

#ПР  РИСУНКИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

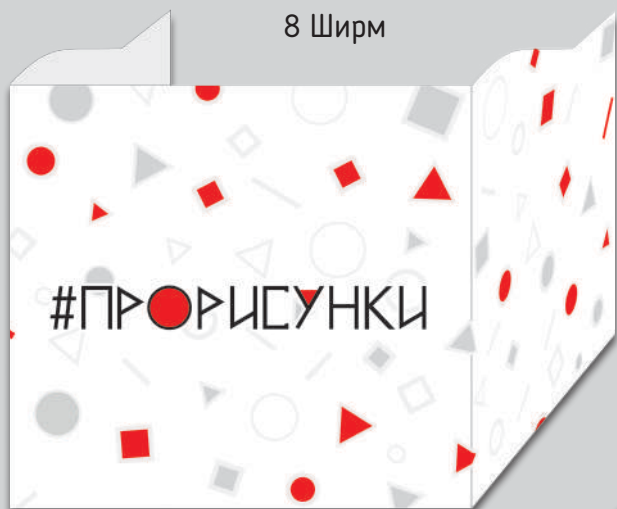
Об игре

#ПроРисунки – это необычная и весёлая игра, где участникам предстоит побывать в роли современных художников. Каждый раунд игры – это захватывающее соревнование по умению изобразить своё слово с помощью всего нескольких фигур, а также игрокам предстоит проявить свой дедуктивный талант в процессе отгадывания рисунков соперников.

Динамичный и интересный игровой процесс не даст заскучать любой компании из 3–8 человек в возрасте от 8 лет. Среднее время одной партии – 30 минут.

Состав игры:

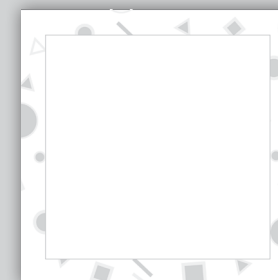
8 Ширм



1 Песочные часы



1 Блок листов для записей и рисунков



8 Карандашей



24 Жетона победы



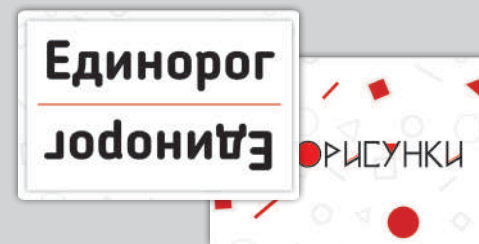
4 Куба с символами фигур



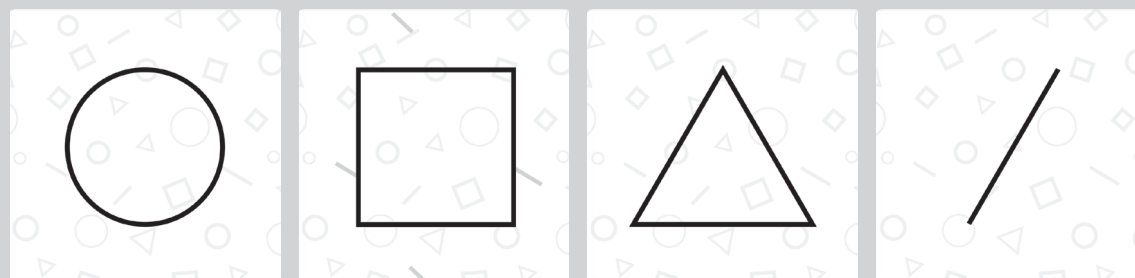
1 Планшет для рисунков



100 Карточек со словами



4 Карты с символами фигур

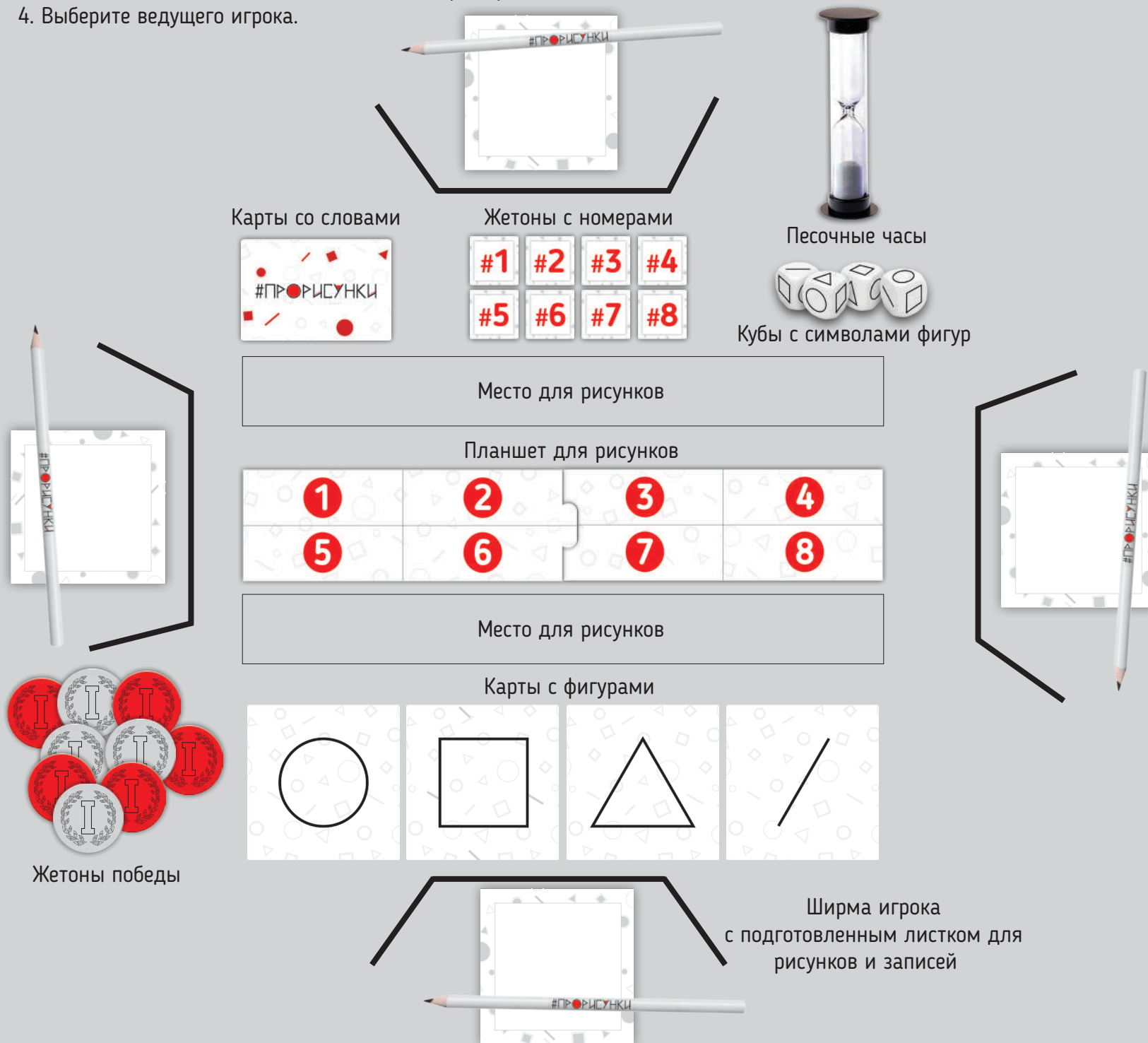


8 Жетонов с номерами



Подготовка к игре

1. Каждый игрок берёт карандаш, ширму и несколько листков для записей и рисунков.
2. Возьмите примерно половину карт со словами, а оставшуюся половину карт оставьте в коробке.
3. Разместите компоненты, как показано на примере ниже.
4. Выберите ведущего игрока.



Роль ведущего

Ведущий в данной игре наравне со всеми игроками выполняет все действия, но также отвечает за подготовительные моменты. Эта роль передаётся по часовой стрелке после каждого сыгранного раунда. Назначьте ведущим того, кто последним был в картинной галерее или же предоставьте это право более опытному игроку.

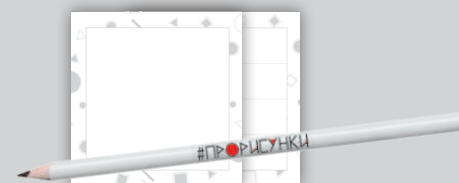
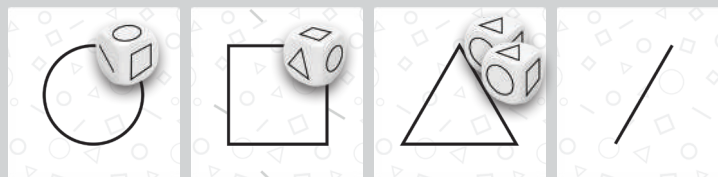
Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов, каждый раунд разбит на четыре фазы:

= **Первая фаза** - определение начальных условий.

В этой фазе каждый игрок берет из колоды слов две карты взакрывающую, затем выбирает и оставляет у себя за ширмой одну карту с понравившимся словом. Вторую карту игрок возвращает взакрывающую под низ колоды слов.

После того как все игроки выбрали себе одно слово, ведущий бросает 4 кубика и выставляет их на соответствующие выпавшим результатам карты фигур. Из них участникам будет необходимо создать рисунок выбранного слова.



= **Вторая фаза** - создание шедевра.

В этой фазе из образовавшегося набора фигур каждый участник тайно рисует выбранное им слово.

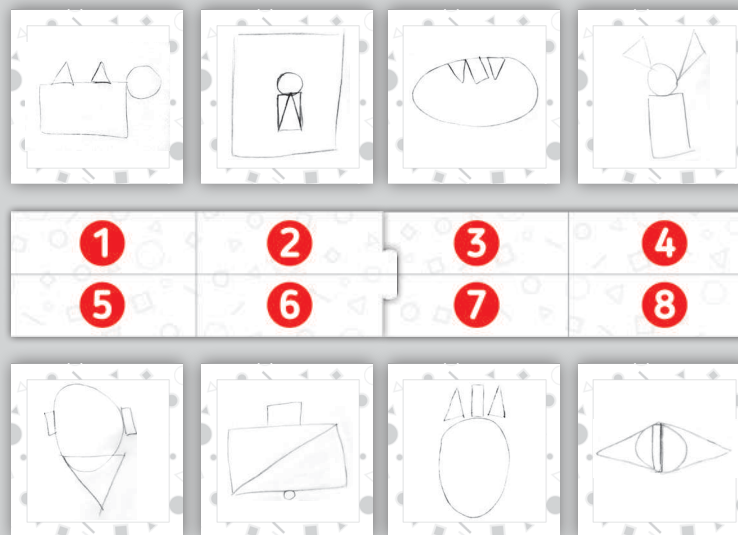
Внимание: для создания рисунка необходимо использовать все фигуры в том количестве, в котором они выпали в данном раунде.

Как только кто-то из игроков завершил свой рисунок, он должен заявить о том, что закончил, положив карандаш перед своей ширмой, а затем взять жетон порядкового номера #1, следующий закончивший рисовать участник возьмёт жетон #2 и т.д. до последнего игрока.

Внимание: после того как игрок взял жетон, он не может что-либо изменять в своём рисунке.

Далее ведущий собирает у игроков взакрывающую их карты слов и добавляет к ним карты из колоды слов в зависимости от числа игроков:

- Добавляется 3 карты - в игре для 3-4 игроков
- Добавляется 2 карты - в игре для 5-6 игроков
- Добавляется 1 карта - в игре для 7-8 игроков



Ведущий перемешивает и выкладывает карты в открытую рядом с планшетом рисунков.

(Не забудьте оставить место под рисунки).

Далее ведущий взакрывающую собирает у игроков рисунки, перемешивает и выкладывает их в открытую у отведенных на планшете зон с цифрами.

= Третья фаза – распознавание слов.

В этой фазе участники должны хорошо видеть рисунки всех игроков и их номера, указанные на планшете, а также игроки должны видеть все выложенные карты со словами, участвовавшие в этом раунде. Игрокам необходимо сопоставить каждый рисунок и слово на столе и тайно записать в своём листке для записей то слово, которое, как им кажется, соответствует рисунку.

(Игроки выбирают номер рисунка и записывают рядом с ним предполагаемое ими слово).

После того как кто-то из участников первым справится с заданием, он переворачивает песочные часы. Часы отображают время для остальных участников, и как только время выйдет, всем игрокам запрещается делать записи в своих листках.

= Четвёртая фаза – награждение.

В этой фазе награждается самый угадываемый рисунок и игрок, угадавший больше всех слов.

Ведущий, начиная с первого по номеру рисунка и далее по порядку, спрашивает у игроков: «Чей это рисунок?» Автор рисунка говорит слово, которое он изобразил. Участники сверяют правильность своих предположений в своих записях, а ведущий подсчитывает количество игроков, отгадавших этот рисунок и записывает на этом рисунке цифру, равную угадавшим его игрокам. Далее ведущий переходит ко второму рисунку и проделывает те же действия, далее к третьему и т.д. до последнего рисунка. Закончив подсчёт, ведущий определяет игрока, чей рисунок был угадан большим количеством игроков и выдаёт ему жетон победы. При равенстве жетон достаётся игроку с наименьшим порядковым номером (игроку, который быстрее нарисовал рисунок). В следующей стадии игрок, получивший жетон победителя, не участвует. Один игрок не может взять за один раунд два жетона победы.

(Для упрощения подсчёта, после того как ведущий закончит опрос, выставьте свои жетоны с номерами на свои рисунки).

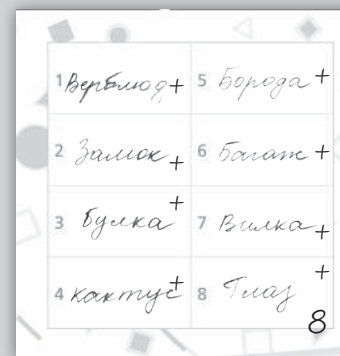
Определите игрока, угадавшего наибольшее количество рисунков, он также получает жетон победы. При равенстве в данной номинации побеждает тот игрок, чей рисунок был наиболее угадываемым, при повторном равенстве игрок с наименьшим порядковым номером.

Внимание: если рисунок игрока не соответствует требованиям, то он не может получить жетон победы, а победа в номинации переходит к следующему по угадываемости рисунку. Игрок продолжает участвовать в борьбе за угадывание наибольшего числа рисунков, но его собственный рисунок всегда проигрывает при равенстве очков!

После награждения двух игроков жетонами победы эта фаза и игровой раунд заканчиваются.

Определите количество жетонов победы у каждого игрока, если кто-то из игроков обладает необходимым количеством жетонов победы – игра заканчивается (смотрите раздел «Конец игры»), в другом случае:

- Роль ведущего передаётся следующему игроку по часовой стрелке
- Игроки забирают свои листки с рисунками и переворачивают их на сторону для записей
- Начинается новый игровой раунд



Конец игры

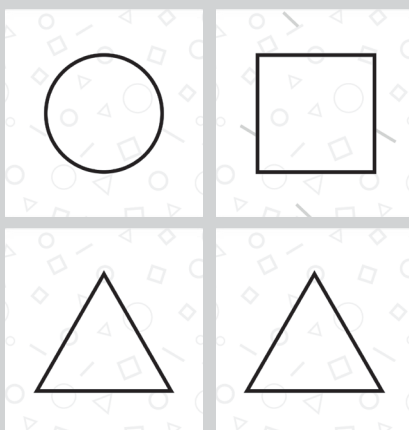
Игра заканчивается, когда кто-либо из игроков соберёт:

- Для 3-4 игроков – 5 жетонов победы
- Для 5-6 игроков – 4 жетона победы
- Для 7-8 игроков – 3 жетона победы

Победителем становится игрок, набравший больше всех жетонов победы. При равенстве результатов побеждает игрок с самым узнаваемым рисунком в последнем раунде. При повторном равенстве побеждает игрок с наименьшим порядковым номером.

Требования к рисунку

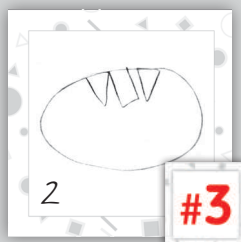
- Рисунок обязан содержать все фигуры строго в количестве выпавших в раунде
- Прямоугольник может быть квадратом
- Эллипс может быть кругом или овалом
- Линия может быть только прямой
- Треугольник может быть любой своей формы
- Все фигуры должны быть узнаваемы, и их нельзя полностью объединять с другими фигурами



(К примеру, линию нельзя считать гранью квадрата, нельзя обводить повторно эллипс и получить вторую фигуру или сжимать треугольник до прямой линии)

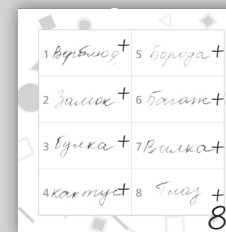
Рекомендация: на листках для рисунков присутствует рамка, она определяет область, в которой необходимо размещать ваш рисунок. Постарайтесь соблюдать данный размер. При желании вы можете внести это правило к требованиям по рисунку, обозначив, к примеру, что все рисунки должны касаться как минимум трёх сторон этой рамки.

Пример рисунка в конце раунда.



Игрок нарисовал рисунок в соответствии с требованиями, рисунок угадали 2 человека, на рисунке лежит жетон с порядковым номером игрока.

Пример записи в конце раунда.



Игрок правильно сопоставил слова ко всем рисункам.

Варианты игры

Для опытных игроков.

Этот вариант игры подойдет вам, если вы уже отыграли несколько партий и хотите чего-то большего.

Вы можете ввести следующие изменения в игру:

Обратите внимание, что жетоны победы сделаны двусторонними: серыми с одной стороны и красными с другой.

- Игрок получает красный жетон победы, если его рисунок становится самым угадываемым
- Игрок получает серый жетон победы, если он правильно сопоставил со словами большее число рисунков

Измените условия окончания игры:

Окончание игры для 3-6 игроков: • Игрок собрал 2 серых и 2 красных жетона победы либо 6 жетонов победы одного цвета.

Окончание игры для 7-8 игроков: • Игрок собрал 1 серый и 1 красный жетон победы либо 4 жетона победы одного цвета.

Игра втроём.

При игре втроём используйте правила как для 4 игроков.

Введите следующие изменения в игру:

- Игроки рисуют два слова. В первой фазе игроки берут три карты слов и выбирают две из них
- Игрокам необходимо нарисовать оба слова, чтобы взять жетон с порядковым номером
- В четвёртой фазе игроки суммируют очки двух своих рисунков















Упрощённые правила.

Если данные правила покажутся вам сложными при игре с детьми или вашей компании хочется чего-то более простого, то вы можете ввести следующие изменения в игру:

- Упростите требования к рисунку, рисунок может быть нарисован меньшим количеством фигур
- Не берите порядковые номера во второй фазе, вместо этого запустите песочные часы, которые будут означать общее время для создания рисунка
- В каждой номинации может быть несколько победителей, при этом игрок участвует в двух стадиях и может взять два жетона победы за раунд
- Для окончания игры требуется собрать на 2 жетона победы больше

Краткие правила.

- Игроки берут две карты слов и тайно выбирают одну, невыбранные карты уходят под низ колоды
- Ведущий бросает кубики и выставляет их на карты с фигурами
- Игроки рисуют выбранные слова в соответствии с выпавшими фигурами
- Первый нарисовавший своё слово игрок берет жетон с порядковым номером #1, второй нарисовавший своё слово игрок берёт жетон #2 и т.д.
- Ведущий собирает у игроков карты слов взакрытую, добавляет к ним случайные карты слов из колоды, перемешивает и выкладывает их в открытую рядом с планшетом для рисунков
- Ведущий собирает у игроков рисунки взакрытую, перемешивает и выкладывает их в открытую у отведенных на планшете зон с цифрами
- Игроки сопоставляют слова и рисунки. Игроки тайно делают записи своих предположений
- Первый окончивший записи игрок запускает песочные часы. По окончании времени записи не производятся
- Ведущий путём опроса узнаёт и записывает на рисунке цифру, равную количеству угадавших этот рисунок человек. Так происходит со всеми рисунками по очереди
- Первый жетон победы достаётся игроку с самым угадываемым рисунком. При равенстве жетон победы получает игрок с наименьшим порядковым номером. Игрок не может получить 2 жетона победы в одном раунде
- Второй жетон победы получает игрок с большим числом угаданных рисунков. При равенстве жетон победы получает игрок с наиболее угадываемым рисунком, если и это не выявит победителя, побеждает игрок с наименьшим порядковым номером
- Игроки проверяют условие окончания игры, если оно не выполнено, роль ведущего передаётся по часовой стрелке и начинается новый игровой раунд

Количество игроков	Добавление карт	Конец игры (обычные правила)	Конец игры (для опытных игроков)
3-4		5 	2  + 2 
5-6		4 	или 6  или 6 
7-8		3 	1  + 1  или 4  или 4 

Над игрой работали.
Автор игры: Артём Лис
Руководитель проекта: Роман Шамолин
Креативный директор: Денис Пластинин
Дизайнер: Светлана Аргат

Отдельно выражаем благодарность
за неоценимую помощь при создании игры:
Максиму Ануфриеву, Валентину и Ольге Гордаш,
Александрю Безбородкину, Дмитрию Рогову,
Артёму Ирискину, Инессе Лис
и многим другим людям, которые помогли нам,
давали полезные советы и тестировали игру.
Большое вам спасибо!

*Jet
Games
studio*

© Jet games studio 2019
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры
без разрешения правообладателя запрещены.

