

ДЖЕЙ КОРМЬЕ И ЧЕЙЗ ДИШЕР

ГНИ СВОЮ ЛИНИЮ

РИСУЙ, ПОКАЗЫВАЙ, ИЩИ,
УГАДЫВАЙ!

ПРАВИЛА

РЫБА!



ГНИ СВОЮ ЛИНИЮ

РИСУЙ, ПОКАЗЫВАЙ, ИЩИ, УГАДЫВАЙ!



4-8 игроков



Объясняется за 2 минуты



От 12 лет



Простая и весёлая



Партия 20 минут



Можно играть в семье

ОБ ИГРЕ

Это весёлая игра для 2-4 команд. Каждая команда состоит из **художника** и его **напарника**. **Художник** рисует тайное слово, соединяя значки на своём планшете. Затем он жестикулирует и звуками (но без слов) показывает **напарнику**, какие значки тот должен соединять, чтобы получился задуманный рисунок. **Напарник** пытается воссоздать рисунок художника и первым назвать тайное слово — тогда их команда победит!

СОСТАВ

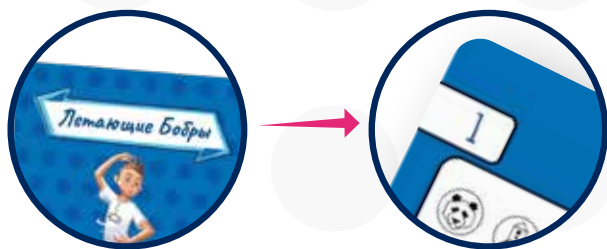
- 1 16 двусторонних планшетов со значками — на них вы будете рисовать.
- 2 4 маркера со стирашками.
- 3 110 секретных карт — на них по два слова, которые вы будете отгадывать. Всего 220 тайных слов.

Правила игры — их вы сейчас читаете.



ПОДГОТОВКА

- 1 Разделитесь на команды по двое. Сядьте друг напротив друга. Выберите цвет команды (синий, зелёный, красный, фиолетовый) и возьмите все планшеты этого цвета. У каждого игрока в команде будет по два планшета цвета его команды.
- 2 Найдите планшет с персонажем на обороте и напишите на ленте название вашей команды.



- 3 Каждая команда выбирает, кто из них будет **художником** в первом круге: все **художники** должны сесть по одну сторону стола напротив своих **напарников**. Раздайте **художникам** по одному маркеру.
- 4 Перемешайте карты с тайными словами. Положите колоду лицом вниз перед художниками. Решите, какие слова вы будете использовать в этой партии: синие (простые) или красные (сложные).

Если вас нечётное количество игроков, пусть в одной команде будет трое: один художник и два напарника. В этом случае напарники всё равно получают два планшета, а не четыре.



ЗАДАЧИ ИГРОКОВ

ЗАДАЧА ХУДОЖНИКОВ

Нарисуйте тайное слово. Помогите своему **напарнику** воссоздать тот же рисунок, что на вашем планшете, и как можно быстрее угадать тайное слово.

ЗАДАЧА НАПАРНИКОВ

Внимательно следите за своим **художником**, соединяйте правильные значки и первым скажите вслух тайное слово.

КАК УСТРОЕН ПЛАНШЕТ

Номер планшета

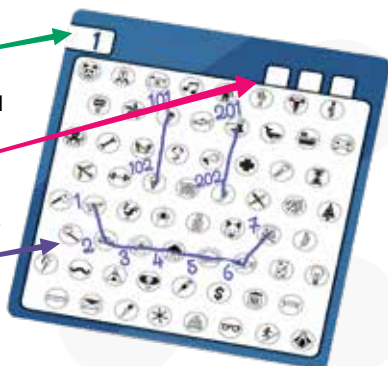
В первом круге вам нужен планшет с номером 1

Блок ошибок

Он пригодится чуть позже

Зона рисования

Тут вы будете рисовать, соединяя значки



Теперь вы готовы играть, попутно читая правила.

ХОД ИГРЫ

Каждый круг делится на два шага – подготовку и действие.

1 – ПОДГОТОВКА

ХУДОЖНИКИ

УЗНАЙТЕ ТАЙНОЕ СЛОВО

Один из **художников** берёт верхнюю карту из колоды с тайными словами. В зависимости от того, как вы договорились в подготовке, ваше тайное слово находится в синем окошке или в красном. Покажите тайное слово всем **художникам**, но не показывайте

напарникам. Убедитесь, что все **художники** прочитали и запомнили тайное слово. Положите карту с тайным словом на стол лицом вниз.

Кроме того, под каждым словом есть его категория. Категории пригодятся чуть позже.

СЛОЖНАЯ ВЕРСИЯ

Тайное слово

Категория



ПРОСТАЯ ВЕРСИЯ

Категория

Тайное слово



ВОЗЬМИТЕ ПЛАНШЕТ

На каждой стороне планшета (за исключением стороны с названием вашей команды) есть номер сверху. В первом круге вам нужна сторона с номером 1.

НАРИСУЙТЕ ТАЙНОЕ СЛОВО

Нарисуйте тайное слово на своём планшете, соединяя значки прямыми линиями. Убедитесь, что никто не видит ваш рисунок: ни **напарники**, ни другие **художники**.



Корову можно нарисовать, например, так...

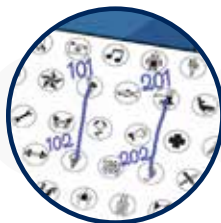
А можно и так



Рисунок должен быть простым, схематичным, но доходчивым, чтобы по нему можно было отгадать тайное слово. В это время **напарники** могут изучать значки на своём планшете (подробнее – чуть дальше, под заголовком «Напарники»).

Когда закончите рисовать, пронумеруйте каждый значок по порядку (1, 2, 3 и т. д.), один значок — один номер (посмотрите на рисунок рыбы справа, в памятке для художников). Ваш **напарник** будет вести линию от значка 1 к значку 2, от значка 2 к значку 3 и т. д. Если на вашем рисунке есть пересекающиеся линии и значок на месте пересечения уже пронумерован, не нужно нумеровать его повторно.

Примечание: вы можете создать рисунок из нескольких отдельных линий. В таком случае нумеруйте линии последовательно, начиная со 101 (вторую линию нумеруйте, начиная с 201, третью — с 301 и т. д.).



НАПАРНИКИ

Положите свой планшет перед собой, его могут видеть другие игроки. В первом круге вам, как и вашему **художнику**, нужна сторона планшета с номером 1. Пока **художники** рисуют, изучите значки на своём планшете, чтобы потом было проще их находить.

2 — ДЕЙСТВИЕ

ХУДОЖНИКИ

ИЗОБРАЖАЙТЕ ЗНАЧКИ ЖЕСТАМИ

Посмотрите памятку для **художников** сбоку, чтобы понять, как изображать значки.

Дождитесь, когда все **художники** закончат рисовать. Положите планшеты перед собой лицом вниз, маркер отдайте **напарнику**. На счёт три начните этап действия.

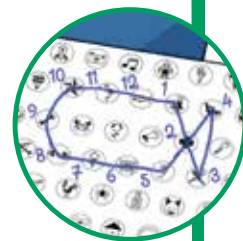
Изображайте с помощью мимики и звуков (но без слов) ассоциации со значком под номером 1, чтобы ваш **напарник** знал, откуда начать рисунок. Затем ассоциации со значком 2, и так далее. Вы можете подсматривать свой рисунок, но убедитесь, что никто другой его не видит.



ПАМЯТКА ДЛЯ ХУДОЖНИКОВ

- Вы можете называть вслух номер значка, который изображаете.
- Можно издавать звуки, показывая значки, но нельзя имитировать звуки, прямо указывающие на тайное слово. Нельзя показывать на предметы в комнате, если они являются тайным словом.
- Если вы хотите, чтобы **напарник** провёл линию к уже существующему значку (как в примере ниже), просто назовите ему номер.

Например: Вы нарисовали рыбку. Вы говорите: «Один» — и изображаете балерину; «Два» — и изображаете крест; «Три» — и изображаете скрещённые мечи; «Четыре» — и изображаете кита; «Два» — и ничего не показываете, так как **напарник** уже нашёл этот значок и сейчас просто проводит линию к нему; «Пять» — и изображаете ухо и т. д.



Подсказка: вы можете попробовать сэкономить время, пропуская значки. В примере выше вы могли бы пропустить значок 2 и показать сначала значок 1, затем значок 3 — **напарник** провёл бы линию как раз через значок 2.

- Если **напарник** не может найти изображаемый вами значок, вы можете сами перейти к следующему. Не забудьте назвать новый номер, иначе рисунок **напарника** в итоге может отличаться от вашего.

ПАМЯТКА ДЛЯ НАПАРНИКОВ

Если вы не уверены, что правильно отметили один из предыдущих значков, назовите вашему **художнику** номер и попросите показать этот значок ещё раз.

НАПАРНИКИ

Смотрите и прислушивайтесь к своему **художнику**, чтобы понять, какой значок он изображает. Если вы уверены, что нашли нужный значок, отметьте его номером 1 (говорить вслух, что это за значок, не нужно). Попросите вашего **художника** изобразить следующий значок. Как только вы угадали второй значок, отметьте его номером 2 и проведите прямую линию от номера 1 до номера 2.

Продолжайте нумеровать и соединять значки, которые показывает **художник**, пока рисунок не начнёт принимать узнаваемые очертания.



НАЗОВИТЕ ТАЙНОЕ СЛОВО

Напарник может озвучить тайное слово, когда захочет, даже если рисунок ещё не закончен. Но помните: у каждого **напарника** только три попытки!

НАПАРНИК УГАДАЛ ТАЙНОЕ СЛОВО

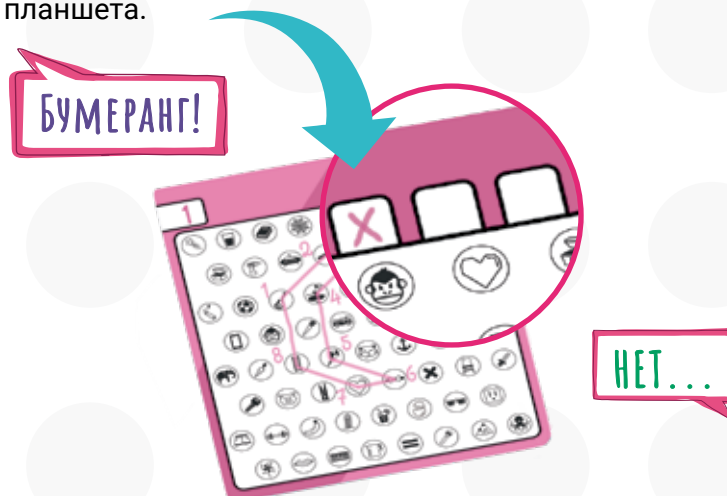
Если ваш **напарник** первым угадал тайное слово, ваша команда побеждает в этом круге, и круг заканчивается.



Важно: Синонимы или названия вещей, внешне идентичных тайному слову, также считаются правильными ответами. Например, если тайное слово было «Крокодил», принимается ответ «Аллигатор», так как эти животные очень похожи.

НАПАРНИК ОТВЕТИЛ НЕВЕРНО ИЛИ НЕ УГАДАЛ ТАЙНОЕ СЛОВО

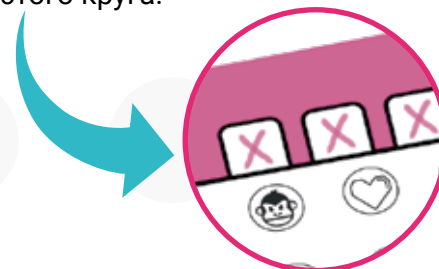
Если вы ответили неверно, поставьте крестик (X) в одном из блоков ошибок в верхней части своего планшета.



Затем **художник** из вашей команды зачитывает вслух категорию тайного слова (все остальные команды тоже её слышат!). После этого вы можете попробовать угадать ещё раз.



Если вы ответите неверно три раза (три крестика на планшете), ваша команда выходит из игры до конца этого круга.



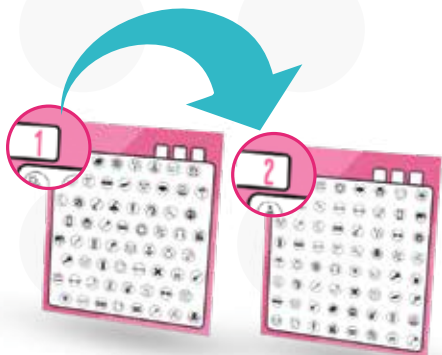
КОНЕЦ КРУГА

Круг заканчивается в одном из случаев:

- Один из **напарников** верно называет тайное слово. Он и его **художник** — победители в этом круге.
- У всех **напарников** по три крестика на планшетах — никто не отгадал тайное слово.

Сотрите рисунки и крестики со своих планшетов, чтобы подготовиться к новому кругу.

✓ В новом круге команда-победитель рисует на планшете со следующим порядковым номером.



✗ Все остальные команды рисуют на том же планшете, что был в прошедшем круге.



! Если никто не угадал секретное слово, все команды рисуют на том же планшете, что был в прошедшем круге.

Уберите под колоду карту с тайным словом, которое вы отгадывали в этом круге. Подвиньте колоду в сторону **напарников**: теперь **напарники** становятся **художниками**, а **художники** — **напарниками** (не меняйтесь планшетами и командами).

Новый круг начинается с шага «Подготовка». Перед тем, как начать новый круг, убедитесь, что **художник** и **напарник** одной команды собираются рисовать на планшетах с одинаковым номером.



КОНЕЦ ИГРЫ

В игре побеждает команда, первая одержавшая победу в третьем круге (то есть отгадавшая тайное слово на планшете с номером 3).

ПРОДВИНУТАЯ ИГРА

Если вы сыграли уже несколько партий, попробуйте продвинутую игру. В ней напарники рисуют так, чтобы никто не видел их планшеты. Таким образом, **художник** не может увидеть рисунок своего напарника, а **напарники** не могут видеть рисунки друг друга. Ваш успех будет зависеть исключительно от общения между партнёрами в одной команде.





Авторы игры: Джей Кормье и Чейз Дишер.

Художник Крис Сетра.

Локализация игры

Разработка: Анна Половцева, Дмитрий Чупикин,
Анна Давыдова, Павел Коврижкин, Анастасия Титова.

Дизайн и вёрстка Екатерина Лыскова.

Корректор Ксения Ларина.

© 2022 Jeux Synapses Games Inc. Все права защищены.

jeuxsynapsesgames.com

© Издание на русском языке.

ООО «Магеллан Производство», 2022.

111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11,
строение 9, этаж 2, комната 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения
правообладателей запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт – давайте играть!

