ЗНАЕМ
ИГРАЕМ

www.znaemigraem.ru

Магазин настольных игр,
игрушек и подарков

Компоненты игры

- Игровое поле (дорожка подсчета)
- 84 карты
- 36 фишек голосов 6-ти разных цветов, пронумерованных от 1 до 6
- 6 дервянных кроликов (кролемиплы !)

Стартовая расстановка

Каждый игрок выбирает одного кролика и помещает его на 0 дорожки подсчета. Перетасуйте 84 картинки и дайте каждому из игроков по 6 штук. Сложите в стопку оставшиеся от колоды карты.

- С 4 игроками, каждый получает по 4 фишек голосов (*от 1 до 4*).
- С 5 игроками, каждый получает по 5 фишек голосов (*от 1 до 5*).
- С 6 игроками, каждый получает по 6 фишек голосов (*от 1 до 6*).

Важно : Не показывайте никому Ваших карт .

Ход игры

Рассказчик

Один из игроков является рассказчиком. Он смотрит на 6 карт в его руках.
Об одной из карт он составляет предложение и говорит его вслух (не показывая карту другим игрокам).

Предложение может принимать различные формы: оно может состоять из одного слова или более, им может быть даже какой-нибудь звук. Предложение может быть вымышленным или вдохновлено от имеющегося произведения искусства (*стиха или песни, названия кино, пословицы и так далее*).

Кто должен быть рассказчиком в начале игры? Игрок, первым придумавший предложение, объявляется рассказчиком.

Выбор карты для рассказчика

Остальные игроки выбирают среди своих 6 изображений тот, который лучше всего соответствует предложению, составленному рассказчиком.

Затем, каждый из них отдает выбранную карту рассказчику не показывая ее другим.

Рассказчик перетасовывает свои карты со всеми полученными от игроков. Он в произвольном порядке размещает их лицом вверх на столе. Карта слева будет номер 1, рядом с ней будет номер 2, и так далее …

Найдите изображение рассказчика: голос

Цель других игроков состоит в том, чтобы найти изображение рассказчика среди представленных. Каждый игрок тайно голосует за ту или иную карту, и надеется, что она принадлежит рассказчику. Чтобы сделать так, он помещает фишки голосов лицом вниз перед собой, соответствующе изображению, за которое он голосовал. Как только все проголосовали, все фишки голосов раскрыты и помещены на соответствующие изображения.

Важно : Вам не разрешено голосовать за Ваше собственное изображение

Подсчет

- Если все игроки нашли изображение рассказчика или никто не нашел его, то рассказчик не получает очков, а все остальные получают 2 очка.
- В любом другом случае рассказчик получает 3 очка, а также все игроки, которые нашли его изображение.
- Каждый игрок, кроме рассказчика, получает одно очко от каждой фишки голоса, которая была помещена на его изображение.

Игроки перемещают кролика по дорожке подсчета на столько, сколько очков они только что заработали.

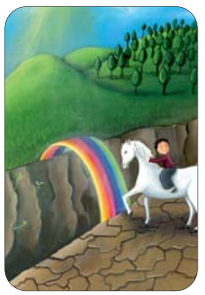
Конец хода

Каждый игрок донабирает 6 карт в свою руку. Рассказчик для раунда тот, что слева от текущего (игра проходит по часовой стрелке).

Конец игры

Игра заканчивается, когда вытянута последняя карта . Игрок, который всех дальше на дорожке подсчета является победителем.

Пример хода



5 игроков сидят за столом: Максим, Степан, Михаил, Оля и Влад.

Влад - первый игрок придумавший предложение вдохновленным изображением.
Итак, он начинает ход в роли рассказчика
Предложение он сообщает всем: "Где счастье?" , ссылаясь на французское кино "Счастье на лугу" .

После того, как все услышали предложение игроки должны выбрать из своей руки изображение, которое на их взгляд больше всего соответствовало бы предложению, высказанное Владом.

Оля имеет эти карты :

Среди своих 6 изображений Оля выбирает 3ю, которая является для нее самой близкой к предложению Влада, "Где счастье?". Она отдает эту карту ему. Максим, Степан и Михаил, также выбирают одну из своих карт и дают их Владу, рассказчику этого хода

Влад перетасовывает свою карту с теми, которые он получил от других игроков и размещает их в середине стола.

Каждый игрок (*кроме рассказчика*)начинает голосовать за ту, которую он считает картой Влада.

Как только игроки выбрали жетоны голосов, они открывают их.

Только Оля нашла карту Влада (*номер 4*). Итак, Влад и Оля получают по 3 очка каждый. Два игрока голосовали за карту Оли (*номер 1*), поэтому она получает 2 очка дополнительно.

Максим получает 1 очко, так как за его карту проголосовал один человек (*номер 3*).

В конце этого раунда, Оля зарабатывает 5 очков, Влад 3 очка, Максим 1 очко; Степан и Михаил не зарабатывают очков, так как не находят карту Влада, и ни один из игроков не проголосовал за их карты. В следующем раунде рассказчиком будет Максим, поскольку он сидит слева Влада.

Подсказки

Если предложение, сказанное рассказчиком, описывает изображение слишком точно, все игроки легко найдут его и таким образом он не сможет выиграть очков.

В противоположность этому, если предложение мало имеет отношение к изображению, наверняка голосовать за него никто не будет, и снова он не получит очков.

Таким образом проблема для рассказчика состоит в том, чтобы найти предложение, которое является ни слишком описательным и ни слишком абстрактным, но таким, чтобы только некоторые игроки находили его, но не все. Вначале, это может быть довольно трудно достигнуть, но вы увидите, что вдохновение прибывает после нескольких ходов.

Варианты

3 игрока : у каждого игрока по 7 карт, вместо 6. Каждый игрок кроме рассказчика отдает 2 карты, вместо одной. Таким образом мы выбираем из 5 представленных карт.

Подсчёт : Когда только один игрок нашел карту рассказчика, они оба получают 4 очка, вместо 3х.

Пантомимы или песни : в этом варианте у рассказчика есть возможность спеть песню или наиграть немного музыки, которая могла так или иначе быть связанной с картой или даже имитировать ее. Остальная часть игры остается той же самой.

Наконец, ничто не препятствует тому, чтобы Вы смешали различные варианты вместе или создали свои собственные!