



Компоненты

4 овальных жетона с числами
4 овальных жетона с буквами
4 жетона низа
(с логотипом игры)
1 мешочек
1 блокнот для подсчёта очков



91 картинка
(двухсторонняя)



48 жетонов
с координатами
(по 3 для каждой
координаты)



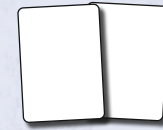
Набор № 1:
24 цветных кубика (по 3 каждого
цвета) и 1 рамка с логотипом



Набор № 2:
6 деревянных блоков
разной формы



Набор № 3:
1 длинный
и 1 короткий
шнурок



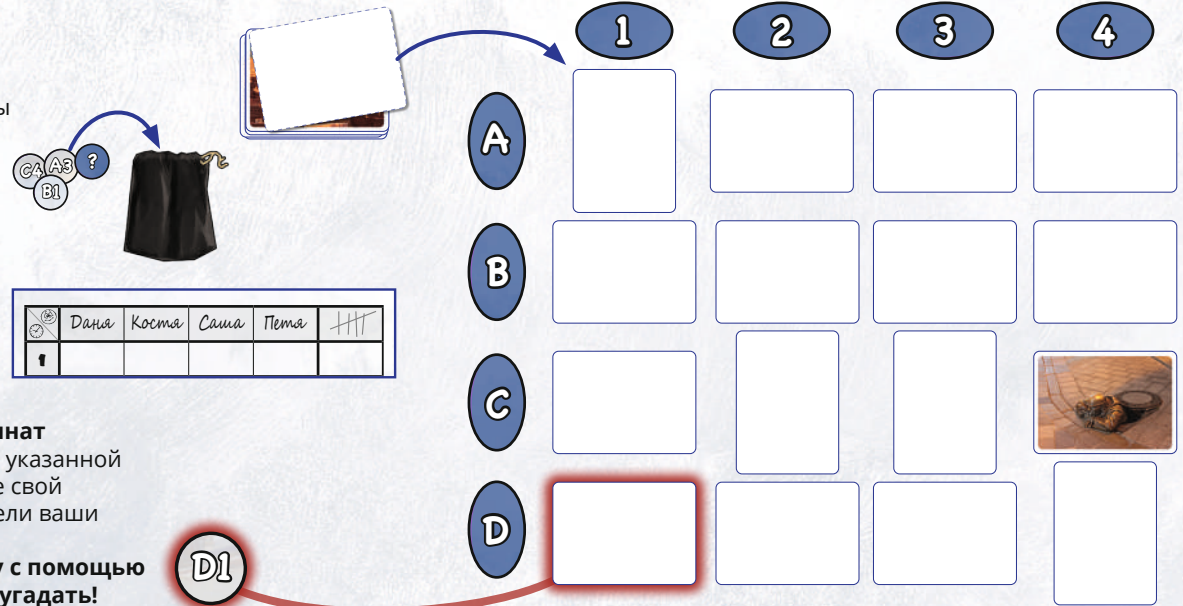
Набор № 4:
19 карт с символами



Набор № 5:
4 палочки
и 4 камня

Подготовка к игре

Перемешайте все картинки. Случайным образом возьмите 16 из них и разложите их в центре стола 4 на 4, как показано справа. Выложите над столбцами овальные жетоны с числами, а слева от рядов — жетоны с буквами. Картинки должны оставаться на своих местах до конца игры. Положите все жетоны координат в мешочек и перемешайте их. Раздайте каждому игроку по одному случайному набору компонентов. При игре втроём или вчетвером положите неиспользованные наборы справа от самого старшего игрока. Затем выдайте каждому игроку карандаш или ручку (не входят в комплект) и по листу из блокнота для подсчёта очков. Запишите имена всех игроков в первой строке своего листа.

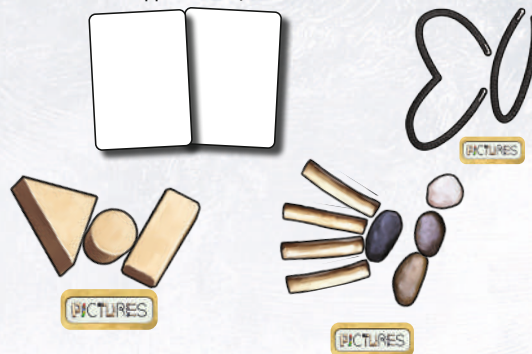


Ход игры

Как устроен раунд

- В начале раунда каждый игрок берёт по одному жетону координат из мешочка.** Карта в столбце под указанным числом и в строке под указанной буквой — картинка, которую вам нужно будет изобразить! Положите свой жетон координат перед собой лицом вниз, чтобы остальные не видели ваши координаты.
- Одновременно с другими игроками изобразите вашу картинку с помощью своего набора компонентов — так, чтобы остальные смогли её угадать!** Расположите свои компоненты так, чтобы они напоминали нужную картинку. Вы можете выкладывать их как угодно, и вам необязательно использовать все компоненты из набора. Есть только два исключения:
 - если у вас цветные кубики, возьмите ровно 9 кубиков, образуйте из них квадрат 3 на 3 внутри рамки с логотипом, чтобы получилось подобие вашей картинки;
 - если у вас карточки с символами, выберите от 2 до 5 карточек и выложите их перед собой в ряд слева направо.
 Когда закончите, положите под своей композицией жетон низа: так все поймут, где у картинки должен быть низ. (На рамке для кубиков уже есть жетон низа, а для карточек с символами такой жетон не понадобится.)

Примеры:



3. У кого какая картинка?

Постарайтесь угадать, какие картинки изобразили другие игроки! Втайне от остальных запишите на своём листе для подсчёта очков догадку (координаты картинки) для каждого другого игрока. Не думайте слишком долго: если ничего не приходит в голову, выберите случайную картинку!

	Даня	Костя	Саша	Петя
1	B2	A3	B2	C4
2				

- Проверьте, кто угадал!** Попросите остальных игроков **сначала назвать свои догадки** — и **только потом** откройте жетон координат своей картинке. Если вы угадали правильно, вы получаете 1 очко. Если вашу картинку угадали, получите по 1 очку за каждого угадавшего. Запишите свои очки в последнюю колонку на вашем листе для подсчёта очков. Затем посчитайте таким образом очки всех игроков по часовой стрелке. Например: если за раунд 1 игрок правильно угадал 2 картинки, а его картинку правильно угадали 3 других игрока, то он наберёт 5 очков. Когда проверите всех, уберите в коробку использованные жетоны координат.

- Подготовьтесь к следующему раунду!** Передайте свой набор компонентов соседу слева. При игре впятером вы получите новый набор от соседа справа. При игре втроём или вчетвером 1-2 набора будут лежать справа от старшего игрока: их тоже переключайте на 1 шаг влево. Это значит, что перед новым раундом старший игрок получит самый левый не использовавшийся в предыдущем раунде набор, а набор его соседа справа не будет использоваться в новом раунде.

Конец игры

Игра заканчивается после 5 раундов — то есть когда все сыграли каждым набором компонентов по одному разу. Подсчитайте сумму ваших очков за все 5 раундов. Игрок, набравший больше всего очков, побеждает! Если таких несколько, они выигрывают вместе.

*В мешочке должно быть по 3 жетона для каждой координаты — поэтому может случиться так, что следующему игроку придётся изображать ту же самую картинку вашими компонентами. Чтобы не повторять других (это скучно!), вы можете сыграть с одним из двух **дополнительных правил**:*

А) Если вам выпала картинка, которую другой игрок уже изображал этим же набором компонентов, возьмите из мешочка новый жетон координат, а затем верните в мешочек первый жетон.

Б) В конце каждого раунда берите по 1 новой картинке на каждого игрока и выкладывайте их поверх картинок, которые вы изображали в этом раунде (они отмечены жетонами координат перед игроками). После того как вы заменили картинки, верните все жетоны координат в мешочек.

КАРТИНКИ