



Компоненты игры

- Поле для подсчета очков
- 84 карты
- 36 жетонов голосования 6 цветов (с цифрами от 1 до 6)
- 6 деревянных кроликов

Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает одного кролика и помещает его на значение «0» дорожки подсчета очков. Перемешайте 84 карты и дайте каждому из игроков по 6 штук. Сложите в стопку оставшиеся карты.

- Если играют 4 игрока, каждый получает по 4 жетона голосования (от 1 до 4).
- Если играют 3 или 5 игроков, каждый получает по 5 жетонов голосования (от 1 до 5).
- Если играют 6 игроков, каждый получает по 6 жетонов голосования (от 1 до 6).

Важно: не показывайте никому своих карт!

Ход игры

Рассказчик

Каждый раунд один из игроков является рассказчиком. Он выбирает одну из 6 карт в своих руках и произносит для этой карты описание (не показывая карту другим игрокам).

Описание может принимать различные формы: оно может состоять из одного или нескольких слов, им может быть даже какой-нибудь звук. Описание может основываться на собственных ассоциациях или на некотором произведении искусства (картины, стихотворения или песни, названия кино, пословицы и так далее).

Кто становится рассказчиком в начале игры? Игрок, первым придумавший описание для одной из своих карт!

Выбор карты для рассказчика

Игроки выбирают среди своих карт ту, рисунок на которой лучше всего соответствует описанию, данному рассказчиком. Затем, каждый из них отдает выбранную карту рассказчику, не показывая ее другим.

Рассказчик перемешивает полученные карты со своей и раскладывает их изображением вверх на столе в произвольном порядке. Карта слева – номер 1, рядом с ней – номер 2, и так далее...

Отгадывание карты рассказчика: голосование

Цель других игроков состоит в том, чтобы найти изображение рассказчика среди представленных.

Каждый игрок тайно голосует за ту или иную карту и надеется, что она принадлежит рассказчику. Для голосования игрок кладет жетон голосования вниз числом, соответствующим порядковому номеру изображения, за которое он голосует. Как только все проголосовали, жетоны голосования раскрываются.

Важно: запрещено голосовать за свою собственную карту.

Подсчет

- Если все игроки угадали изображение рассказчика, или наоборот никто его не угадал, то рассказчик не получает очков, а все остальные получают по 2 очка.
- В любом другом случае по 3 очка получают рассказчик и каждый игрок, угадавший его карту.
- Каждый игрок, кроме рассказчика, получает 1 очко за каждый жетон голосования, отданный его изображению.

Игроки перемещают кролика по дорожке подсчета настолько, сколько очков они только что заработали.

Конец хода

Каждый игрок берет из колоды карты, чтобы их снова стало 6. Рассказчиком для раунда становится игрок слева.

Конец игры

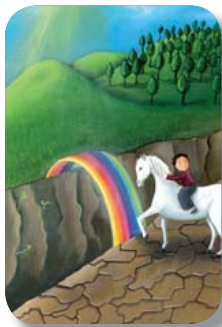
Игра заканчивается, когда в колоде не остается карт. Игрок, который всех дальше продвинулся по дорожке подсчета очков, является победителем.

Варианты игры

3 игрока: каждому игроку раздается по 7 карт вместо 6. В ходе игры каждый игрок кроме рассказчика отдает по 2 карты вместо одной. Таким образом игроки пытаются отгадать одну из 5 представленных карт. При подсчете очков, если только один игрок нашел карту рассказчика, они оба получают по 4 очка вместо 3.

Мелодии или песни: в этом варианте у рассказчика есть возможность напеть песню или мелодию, которая может быть связанной с картой. Остальные правила остаются такими же. Наконец, можно смешать различные варианты игры или даже придумать свои собственные!

Пример хода



За столом сидят 5 игроков: Жюльен, Матильда, Николя, Лия и Том.

Жюльен – первый игрок, придумавший описание для одной из своих карт. Значит, он начинает игру в роли рассказчика.

Он говорит всем фразу: «Где счастье?», имея в виду французское кино «Счастье на лугу».

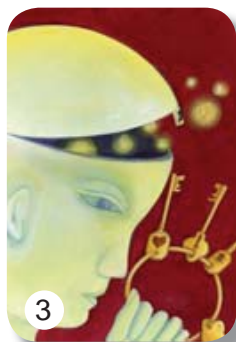
После того, как все услышали описание, игроки должны выбрать из своей руки изображение, которое на их взгляд больше всего соответствует описанию Жюльена.

У Лии такие карты:



Среди своих 6 изображений она выбирает 3-ю, которая по её мнению наиболее подходит под описание «Где счастье?». Она отдает эту карту Жюльену. Матильда, Николя и Том также выбирают одну из своих карт и дают их Жюльену, который сейчас выступает рассказчиком.

Жюльен перетасовывает свою карту с теми, которые он получил от других игроков, и размещает их в середине стола.



Каждый игрок (кроме рассказчика) голосует с помощью жетонов с цифрами за ту карту, которую он считает картой Жюльена. Когда все игроки положили жетоны голосования, они открываются.



Только Лия нашла карту Жюльена (номер 4). Итак, Жюльен и Лия получают по 3 очка каждый. Два игрока голосовали за карту Лии (номер 1), поэтому она получает 2 очка дополнительно. Том получает 1 очко, так как за его карту проголосовал один человек (номер 3). В конце этого раунда, Лия зарабатывает 5 очков, Жюльен 3 очка, Том 1 очко; Матильда и Николя не зарабатывают очков, так как не находят карту Жюльена, и ни один из игроков не проголосовал за их карты. В следующем раунде рассказчиком будет Том, поскольку он сидит слева от Жюльена.

Советы

Если описание, данное рассказчиком, является слишком точным, все игроки легко поймут его, и таким образом, он не сможет набрать очков. В противном случае, если предложение имеет мало отношения к изображению, голосовать за него никто не будет, и рассказчик тоже не получит очков.

Таким образом, проблема для рассказчика состоит в том, чтобы найти описание, которое является не слишком точным и не слишком абстрактным, а таким, чтобы только некоторые игроки могли понять его, но не все.