

В ОБЩИХ ЧЕРТАХ

Две прямых или одна кривая

КОМПОНЕНТЫ:



1 стираемый
маркер



25 прозрачных
листочков



91 карта



1 подставка



1 мольберт

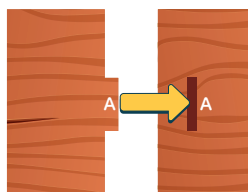
ОБ ИГРЕ

«В общих чертах» — кооперативная настольная игра, в которой игроки сообща пытаются набрать как можно больше очков.

В каждом раунде ведущий — **Искусствовед** — пытается угадать слово при помощи других игроков — **Художников**. Художники рисуют линии на прозрачных листках и по очереди ставят их на мольберт, накладывая один на другой так, чтобы составить более или менее точное (если повезёт) изображение загаданного слова. Чем больше слов угадано, тем больше очков вы набираете.

МОЛЬБЕРТ

Перед первой игрой аккуратно соберите мольберт: вставьте выступы, отмеченные буквой А, в пазы, отмеченные буквой А, а выступы, отмеченные буквой В, в пазы, отмеченные буквой В.



ПОДГОТОВКА

- 1 Перемешайте **карты** и сложите их в колоду в середине стола рубашкой вверх.
- 2 Расположите **мольберт, подставку, стираемый маркер** и **прозрачные листки** на столе так, чтобы любой игрок мог до них дотянуться.
- 3 Случайным образом выберите игрока, который будет первым **Искусствоведом**.

ХОД РАУНДА

Искусствовед берёт верхнюю карту из колоды и вставляет в подставку так, чтобы **только** Художники видели слова на обороте.

Важно: Искусствовед НЕ ДОЛЖЕН видеть, что написано на карточке на подставке.

Затем Искусствовед называет число от 1 до 6 — это номер слова на карточке, которое Художники будут изображать.

Примечание: может случиться, что один из Художников не знает, что означает выбранное слово. В этом случае можно попросить Искусствоведа назвать другое число и загадать другое слово с карточки.

Игрок, сидящий слева от Искусствоведа, будет первым Художником в этом раунде. Художник берёт прозрачный листок и рисует на нём стираемым маркером. Можно рисовать:

2 прямых
или **1 кривую**.

Затем Художник помещает прозрачный листок на мольберт. У Искусствоведа есть **2 попытки**, чтобы угадать слово.



Сторона
Художников

Подставка
под карту

Пример: Искусствовед берёт с верха колоды карту и называет число 3. На этой карте под номером 3 написано слово «Страус». Художники будут рисовать страуса, а Искусствовед — пытаться угадать, что они рисуют.

КАК И ЧТО РИСОВАТЬ?

Каждый Художник волен добавлять к общей картине те детали, которые он считает нужным, однако при этом он обязан соблюдать следующие правила:

- можно рисовать 2 пересекающиеся и непересекающиеся линии;
- можно рисовать 2 прямые линии, образующие угол;
- можно рисовать 1 прямую линию, но нельзя больше 2;
- можно рисовать замкнутую кривую, то есть круг или овал;
- нельзя рисовать пересекающиеся кривые;
- нельзя рисовать кривую, которая меняет направление изгиба (либо

все скругления только по часовой стрелке, либо все против часовой);

- нельзя обсуждать с другими Художниками, что и как рисовать;
- нельзя убирать прозрачный листок, если он уже поставлен на мольберт;
- нельзя подносить свой прозрачный листок к листкам на мольберте, чтобы понять, совпадают ли линии;
- нельзя писать само загаданное слово;
- нельзя комментировать уже готовый рисунок (например, «надо было нарисовать эту линию правее»).

ПРЯМЫЕ



КРИВЫЕ



Если слово не угадано, ход переходит к следующему Художнику по часовой стрелке.

Новый Художник берёт прозрачный листок, рисует на нём 2 прямых или 1 кривую и затем ставит листок на мольберт поверх предыдущего.

У Искусствоведа есть ещё 2 попытки.

Продолжайте до тех пор, пока Искусствовед не отгадает слово или вы не решите сдаться (см. ниже раздел «Не можете угадать?»). Если слово угадано или вы сдаётесь, раунд заканчивается.

СЛОВО УГАДАНО!

Слово считается угаданным, даже если Искусствовед назвал его не совсем точно, например, использовал другое число (единственное/множественное), род (мужской/женский/средний) или форму (уменьшительно-ласкательную, уничижительную или увеличительную).

Художникам нельзя напрямую комментировать ошибочные догадки, но можно давать общие указания вроде «Ну, почти», «Неплохо» или «Вообще не то».

НЕ МОЖЕТЕ УГАДАТЬ?

Если рисунок оказался слишком запутанным, Искусствовед не может угадать или Художники не могут объяснить слово, игроки вправе по общему согласию сдать и выбрать другое слово. Текущий раунд тут же заканчивается.

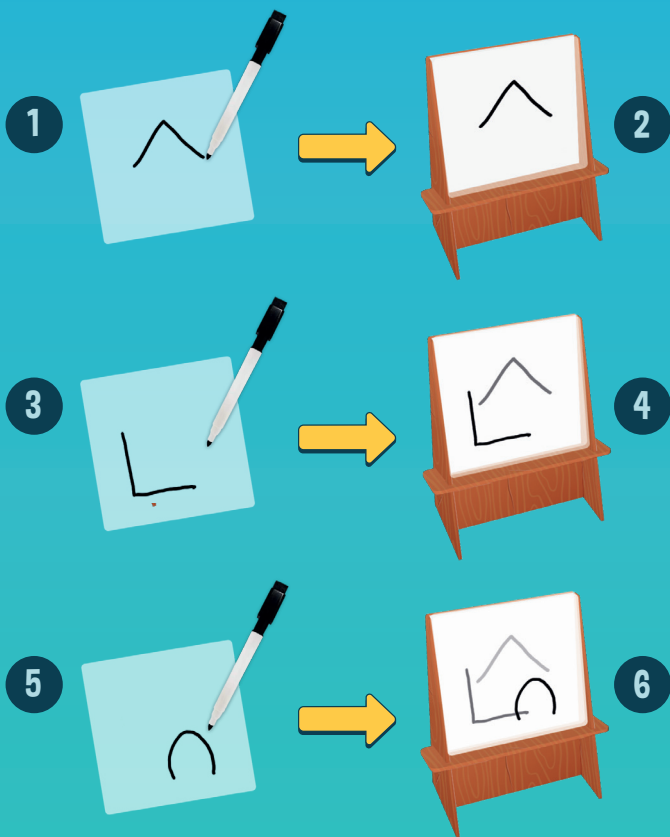
КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, если Искусствовед угадывает слово или вы решили сдать. В этом случае:

- уберите все использованные прозрачные листки с мольберта и положите в коробку. В этой игре они больше не используются. Если вы решили сдать, положите в коробку ещё один неиспользованный прозрачный листок;
- если Искусствовед угадал слово, отложите карточку с угаданным словом в сторону для финального подсчёта очков. Если вы решили сдать, уберите карточку с неугаданным словом в коробку. Она не будет учитываться при подсчёте;
- начните новый раунд (см. ниже «Новый раунд, новое слово!»).

НОВЫЙ РАУНД, НОВОЕ СЛОВО!

Когда слово угадано или игроки решили сдать, раунд заканчивается и начинается новый. Игрок, сидящий слева от последнего Художника, становится новым Искусствоведом. Все остальные игроки становятся Художниками. Искусствовед берёт из колоды новую карту, и новый раунд играется по правилам, описанным выше.



Пример: выбрано слово «Дом». Первый Художник рисует две соединённых прямых линии (1) и ставит прозрачный листок на мольберт (2). Искусствовед предполагает, что это «Гора» или «Треугольник», но не угадывает. Тогда следующий Художник рисует две соединённых прямых линии (3) и ставит листок на мольберт (4). Увы, второму Художнику не удалось нарисовать линии так, чтобы они совпали с предыдущим рисунком, и Художникам остаётся только надеяться, что у Искусствова

хорошее воображение. Однако Искусствовед снова не угадывает. Третий Художник рисует кривую (5) и ставит прозрачный листок на мольберт (6). Линии снова не совпадают полностью, но Искусствовед всё равно угадывает слово: «Дом!». Раунд закончен. Три прозрачных листка, стоявшие на мольберте, убираются в коробку, а карточка, на которой написано угаданное слово, откладывается до финального подсчёта очков.

Можно начинать новый раунд!

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда Художник поставит на мольберт последний 25-й прозрачный листок, у Искусствоведа будет последний шанс угадать слово (как обычно, за 2 попытки). После этого игра сразу же заканчивается. Посчитайте отложенные карточки с угаданными словами и оцените свои умения по шкале:

10 и более	Гениально! Ваши работы можно выставлять в картинной галерее.
8-9	Ваши картины почти идеальны, но над техникой можно ещё поработать.
6-7	Отлично! Вы талантливый художник.
4-5	Ни славы, ни позора! Вы можете лучше!
2-3	Что ж, по крайней мере вы умеете держать в руках маркер. Теперь нужно научиться им пользоваться.
1	Пожалуй, вам не стоит связывать свою жизнь с изобразительным искусством.
0	Главное, что вам было весело. Может, когда-нибудь вы и рисовать научитесь!

Важно: не забудьте тщательно стереть рисунки с прозрачных листков сразу после окончания игры.

БЛАГОДАРНОСТИ

Автор: Пьеро Модоло

Разработка: Симоне Лючани

Графический дизайн: Арианна Сантини

Правила: Стефания Никколини

Редактор: Джулиано Аквати

Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games

Переводчик: Валерия Лях

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Евгения Орлова

Дизайнер-верстальщик: Софья Севрова

Руководитель проекта: Елена Ткачева

Руководитель редакции: Валерия Горбачева



Пьеро благодарит свою мать Паолу, отца Клаудио, братьев Анжело и Элию, а также всех, кто рисовал и радовался вместе с ним: Дилана, Канцио, Нико, Матте, Джованни, Андреа, Джулио, Элеонору, Луку, Стефано, Элизу, Орнеллу, Энцо, Сильвию, Альберто, Цинтию, всю команду «Студиогочи», Симону, ребят из Cranio Creations и многих других!

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2023 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.