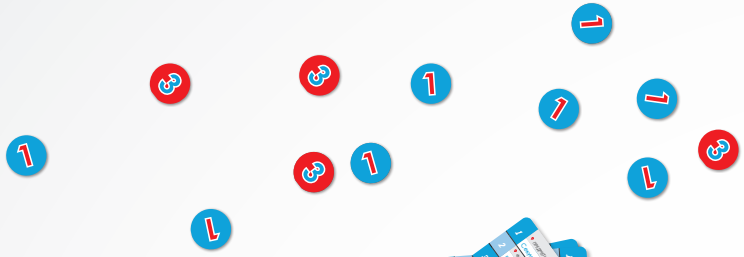
Автори: Шінтаро Оно (Shintaro Ono), Шінго Фаіта (Shingo Fujita), Мотоюкі Окі (Motoyuki Ohki),
Хіромі Оікава (Hiromi Oikawa) та Шотаро Накашіма (Shotaro Nakashima)
Дизайн: Шінтаро Оно (Shintaro Ono)

геометрія уяви

Вийди за рамки!

Кількість гравців: від **3** до **8**. Вік: від **12** років







★ КОМПОНЕНТИ ГРИ

- 60 **прозорих карт**
- 65 **карт із завданнями**
- 35 **жетонів** (25 номіналом 1 бал та 10 номіналом 3 бали)
- правила гри

★ МЕТА ГРИ

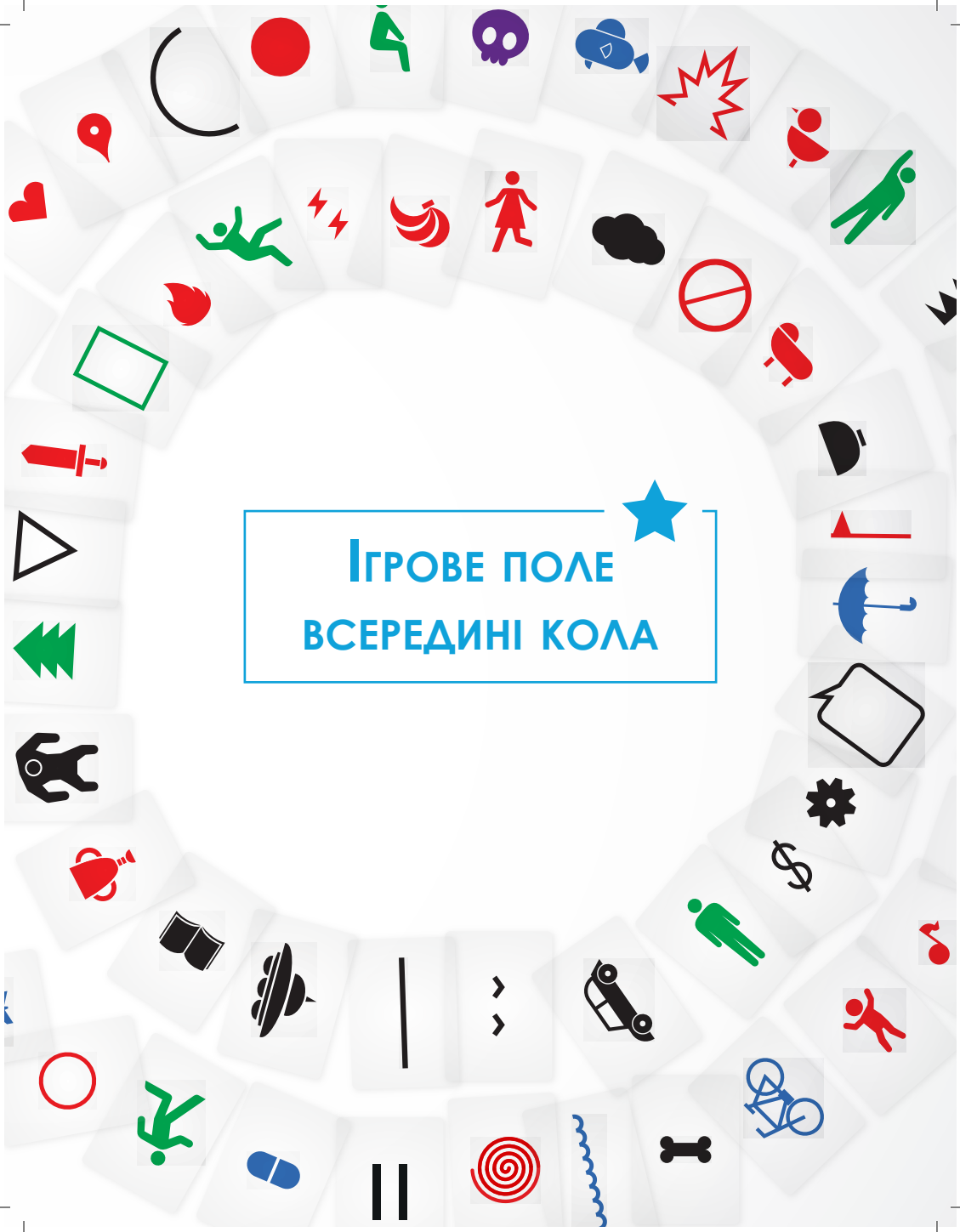
Показати те, що загадано на карті.
Відгадати те, що показують інші гравці.
Отримати якнайбільше переможних **балів**.

★ ПІДГОТОВКА ДО ПАРТІЇ

- Розкладіть усі **прозорі карти** на столі, утворивши з них велике кільце. Внутрішній простір буде ігровою зоною.
- Покладіть на стіл **жетони**.
- Складіть **карти із завданнями** в одну колоду та добре перемішайте.





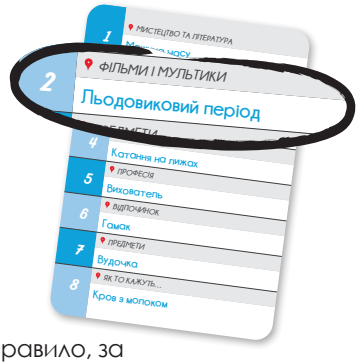

Ігрове поле
всередині кола

★ ХІД ГРИ

Найбільш творчий гравець починає першим. Якщо ви не можете вирішити, хто найкреативніший, віддайте перший хід наймолодшому гравцеві.

У свій хід ви повинні зробити усе, щоб інші гравці відгадали **загадку**. Для цього:

1. Візьміть **карту з завданнями**. Будь-який інший гравець називає номер завдання (від 1 до 8).
   - Якщо ви не знаєте, як показати саме це завдання, можете обрати попереднє або наступне (якщо вам загадали завдання під номером 1, ви можете обрати між ним та номерами 2 і 8. Так само це правило діє, якщо ви не знаєте як показати завдання номер 8 - оберіть завдання номер 1 чи номер 7).



Зауважте: для наймолодших гравців можна ввести правило, за яким вони самі обиратимуть завдання з карти.

2. Голосно назвіть категорію загадки, що зазначена біля такого символу 📍.

3. Спробуйте пояснити іншим гравцям, що саме загадано на вашій карточці. Ви можете використовувати всі **прозорі карти**, які вважаєте за потрібне. Розкладайте їх у довільному порядку, кладіть поруч, одна на одну, рухайте. Робіть із ними все, що завгодно, аби наштовхнути інших гравців на вірну здогадку.

   Використовуйте **прозорі карти** усіма способами, що прийдуть на думку. Головне, щоб вас зрозуміли (приклади дивіться на наступній сторінці).

⊘ Але вам заборонено:

- говорити чи писати;
- складати літери чи цифри;
- показувати щось жестами (хоча ви можете закрити частину прозорої карти пальцем).

Інші гравці можуть висловлювати **всі свої здогадки**, щойно ви розташуєте першу прозору карту. Коли хтось відгадає завдання, раунд закінчується. Ви вдвох отримуєте по одному балу: візьміть по **жетону** з номіналом 1.

- Якщо декілька учасників **одночасно** відповіли правильно, всі вони, разом із гравцем, що показував завдання, отримують по 1 балу.

ЩОБ ГРАВЦЯМ БУЛО ЛЕГШЕ РОЗГАДАТИ ЗАВДАННЯ:

ВИКОРИСТОВУЙТЕ ЯКІ ЗАВГОДНО ПРОЗОРІ КАРТИ БУДЬ-ЯКИМ ЧИНОМ!



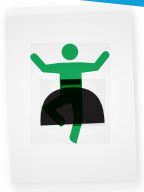
Можете **ПОКЛАСТИ ЇХ ПОРЯД**



Капелюх!

Можете **ЗАКРИТИ** частину зображення пальцем!

Можете покласти їх **ОДНА НА ОДНУ**



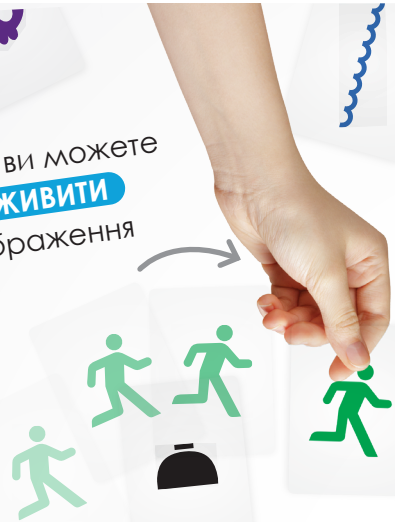
Також капелюх!!!



Ось вам танцівниця!



А ще, ви можете **ОЖИВИТИ** зображення

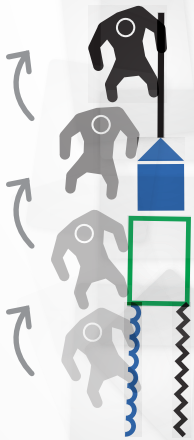


Стрибок!

Та найголовніше – робити все це **ОДНОЧАСНО**!



довкола кружляє літак...



Персонаж залазить на хмарочос...

Кінг Конг !

Обмежень за часом немає. Якщо жоден із гравців не може відгадати завдання, за загальною згодою можна закінчити раунд, не віддавши балів жодному учаснику.

Наступний раунд

Поверніть використані **прозорі карти** назад до кільця навколо ігрового простору. Наступний (за годинниковою стрілкою) гравець тягне карту із завданням та намагається його зобразити.

★ КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується після двох кіл. Тобто кожен з гравців двічі брав карту із завданням та показував свою загадку. Переможцем стає учасник, котрий назбирав найбільше балів. Якщо після підрахунку виявилася нічия, зіграйте третє, вирішальне коло!

ВИХОДЬ ЗА РАМКИ

Після декількох партій ви можете спробувати пояснити іншим гравцям власну загадку. В цьому разі не беріть карту завдання у свій хід, а просто назвіть категорію («Персонажі», «Професія»…) і вперед.

Можна ще більше підігнати загадки під загальні інтереси гравців («Витвори мистецтва», «Назви книг», «Відеоігри»…) чи зовсім персоналізувати їх, наприклад: «Улюблена іграшка Олі», «Де я хочу відзначити наступний День Народження» чи «Витівки моєї тещі»…

Головне, щоб усі гравці розуміли, про що йде мова.

З прозорими картами можна робити все що завгодно, але…

- Забороняється **говорити, співати** чи видавати інші **звуки**…
- Забороняється давати підказки **жестами**. Використовуйте **прозорі карти**!
- Забороняється складати з карт **літери чи цифри.** Застосовуйте фантазію!

Звісно, ви можете:

- Використовувати стільки **прозорих карт**, скільки забажаєте.
- **Розташовувати карти поруч, одна на одну, комбінувати зображення** та **рухати їх**.
- **Прикривати** пальцями частини зображення.
- **Створювати об'ємні моделі**, піднімаючи карти над столом. Але пам'ятайте, що ваші руки не можуть бути частиною композиції!

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versaille, France
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
/jeux.cocktailgames

Українське видання: ТОВ «Ігромаг»
Переклад та адаптація: Клейменов Михайло, Іванченко Ольга
Редагування: Шлехт Віктор
Верстка: Білоус Дмитро

Ігромаг
www.igromag.ua