

ИЗОМАТИЯ



Правила игры



В великом гримваре воображения хранятся тайные заклинания изомагии. Если вы преуспеваете в их изучении, то сможете вызывать удивительные формы на небе, воде или среди листвы деревьев. Опытные изомаги утверждают, что с помощью этих заклинаний можно даже украшать сны.

Однако вы ещё только ученик-изомаг, и вначале вам нужно научиться магическому рисованию. Каждый раз, когда вы рисуете волшебное заклинание, на игровом поле появляется таинственная форма. Расшифруйте, что именно предстало перед вашим взором, и очень скоро вы овладеете изомагией в совершенстве.

СОСТАВ ИГРЫ

**96 ДВУСТОРОННИХ КАРТ
ЗАКЛИНАНИЙ**

**4 ДВУСТОРОННИХ
ИГРОВЫХ ПОЛЯ**

**4 МАРКЕРА
СО СТИРАЮЩИМ
КОЛПАЧКОМ**

**ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ
НА 30 СЕКУНД**

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЦЕЛЬ ИГРОКОВ И ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В ходе игры участники с помощью магического рисования расшифруют 8 различных заклинаний. Каждый раунд игроки, действуя одновременно, расшифровывают одно заклинание. Каждый игрок находит на своём игровом поле элементы, указанные на карточке заклинания, и соединяет их линией с помощью маркера.

Задача игроков – быстрее других узнать объект, который будет нарисован на игровом поле, и написать его название. Это можно сделать даже в том случае, если изображение ещё не нарисовано полностью.

Правильно назвав объект, нарисованный на игровом поле, игрок получит 1 или 2 звезды престижа. Ученик-изомаг с наибольшим числом звёзд будет объявлен победителем и сможет продолжить обучение в самой престижной Академии изобразительного волшебства.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте каждому игроку маркер и игровое поле, которое он кладёт перед собой цветной стороной вверх.
2. Расположите песочные часы так, чтобы каждый игрок мог до них дотянуться.
3. Сформируйте для игры набор из 4 случайных карт заклинаний и положите их стопкой в центре стола. Это стопка заклинаний. Сверху этой стопки положите карту гримуара (описание карты на стр. 5).



Если вы играете впервые, пройдите 3 обучающих сценария. Основные правила игры описаны на стр. 3.



ОБУЧАЮЩИЙ СЦЕНАРИЙ

В игре предусмотрено 3 обучающих сценария, которые помогут быстро познакомиться с правилами игры и тремя принципами магического рисования.

Подготовьте стопки карт обучающих сценариев и положите их перед игроками.



Не перемешивайте карты, карта с номером должна находиться сверху.

Чтобы начать обучающий сценарий, выберите стопку 1, 2 или 3 и переверните карту с номером. На обороте показан пример, раскрывающий один из принципов магического рисования.



Теперь посмотрите на верхнюю карту заклинаний и начните рисование по правилам сценария. Как только вы познакомились с одним принципом, сыграйте партию с оставшимися карточками обучающего сценария по основным правилам игры (см. на стр. 3). Затем перейдите к освоению другого принципа по такой же методике.

Освоив все принципы, сыграйте полную партию со случайным набором заклинаний.

ЭКСПРЕСС-ОБЪЯСНЕНИЕ

Чтобы скорее объяснить игру новичку, используйте по одной карточке из каждого урока.



(в этом порядке)

УРОК № 1 ЛИНИЯ



Используйте набор карт под номером «1».

Участок незамкнутого пути

Начав с крайнего элемента на любом конце пути, последовательно соедините прямой линией на игровом поле все указанные элементы.



Замкнутый путь

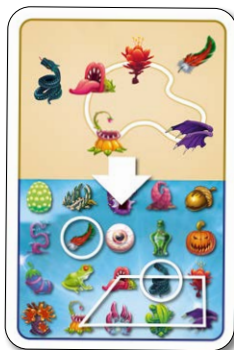
Соблюдая последовательность, соедините прямой линией на игровом поле все элементы, указанные на карточке заклинания, создав замкнутый рисунок. Начать можно с любого элемента.

УРОК № 2 КРУГ



Используйте набор карт под номером «2».

Когда элемент встречается вне пути, он должен быть обведён на игровом поле кругом.



УРОК № 3 ДУГА



Используйте набор карт под номером «3».

Когда рядом с элементом встречается изображение падающей звезды, линию на игровом поле нужно провести дугой так, чтобы элемент оказался в её вершине.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Проведите подготовку к игре.

В ходе игры все участники действуют одновременно.

Игра начинается по команде самого младшего участника. Он произносит заклинание «Эстампо!», «Абра казам!», «Пиктариус!» или какое-либо другое и убирает с верха стопки заклинаний карту гримуара. Теперь всем игрокам видна верхняя карта заклинаний.

Каждый участник находит на своём игровом поле элементы, указанные на карте заклинания, и соединяет их линией с помощью маркера. Правила соединения рассмотрены в обучающих сценариях.

Задача игроков – быстрее других угадать объект, который появляется на игровом поле, и написать его название. Это можно сделать даже в том случае, если изображение ещё не нарисовано полностью.

РАСШИФРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ

Как только игрок понял, какой рисунок получается на его игровом поле, он может сразу же написать ответ в правом верхнем углу своего игрового поля и перевернуть его. Затем этот игрок ставит перед собой песочные часы и запускает таймер окончания раунда (30 секунд). После запуска таймера игрок не может поменять свой ответ.

В течение 30 секунд остальные игроки могут завершить расшифровку заклинаний, написав свой ответ в правом верхнем углу игрового поля.

Подсказка: чтобы увидеть разгадку, бывает полезно посмотреть на своё игровое поле с разных сторон.

ЗВЕЗДА ПРЕСТИЖА

По истечении условленного времени игроки показывают свои ответы (если они были написаны). Определите соответствует ли ответ рисунку.

Игрок, который первым ответил и запустил таймер, получает 2 ★, если ответил правильно, и теряет 1 ★, если ответил неправильно. Остальные игроки получают по 1 ★, если ответили правильно, и ничего не теряют в случае неправильного ответа.

Получить звезду значит любым способом отметить её на игровом поле. Потерять звезду значит стереть отметку.



Игроки могут договориться друг с другом, какие ответы считать правильными. Если игроки не согласны друг с другом или не уверены в том, что изображено на игровом поле, они могут проверить ответы на стр. 6 правил. Ответ найдётся по номеру, указанному в углу карточки заклинания.



Важно: синонимы в ответе допускаются. Например, слова «лодка», «корабль», «судно» взаимозаменяемы.

НОВЫЙ РАУНД

1. Игроки очищают свои игровые поля от рисунка, за исключением отметок о приобретённых звёздах.
2. Игрок, который в предыдущем раунде получил 2 ★, на один раунд переворачивает своё игровое поле на бесцветную сторону (остальные игроки используют цветную сторону).
3. Когда все будут готовы, переверните карточку заклинания на другую сторону, произнесите заклинание и расшифруйте новый магический рисунок.

Когда обе стороны карты заклинания отыграны, уберите её в коробку, продолжайте играть со следующей картой заклинания.

КОНЕЦ ИГРЫ

После расшифровки 8 заклинаний игра заканчивается. Все игроки подсчитывают количество полученных звёзд престижа. Большое жюри изомагов присуждает звание победителя игроку, набравшему наибольшее количество звёзд.

НОВАЯ ИГРА

Уберите использованные карты заклинаний в коробку. Возьмите из колоды 4 новые карты заклинаний и составьте из них набор заклинаний для новой игры.

Подсказка: В комплекте игры достаточно карт, чтобы первые 23 партии провести с использованием только новых карт заклинаний. В дальнейшем просто перемешайте всю стопку карт заклинаний и отберите 4 случайные карты заклинания.

ИГРА С ДЕТЬМИ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА

Играя с маленькими магами, увеличьте время таймера до 1 минуты, для этого просто переверните песочные часы ещё один раз.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ (для 4 – 8 игроков)

Игроки разбиваются на пары, в каждой из которых есть ученик-изомаг и магистр. Они садятся за стол строго напротив друг друга.

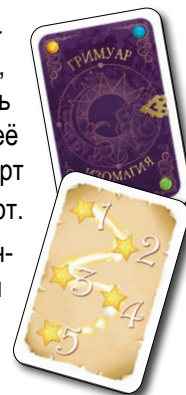
Каждый магистр берёт по 4 карты заклинаний и располагает их перед собой так, чтобы они не были видны изомагу. Используйте коробку как ширму или сфотографируйте карты на смартфон.

Игра проходит по основным правилам игры. Как только игра началась, каждый магистр словами объясняет своему ученику-изомагу, какие элементы ему нужно соединить и какими способами. Игроки одной команды могут свобод-

Если ребёнок узнал предмет, но не знает его названия, позвольте ему дать свой ответ с помощью описания до того, как кто-то из взрослых назовёт нужное слово.

ДВУСТОРОННЯЯ КАРТА ГРИМУАРА

На одной стороне такой карты изображена обложка гримуара. Она используется, чтобы во время игры временно скрывать верхнюю карту заклинаний. А после игры её можно класть поверх использованных карт заклинаний, чтобы отделить их от новых карт. На другой стороне изображена карта раундов, которая используется в кооперативном режиме игры (подробнее на стр. 7).



но разговаривать друг с другом, но магистр не может говорить, где на игровом поле находится тот или иной элемент. Если ученик ошибся и соединил неправильные элементы или неправильным способом, магистр может указать на это, а ученик может стирать и рисовать новые линии.

Ученик должен сам, без помощи магистра, предложить ответ и записать его на игровом поле.

Окончание раунда и подсчёт очков престижа проходит также, как в основной игре.

Перед началом нового раунда игроки меняются ролями.

Игра заканчивается после расшифровки 8 заклинаний.

Команды сравнивают количество полученных звёзд престижа и определяют победителей.

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ (для 3 – 5 игроков, возраст 6+)

Один из игроков становится магистром времени, а остальные игроки – измагами.

Каждый изомаг берёт игровое поле, одну карту заклинаний и маркер.

Магистр времени берёт песочные часы и двустороннюю карту гримуара, которую кладёт перед собой стороной с изображением раундов.



Магистр времени запускает таймер, переворачивая и ставя часы в ячейку с цифрой 1 на карте раундов. Изомаги сразу же могут начинать расшифровывать свою карту заклинания.

По истечении времени магистр говорит: «Время истекло», и все изомаги передают игроку слева все свои предметы (игровое поле, карту заклинаний и маркер или карту раундов и песочные часы).

Новый магистр времени запускает таймер в ячейке со следующей цифрой, а все изомаги продолжают расшифровку заклинаний.

По окончании 4 раунда (песочные часы при этом будут в ячейке с цифрой 4) положите в центр стола все игровые поля и соответствующие им карты заклинаний. Совместно выберите ответ для каждого рисунка.

Игроки выигрывают сообща, если все ответы даны верно (см. ответы на стр. 8).

Примечание: чтобы упростить игру, сыграйте 5 раундов, а чтобы усложнить, сыграйте 3 раунда.

СОЛО РЕЖИМ (для 1 игрока)

Задача игрока – дать правильный ответ при как можно меньшем количестве проведённых линий.

Игрок берёт игровое поле, первую карту заклинаний и начинает расшифровку. Как только вы узнали предмет, оставьте магическое рисование и запишите его название.

Проверьте ответ на стр. 8 и, если он верный, то отметьте звезды престижа:

- 1 ★, если соединены все элементы,
- 2 ★, если 1 или 2 элемента остались не соединёнными,
- 3 ★, если как минимум 3 элемента остались не соединёнными.

Если ответ неверный, то сотрите 1 из ранее отмеченных ★.

После расшифровки 4 заклинаний подсчитайте итоговое количество звёзд престижа и узнайте своё звание:

- 0 – 5 ★ – младший ученик,
- 6 – 9 ★ – бакалавр,
- 10 – 12 ★ – магистр изомагии.

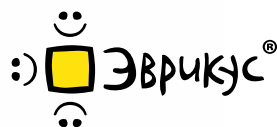
Автор: Оливье Мау

Иллюстратор: Гийом Бернан

Я хотел бы поблагодарить тех, кто прямо или косвенно способствовал созданию этой игры. Особая благодарность моей жене и двум сыновьям, вы мой ежедневный источник вдохновения! Гарольд Фей, спасибо тебе за создание иллюстраций к прототипу этой игры. Это очень помогло мне провести успешную презентацию игры команде BLAM. И, конечно, я хочу поблагодарить BLAM за то, что поверили в мою идею и превратили её в столь красивую и удивительную настольную игру. Спасибо всем, кто купил эту игру! Надеюсь, она принесёт вам много приятных минут.

Оливье Мау

ОТВЕТЫ



- | | | | |
|----------------------------------|--------------------------|--|--------------------------------|
| 01 РУБАШКА | 48 ВЕШАЛКА | 95 ЛЕБЕДЬ | 142 ПЕРО |
| 02 МЕДАЛЬ | 49 ГУБЫ | 96 СЫР | 143 ФЕН |
| 03 КОЛПАК | 50 СЕРДЕЧКО | 97 ПАДАЮЩАЯ ЗВЕЗДА | 144 РАКЕТА |
| 04 ЁЛКА | 51 БУТЫЛКА | 98 ПУГАЛО | 145 ЗАЯЦ |
| 05 КОРОНА | 52 ГАЕЧНЫЙ КЛЮЧ | 99 ПАРАШЮТ / ПАРАШЮТИСТ | 146 ЯЙЦО |
| 06 ЧЕЛОВЕК | 53 ЧЕМОДАН | 100 УЛИТКА | 147 ПЧЕЛА |
| 07 ЛОДКА / ЯХТА | 54 САМОЛЁТ | 101 РЫБКА | 148 ГРИБ / МУХОМОР |
| 08 ВОЗДУШНЫЙ ЗМЕЙ | 55 ПЛИТКА ШОКОЛАДА | 102 ПАЗЛ | 149 ЛАМПА / НАСТОЛЬНАЯ ЛАМПА |
| 09 ПАЛАТКА | 56 НОЖ | 103 ЁЖ | 150 ЦВЕТОК / ТЮЛЬПАН |
| 10 РУКА | 57 СКРИПКА | 104 НЛО | 151 МОРКОВКА |
| 11 КРАН | 58 ЛЫЖИ | 105 МУЗЫКАЛЬНАЯ НОТА | 152 БУДИЛЬНИК |
| 12 СЛОЖЕННЫЙ ЛИСТ / ЛИСТ БУМАГИ | 59 САМОКАТ | 106 ЦИРКУЛЬ | 153 РОЛИКИ |
| 13 ЛЕСТНИЦА | 60 МОЛНИЯ | 107 МЕЛЬНИЦА | 154 КРОКОДИЛ |
| 14 КРЕСТ | 61 ЧАШКА | 108 ОЛЕНЬ | 155 МЯЧ ДЛЯ РЕГБИ |
| 15 СТУЛ | 62 БАНАН | 109 СТИРАЛЬНАЯ МАШИНА | 156 ПЬЕДЕСТАЛ |
| 16 КОРАБЛЬ | 63 ВОРОНКА | 110 ЗАМОК | 157 ЗОНТ |
| 17 СТРЕЛКА | 64 ПЛАТЬЕ | 111 ФЛАМИНГО | 158 ЧЕРЕПАХА |
| 18 ПЕРЬЕВАЯ РУЧКА | 65 ОЧКИ | 112 АВТОБУС | 159 АНАНАС |
| 19 ВЕРТОЛЁТ | 66 НОУТБУК | 113 БАБОЧКА | 160 СОБАКА |
| 20 ЗНАК ВОПРОСА | 67 БАЯН / ГАРМОНЬ | 114 ОРЁЛ | 161 ЛОПАТА |
| 21 СНЕГОВИК | 68 КНИГА | 115 ПОДАРОК | 162 ГРУША |
| 22 ПРИЗРАК / ПРИВИДЕНИЕ | 69 ФУНИКУЛЁР / ПОДЪЁМНИК | 116 ШТАНГА / ГАНТЕЛЯ | 163 ДОМИНО |
| 23 СТРЕЛА | 70 УТЮГ | 117 БОЖЬЯ КОРОВКА | 164 ТУАЛЕТ |
| 24 ВОСКЛИЦАТЕЛЬНЫЙ ЗНАК | 71 ТОПОР / СЕКИРА | 118 РОЯЛЬ | 165 МЕГАФОН / ГРОМКОГОВОРИТЕЛЬ |
| 25 ГЛОБУС | 72 БАРБЕКЮ | 119 ПИЛА | 166 ПУГОВИЦА |
| 26 МОЛОТОК | 73 СЛИЗЕНЬ | 120 ДРЕЛЬ | 167 МАЯК |
| 27 СКЕЛЕТ РЫБЫ | 74 ПТИЦА | 121 ДУШ | 168 АКУЛА |
| 28 ГЕЙМПАД | 75 УДОЧКА | 122 ЗМЕЯ | 169 ФЛАГ |
| 29 ТЕННИСНАЯ РАКЕТКА / ПИНГ-ПОНГ | 76 ДОМ | 123 ПАРОВОЗ / ПОЕЗД | 170 МОРОЖЕНОЕ |
| 30 ЛЕДОВЫЙ КОНЁК | 77 ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ | 124 ЛЯГУШКА | 171 КОЛЯСКА |
| 31 НОСОРОГ | 78 ПЫЛЕСОС | 125 ВИДЕОКАМЕРА | 172 МЕДУЗА |
| 32 КОСТОЧКА | 79 КИТ | 126 ЛОШАДЬ | 173 ПОДВОДНАЯ ЛОДКА |
| 33 ЕДИНОРОГ | 80 МИКРОСКОП | 127 ФОНАРИК | 174 ЖИРАФ |
| 34 ЛЕДЕНЕЦ | 81 ДИРИЖАБЛЬ | 128 БОМБА | 175 ФОТОАППАРАТ |
| 35 БРИЛЛИАНТ | 82 ГИТАРА / УКУЛЕЛЕ | 129 РАССВЕТ / ЗАКАТ | 176 БАРАБАН |
| 36 СВЕТОФОР | 83 ГРУЗОВИК | 130 ВИГВАМ | 177 КАМЕРА НАБЛЮДЕНИЯ |
| 37 СВИНЬЯ | 84 ВЕСЫ | 131 БЕНЗОКОЛОНКА | 178 СЛОН |
| 38 МИКРОФОН | 85 ФАБРИКА | 132 ВАННА | 179 КОСТЁР / ОГОНЬ |
| 39 НОЖНИЦЫ | 86 МЕДВЕДЬ | 133 МОРСКОЙ ЛЕВ / МОРСКОЙ КОТИК / ТЮЛЕНЬ | 180 БУМАЖНЫЙ САМОЛЁТ |
| 40 САКСОФОН | 87 ДИНОЗАВР | 134 ПРАЗДНИЧНЫЙ ТОРТ | 181 КАЛЕНДАРЬ |
| 41 ЛИНЕЙКА | 88 БАШНЯ | 135 КЛЮЧ | 182 ПАЛЬМА |
| 42 МАШИНА | 89 РЕВОЛЬВЕР | 136 ЛИСА | 183 ВРАТАРЬ / ФУТБОЛ |
| 43 ШАР ДЛЯ БОУЛИНГА | 90 КОЛОКОЛ | 137 КИСТЬ | 184 ВЕЛОСИПЕД |
| 44 СЕРП | 91 МОРСКОЙ КОНЁК | 138 ТРУБА | |
| 45 КУБИК | 92 МОНИТОР / TV | 139 ЛЕЙКА | |
| 46 ВАРЕЖКА / РУКАВИЦА | 93 СОСКА | 140 ЯБЛОКО | |
| 47 ТЕЛЕЖКА | 94 ОБЛАКО | 141 УГОЛЬНИК | |

