

Правила настольной игры

«Палка, палка, огуречик...»

(Leg Los!)

Автор игры: Карло Росси (Carlo A. Rossi)

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-6 участников от 8 лет

Компоненты игры

92 двусторонних карточки с картинками (184 картинки)

1 игровое поле

1 поле подсчёта очков

1 песочные часы (2 минуты)

1 дополнительный счётчик (деления 17-20)

4 больших диска

8 маленьких диска

7 длинных палочек

14 коротких палочек

20 карточек с номерами

60 кубиков угадывания

Цель игры

Используйте палочки и диски, чтобы быстро намекнуть другим участникам на одну из картинок, но старайтесь расходовать материалы как можно более экономно. Остальные игроки пытаются угадать слово, которое вы изображаете с помощью палочек и дисков. Если вы быстро объясняете и быстро угадываете сами – ничто не встанет на пути вашей победы!

Подготовка к игре



Поместите поле подсчёта очков в центр стола и поставьте песочные часы рядом.

Каждый игрок берёт 10 кубиков угадывания одного цвета. По одному своему кубику игроки кладут на нулевое деление поля подсчёта очков.

Разделите карточки с картинками на несколько колод.

Выберите, кто первым сыграет роль Художника. Он берёт все диски и палочки. Перед ним положите стопку карточек с номерами от 1 до 16 (карточки с номерами 17-20 и дополнительный счётчик используются при игре повышенного уровня сложности).

Художник помещает перед собой игровое поле, так чтобы на столе перед ним оставалось достаточно места для объяснения картинки.

Ход игры

Выкладывание карточек с картинками

Художник в произвольном порядке выкладывает 16 карточек с картинками на игровое поле, одновременно давая каждой карточке название (это должно быть одно слово, которое, на его взгляд, лучше всего описывает данную картинку).

Объяснение и отгадывание

Переверните песочные часы: пока не истечёт время, активный игрок остаётся Художником.

Он смотрит верхнюю карточку с номером и откладывает её в сторону рубашкой вверх, никому не показывая. Номер с этой карточки – это номер загаданной картинки, которую нужно объяснить с помощью дисков и палочек: палка, палка, огуречик...

Пока вы создаёте образ загаданной картинки из палочек и дисков, другие участники игры пытаются угадать её, выкрикивая названия картинок.

У каждого игрока есть только одна попытка.

Если игрок ошибся, он не может участвовать в отгадывании этой картинки. В отгадывании последующих картинок он принимает участие в обычном порядке.

Художник может потратить любое количество времени на объяснение картинки (пока не истекло время), но если ему кажется, что никто её не отгадает, он может прервать объяснение, пропустить картинку и перейти к следующей. Художник имеет право сразу пропускать картинки, которые не хочет объяснять.

Если Художник хочет пропустить картинку или если слово отгадали, он смотрит следующую карточку с номером и начинает объяснять название картинке с этим номером. Задача Художника – объяснить другим участникам как можно больше картинок, пока не истечёт время.



Художник не имеет права использовать для объяснения диски и палочки, которые он уже использовал в этом же раунде для объяснения другой картинке. Их нужно отложить в сторону к взятым карточкам с номерами.

Может случиться так, что у Художника закончились материалы для объяснения. В этом случае текущий раунд сразу завершается. Однако остальные игроки могут продолжать угадывать картинку, пока не истечёт время.

Художник...

...не имеет права говорить до тех пор, пока картинку не угадали.

...не имеет права издавать звуки, жестикулировать или мимикой давать подсказки игрокам во время объяснения картинке.

...не имеет права класть какие-либо материалы на игровое поле или в непосредственной близости от него.

...не имеет права использовать кубики угадывания для объяснения картинок.

...не имеет права изображать числа/номера карточек.

...не имеет права создавать трёхмерные композиции, придерживая их пальцами: все материалы должны лежать на плоскости стола.

... не имеет права взглядом указывать игрокам на загаданную карточку.

Картинка отгадана!

Если соответствующее загаданной картинке слово было названо верно, Художник подтверждает это и указывает на игрока, который первым угадал. Этот игрок кладёт один свой кубик угадывания на карточку с угаданной картинкой. Если несколько игроков выкрикнули верное название карточки одновременно, все они помещают по одному кубику на эту карточку. Если игрок уже выложил на поле все свои кубики угадывания, в этом раунде он участия не принимает (раунд длится, пока не истечёт время).

Получаем победные очки

Когда время истекло (или закончились диски и палочки у Художника), игроки получают победные очки, которые отмечаются на поле подсчёта очков:

- Каждый игрок получает по одному очку за каждый свой кубик на игровом поле.
- Художник получает столько очков, сколько всего кубиков на игровом поле.

Новый раунд

Все игроки забирают себе свои кубики с игрового поля, картинки убираются с игрового поля, куда выкладываются новые 16 карточек. Ход передаётся по часовой стрелке: теперь Художником становится игрок слева от предыдущего Художника.

Конец игры и победитель

Игра заканчивается, когда каждый из участников побывал Художником один раз. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Вариант игры повышенного уровня сложности



Перед началом игры поместите дополнительный счётчик на стол под игровым полем (тем самым увеличив его на 4 ячейки для картинок). В начале каждого раунда Художник выкладывает на игровое поле на 4 карточки больше (всего 20 карточек). В стопке карточек с номерами перед ним также присутствуют карточки с номерами 17-20. В остальном игра проходит по базовым правилам.