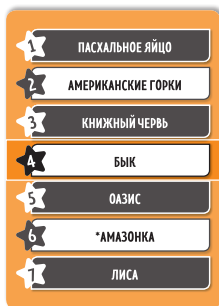
ВЫБОР СЛОВА

Отгадывающий закрывает глаза и держит их закрытыми до этапа (3) *Угадывание и подсчёт очков*. Сидящий слева от отгадывающего игрок берёт из стопки **верхнюю карточку** и выкладывает её на стол лицевой стороной вверх. На каждой карточке указан список из семи пронумерованных слов. Отгадывающий называет любую цифру от 1 до 7 – в этом раунде будет угадываться слово, указанное на карточке рядом с названной цифрой. Убедитесь, что все, кроме отгадывающего, увидели это слово.

ВНИМАНИЕ! Переверните карточку лицевой стороной вниз! Отгадывающий не должен знать это слово до конца этапа (3) *Угадывание и подсчёт очков*.

ПРИМЕЧАНИЕ: играя с детьми, пропускайте слова, перед которыми стоит знак «*» (таких по одному на каждой карточке). Вместо этого отгадывающий должен назвать другую цифру.

ПРИМЕР: *АТЛАНТ.

**ПРИМЕР:**

в этом раунде Соня – отгадывающий, она называет цифру «4». Значит в этом раунде будет угадываться слово «бык».

В правилах используется **термин «слово»**, хотя на карточке может быть два слова (например, «Звёздные войны») или больше.

2

РИСОВАНИЕ

Отгадывающий говорит: «Начали!», каждый **художник** берёт свой **планшет** и **маркер** и начинает рисовать загаданное слово.

1. Тот **художник**, который **первым** закончил рисовать, хватает **фишку** (см. ниже *исключение для игры втроём*), ставит её перед собой и переворачивает свой **планшет** лицевой стороной вниз. Фишка остается у этого художника до конца раунда.
2. **Художник**, который закончил рисование **вторым**, хватает **кубик**, переворачивает свой **планшет** лицевой стороной вниз и начинает бросать кубик так быстро, как только может, пока не выпадет грань с **символом**. Как только это происходит, он кричит: «**Стоп!**» Все остальные **художники** **немедленно** прекращают рисовать и переворачивают свои **планшеты** лицевой стороной вниз. **Художник**, бросавший **кубик**, оставляет его себе.



Тот, кто закончил рисунок первым, забирает **фишку**.



Тот, кто закончил рисунок вторым, бросает **кубик**.



Все остальные **прекращают** рисовать, как только выпал этот символ!

ИГРА ВТРОЁМ: поскольку **фишка** не участвует в игре, тот, кто закончит рисунок первым, хватает **кубик** и начинает бросать его.

3 УГАДЫВАНИЕ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

ВНИМАНИЕ! Убедитесь, что все планшеты с рисунками лежат лицевой стороной вниз. Вот теперь **отгадывающий** открывает глаза!

1. **Художник**, у которого находится **фишка** (см. ниже исключение при игре *втроём*), первым показывает свой рисунок. **Отгадывающий** высказывает одну (и только одну!) догадку. Если она верна, то и этот **художник**, и **отгадывающий** получают по 1 очку. Затем начинается **этап (4) Конец раунда**.
2. Если догадка была неверной, свой рисунок показывает **художник**, который взял **кубик**, и **отгадывающий** высказывает ещё одну догадку. Если догадка верна, то и этот **художник**, и **отгадывающий** получают по 1 очку. Затем начинается **этап (4) Конец раунда**.
3. Если отгадывающий снова ошибся, все оставшиеся **художники** (в игре *втроём* и *вчетвером* остаётся только один) **одновременно** показывают свои рисунки, и **отгадывающий** высказывает **последнюю** догадку. Если догадка верна, то все **эти художники** и **отгадывающий** получают по 1 очку. Если отгадывающий снова ошибся, то в этом раунде никто очков не получает.

ПРИМЕЧАНИЕ: каждый раз при верной догадке игроки берут жетоны очков с номиналом «1» и кладут их в **стопки очков** перед собой. Если в запасе больше не осталось жетонов очков «1», игроки должны разменять имеющиеся у них жетоны на «3».

РЕДКИЙ СЛУЧАЙ: если в запасе не хватает **жетонов очков**, используйте вместо них любые подходящие предметы.

ИГРА ВТРОЁМ: поскольку **фишка** не в игре, первым показывает свой рисунок игрок, бросавший **кубик**.

ПРИМЕР (слово «бык»):

ХУДОЖНИКИ: ОТГАДЫВАЮЩИЙ:

1. Артём



ШЛЕМ!

Казимир

2. Рита



ПРИЗРАК!

Казимир

3. Яна и Демьян



БЫК!

Казимир

Яна: 🌟 Демьян: 🌟

Казимир (отгадывающий): 🌟

ПРИМЕР: поскольку ни рисунок Артёма, ни рисунок Риты Казимир отгадать не смог, Яна и Демьян показывают свои рисунки одновременно. На этот раз догадка Казимира оказалась верна, поэтому Яна, Демьян и Казимир получают по 1 очку.

Верните **фишку** и **кубик** в центр стола.
Сотрите все рисунки с планшетов.
Отложите сыгранную **карточку** в сторону.

Отгадывающим в следующем раунде будет игрок, сидящий слева от **предыдущего** (ход передаётся по часовой стрелке).

Игра заканчивается после раунда, в котором была использована последняя **карточка** из стопки.

Каждый игрок подсчитывает **набранные очки**.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. При равном счёте игроки делят победу.

ПОЯСНЕНИЯ

- **Художникам** нельзя рисовать **буквы** и **цифры**. Если художник показывает рисунок с буквами или цифрами, начните раунд заново, взяв новую карточку из **коробки**.
- **Художникам** нельзя рисовать **символы**. Например: *стрелки, символы валют, ноты, математические символы (плюс, минус и т.д.)*.
- **Отгадывающий** должен как минимум произнести слово (слова), что написано (ны) на **карточке** (см. *исключения выше*). *Догадка «декоративная подушка» будет верна для слова «подушка», но догадка «часы» не будет верна, если загаданно слово «секундомер».*
- Если на карточке написано больше одного слова, догадка может соответствовать любому из этих слов. *Догадка «Ляя» будет верна, если загаданно слово «принцесса Ляя/Ляя».*
- Подсказывать нельзя!
- Все слова на карточках – существительные, названия или имена. Но если отгадывающий произносит однокоренной глагол, это считается верной догадкой. *Догадка «кто-то ныряет» будет верна для слова «ныряльщик».*
- Если отгадывающий произнесёт загаданное слово во множественном числе, это считается верной догадкой. *Догадка «зубы» будет верна, если загаданно слово «зуб».*
- Не будьте слишком строги: засчитайте высказанную догадку, если она означает практически то же самое, что и слово на карточке. Избегайте споров! Игра затевается для веселья!
- Если два игрока или больше одновременно хватают **фишку**, то её получает самый **младший** игрок, а тому, кто старше, достаётся **кубик** для бросков (даже если за это время кубик взял третий игрок).

Если вы положите **планшет для рисования** на стол лицевой стороной вниз, это может стереть часть вашего рисунка или даже весь рисунок. Поэтому, переворачивая **планшет**, подложите маркер между планшетом и поверхностью стола.

Автор благодарит всех, кто принимал участие в тестировании, особенно Инесу Буварп, Нору Олдаль Свенссон, Лин Хейдл Исаксен, семью Олдеман Лунд, семью Олдеман Кристенсен и команду Matagot.

Авторы игры: Фритьоф Буварп, Эйлиф Свенссон, Майя Буварп, Паулина Буварп, Асмунд Свенссон
Разработка игры: Chilifox Games и Matagot
Графический дизайн: Дени Эрвэу
Корректура: Ван Уиллис
Перевод с английского: Олеся Шамарина



© 2021 Chilifox Games AS
All rights reserved.

8890



© Zvezda. All rights reserved.