

Правила игры



7+



2-6



20 мин.

РАЗРЫВ ШАБЛОНА

Быть художником непросто: вот наконец вас озарила идея, готовая стать шедевром, но... увы, подобный замысел уже пришёл в голову кому-то ещё!

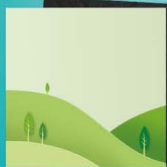
Дайте волю своей фантазии: рвите на части, мните, складывайте и скручивайте небольшой листок бумаги, чтобы изобразить вашу задумку, но помните, что секретные идеи других игроков очень похожи на вашу. Нестандартное мышление, скорость и умение ухватывать суть помогут выделиться и донести свой замысел до публики!

КОМПОНЕНТЫ



36 карточек догадок

(6 наборов разных цветов по 6 карточек)



6 двусторонних «колдов»



1 блокнот для подсчёта очков

1 карандаш



6 карточек с номерами



Легкий уровень

Сложный уровень

68 двусторонних карточек идей



5 жетонов мастерства:
жетон «3» × 1
жетон «2» × 1
жетон «1» × 3

1 блок листов бумаги

Обратите внимание:
мелкий шрифт. Для прочтения
правил монет понадобится
взрослый игрок.



Для игры в кооперативном
режиме (см. стр. 6) вам также
понадобится смартфон
с таймером.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Наберите как можно больше очков, изображая свои секретные идеи с помощью листа бумаги и угадывая идеи соперников.

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Соревновательный режим подходит для игры с 3–6 участниками.
Правила игры с 2 участниками приведены на стр. 6.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте **карточки идей** и положите их в виде стопки в центр стола.

Для ваших первых игр и игр с детьми мы рекомендуем использовать только светло-голубые карточки. Освоившись в игре, вы можете замешать в колоду более сложные тёмно-синие карточки.



- 2 Возьмите **жетоны мастерства** в зависимости от количества игроков и поместите их рядом с колодой:

3 игрока	4 игрока	5 игроков	6 игроков
2 жетона: ②①	3 жетона: ③②①	4 жетона: ③②①①	Все жетоны мастерства: ③②①①①

Лишние жетоны верните в коробку.

- 3 Положите **дно коробки в центр стола** так, чтобы все игроки могли до него дотянуться.
- 4 Каждый игрок берёт **холст** и набор из **6 карточек догадок** одного цвета, а также **лист бумаги**.
- 5 Один из игроков берёт **карандаш** и **блокнот для подсчёта очков**, а затем вписывает в него имена всех игроков.
- 6 **Карточки с номерами** положите неподалёку.

Подготовка к игре
с 4 участниками



ХОД ИГРЫ

Игра длится 4 раунда, в которых игроки совершают действия одновременно.

Каждый раунд состоит из нескольких фаз:

1. ПОИСК ИДЕЙ 2. ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС 3. ОСМЫСЛЕНИЕ 4. ПОДСЧЕТ ОЧКОВ.

ПОИСК ИДЕЙ



Ознакомьтесь со словами на верхней карточке идей в стопке, прочитав их вслух.



Перемешайте карточки с номерами и раздайте каждому игроку по одной карточке **рубашкой вверх**. Оставшиеся карточки отложите в сторону (никому не показывая их лицевую сторону!).



На счёт «три» все игроки одновременно смотрят на свои карточки с номерами, не показывая их другим.



Пример: *Коля* получил карточку с номером 4. Это значит, что ему нужно изобразить идею под номером 4 на открытой карточке («Глаз»).

Теперь, когда вы знаете, какие идеи вам нужно изобразить, начинайте творить! Поторопитесь закончить своё изображение первым, чтобы получить шанс набрать больше очков!

ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС

Дайте волю своему внутреннему художнику! Начинайте рвать свой лист бумаги, затем складывайте, комкайте, сворачивайте и **выкладываете обрывки на холст**, чтобы изобразить свою идею как можно быстрее и точнее.



Используйте бумагу экономно, потому что вы получаете только один лист на всю игру!

Примечания:

- Вы можете использовать сторону холста с пейзажем, что поможет намекнуть на положение и контекст изображения, или же нейтральную чёрную сторону.
- Пользоваться ножницами и другими инструментами при создании своего изображения нельзя!
- Вы не можете сделать из бумаги слова или цифры, намекающие на вашу идею.



Как только вы закончите свою работу, **поторопитесь схватить жетон мастерства с самым большим значением из центра стола!** Этот жетон принесёт вам соответствующее количество дополнительных очков, но только **если все игроки отгадают вашу идею**.



Пример: *Андрей* и *Вика* закончили свои изображения почти одновременно, и оба потянулись за жетоном мастерства с цифрой 3. *Вика* была немного быстрее и схватила жетон первой, поэтому *Андрею* пришлось взять жетон с цифрой 2.

Когда один из игроков берёт последний жетон мастерства, он **сразу же начинает отсчёт от 5 до 0**. За это время последний игрок должен закончить подготовку своего шедевра и остановиться. Он, как и другие, представляет своё (даже незаконченное) произведение искусства остальным игрокам и участвует в угадывании.

Примечание: после того, как вы закончили создание своего произведения искусства, вы не можете его изменять. Однако вы можете осторожно повернуть своё изображение в сторону других игроков, если это необходимо.

ОСМЫСЛЕНИЕ

После того, как все игроки закончили и представили свои работы, попробуйте угадать, какие из идей (1–6) пытались изобразить ваши соперники. Положите карточку догадки вашего цвета с соответствующей цифрой **рубашкой вверх** рядом с шедевром каждого игрока.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждый игрок открывает свою карточку с номером и все карточки догадок, выложенные у его холста. Теперь подсчитайте свои очки:

+1

Как отгадывающий, вы получаете 1 очко за каждую правильную догадку.

Как художник, вы получаете 1 очко за каждого игрока, угадавшего вашу идею.

+1



Если у вас есть **жетон мастерства** и **все игроки угадали вашу идею**, вы дополнительно получаете количество очков, указанное на жетоне.

Пример: в этом раунде **Коля** удалось взять последний жетон мастерства («1»). Ему досталась карточка с номером 4: **Вика** и **Алёна** угадали идею Коли («Глаз»), однако **Андрей** допустил ошибку и выложил карточку догадки с цифрой 1, предположив, что это была «Бактерия».

В этом раунде **Коля** получает **5 очков**:

- **3 очка** за собственные правильные догадки (он угадал идеи всех других игроков);
- **2 очка** за каждого, кто угадал его идею (**Вика** и **Алёна**);
- **0 очков** за жетон мастерства, так как догадка **Андрея** была неверной.





Для **Вики** этот раунд был более удачным: все игроки угадали её идею («Ракушка»). Таким образом, она получает **8 очков**:

- **2 очка** за догадки (она угадала 2 из 3 идей других игроков);

- **3 очка** за игроков, угадавших её идею (все);

- **3 очка** за жетон мастерства.

Так держать, **Вика!**



Андрей



Алёна



Коля

	1а	2а	3а	4а	5а	6а
1	Коля	Вика	Андрей	Алёна		
2	5	8				

НОВЫЙ РАУНД

Когда очки всех игроков подсчитаны и занесены в блокнот, приготовьтесь к новому раунду:

- ♦ Дно коробки в середине стола теперь становится хранилищем художественных материалов: сбросьте в него обрывки со своих холстов, использованные в этом раунде. (Бумагу, которую вы не использовали для создания шедевра, оставьте при себе, даже если это мелкие клочки).

В новых раундах каждый может использовать обрывки из коробки: в процессе создания вы можете взять один или несколько из них для своего нового произведения искусства, что поможет вам сэкономить время.

Но будьте честны друг с другом и берите только те обрывки, которые вам действительно нужны!



- ♦ Заберите карточки догадок своего цвета.
- ♦ Верните все жетоны мастерства и карточки с номерами в центр стола.
- ♦ Переверните верхнюю карточку идей (или сбросьте её и откройте новую, если вы использовали обе стороны) и прочтите слова на ней вслух.

После этого продолжайте игру, как описано выше.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 4-го раунда. Подсчитайте сумму очков каждого игрока за все раунды — тот, кто набрал наибольшее количество очков, выигрывает и признаётся настоящим мастером!

В случае ничьей побеждает игрок, набравший больше очков в последнем раунде.

Если ничья сохраняется, то побеждают все игроки, набравшие наибольшее количество очков.



КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Кооперативный режим подходит для игры с 2-3 участниками.

Проверьте, способны ли вы с друзьями работать как творческое объединение! В этом режиме каждый раунд вам предстоит за ограниченное время создавать сразу несколько изображений, а все очки за правильные догадки будут складываться и станут общим результатом команды.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте правилам подготовки для соревновательного режима со следующими изменениями:

- 1 Вам понадобится **таймер** — откройте его на смартфоне одного из участников и положите смартфон в центр стола, чтобы всем было хорошо его видно.
- 2 Раздайте игрокам холсты и установите таймер в зависимости от количества игроков:

	2 игрока	3 игрока
Холстов на игрока	3	2
Время таймера	2 минуты	1,5 минуты

- 3 Дайте каждому по 1 листу бумаги (при игре с детьми выдайте им по 2 листа бумаги) и 2 набора карточек догадок.
- 4 В этом режиме вам **не понадобятся жетоны мастерства и карточки с номерами** — уберите их в сторону.



ХОД ИГРЫ

ПОИСК ИДЕЙ

Каждый игрок берёт один из своих наборов карточек догадок, вытягивает по одной карточке для каждого из своих холстов и, не глядя на лицевую сторону, выкладывает их рядом с холстами лицом вниз.

Каждый игрок должен вытянуть одну из карточек идей и положить её перед собой. Прочитайте слова на своих карточках про себя.

ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС

На счёт «три» запустите таймер! Сначала посмотрите на цифры на карточках догадок рядом с вашими холстами — это номера слов на вашей карточке, которые вам нужно изобразить. Затем принимайтесь за дело!

Каждый игрок должен одновременно изобразить 3 (при игре вдвоём) или 2 (при игре втроём) разные идеи, так что не медлите и постарайтесь закончить все изображения, пока время не истекло!

ОСМЫСЛЕНИЕ

По истечении времени таймера игроки останавливаются и переходят к угадыванию. При игре втроём каждый игрок будет угадывать, что пытался изобразить его **сосед слева**. В следующем раунде поменяйте направление: теперь игроки будут угадывать идеи **соседей справа** и т. д.

Используйте свой второй набор карточек догадок: положите взакрытую по одной карточке возле каждого из холстов вашего соперника (рядом с его собственными карточками догадок).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Откройте свои собственные карточки догадок и карточки догадок вашего соседа рядом с каждым холстом. Каждая правильная догадка приносит вашей команде 1 очко! (Максимальное количество очков, которое команда может получить за один раунд, всегда равно 6.) Сложите очки за все правильные догадки в раунде и запишите в блокнот для подсчёта очков.



Пример: Арина, Лена и Митя уже закончили свои изображения (каждый из них делал по два) и перешли к угадыванию. Арина угадывает идеи Лены, Лена угадывает идеи Мити, а Митя, в свою очередь, угадывает идеи Арины. Митя читает слова на карточке идей Арины и выкладывает две карточки догадок — по одной на каждый её холст 1. Когда все игроки готовы, они открывают все карточки догадок 2. Обе догадки Мити верны, поэтому он приносит команде 2 очка!



Изображения Арины

1



2



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 4 раундов. Сложите очки, набранные вами за все раунды, и проверьте свой результат по таблице:

0–12	13–16	17–21	22+
Художники от слова «худо»	Любители	Опытные творцы	Всемирно известные мастера

Нет предела совершенству! Продолжайте играть, чтобы получить наилучший результат. Если вам удалось набрать 24 очка, попробуйте сократить время раунда до 1,5 минут для 2 игроков и 1 минуты для 3 игроков.

Играйте в «Разрыв шаблона» онлайн:
сфотографируйте свой шедевр, опубликуйте
его в социальных сетях с хэштегом

#разрыв_шаблона

и предложите друзьям угадать,
что вы хотели показать!

Автор игры: Ральф цур Линде

Иллюстратор: Светлана Калюжная

Менеджер проекта: Маргарита Наташина

Корректор: Полина Басалаева

Дизайнер: Анна Медведева

Технолог: Кристина Балакирова

Руководитель редакции: Анастасия Дурова



Издано по лицензии White Castle с разрешения
Red Cat Games. © 2025 Все права защищены.



Больше интересных настольных игр
для взрослых и детей на сайте
компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?
Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании
«Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных
призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors

