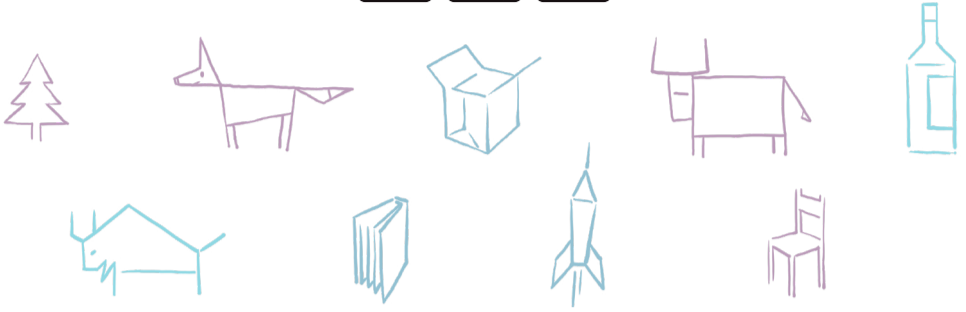


КОНТУР®



Склад гри



48 карток



1 піщаний годинник
(30 секунд)



1 олівець



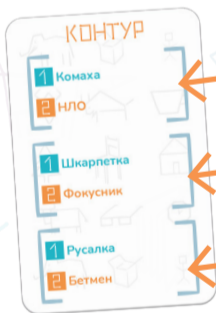
1 блокнот

Ідея і ціль гри

В Контурі ви будете пояснювати слова використовуючи 15 мальованих ліній. Гравець, що пояснює, і гравець, який вгадає, отримують переможні бали. Той, хто набирає 10 балів – перемагає.

Підготовка

Перемішайте картки і покладіть їх по центру гравального простору. Домовтесь яку частину картки будете використовувати під час гри: верхню, середню чи нижню.



Верхня частина

Середня частина

Нижня частина

Процес гри

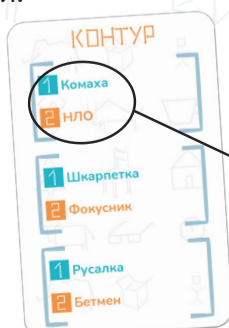
Гравець з найгіршим вмінням малювати отримує блокнот та олівець. Він тягне верхню картку, перегортає на зворотну сторону і дивиться на слова з обраної під час підготовки частини.

Як тільки взято картку переверніть піщаний годинник. У гравця є 30 секунд, щоб пояснити одне з двох слів, а всі інші можуть починати вгадувати.

Наприклад: гравці вирішили використовувати верхню частину карток. Перший гравець бере верхню картку, перегортає її та бачить 2 слова в обраній частині: «**Комаха**» і «**НЛО**».

Слово написане **блакитним** кольором принесе 1 бал, за умови, що хтось його відгадає.

Слово написане **помаранчевим** кольором принесе 2 бали, але його складніше пояснити.



Правила для того, хто малює:

- Рахуйте лінії поки малюєте. Припиніть малювати якщо вже використали 15 ліній або час вийшов.
- 1 риска = лінія.
- Не можна малювати криві.
- Ви можете подовжити попередню лінію не рахуючи цю дію як використання ще однієї з 15 ліній.
- Малювати стрілки, букви і цифри заборонено.
- Говорити заборонено, але ви можете жестом показати наскільки близькі варіанти до фінальної відповіді надають гравці.
- Якщо хтось розуміє ідею і називає близьке по значенню слово (наприклад: Корабель – Човен) чи фемінітив (наприклад: Актор – Акторка), то здогадка зараховується як успішна.
- Якщо хтось називає відповідь, що включає в себе задане слово (наприклад: Тенісна ракетка – Теніс), то така відповідь зараховується.

Правила для тих, хто вгадує:

- Кількість спроб вгадати слово не обмежена.
- Якщо 15 ліній намальовано і час ще залишився, то ви можете продовжувати вгадувати.

Якщо хтось вгадує слово перед тим, як закінчується час, то він отримує 1 переможний бал. Той, хто малював, отримує 1 чи 2 переможні бали в залежності від того, яке слово обрав (1 переможний бал за слово блакитним кольором, 2 переможні бали за слово помаранчевим кольором). Щоб запам'ятати кількість балів візьміть картки. Той, хто вгадав, бере картку зі словом. Той, хто малював, бере відповідно 1 чи 2 картки зверху колоди. Якщо одразу кілька гравців дали правильну відповідь і неможливо сказати хто був першим, то треба видати кожному по картці зверху колоди.

Якщо ніхто не вгадав, то ніхто не отримує переможні бали.

Передайте олівець і блокнот гравцю зліва. Тепер він буде малювати пояснюючи слово.

Кінець гри

Перший гравець, який отримав 10 переможних балів, перемагає. Якщо два або більше гравців отримали 10 переможних балів одночасно, то треба влаштувати між ними останній переможний раунд. Гравець, який набрав найменше переможних балів, буде малювати слово. Перший з претендентів на перемогу, хто дасть правильну відповідь – перемаже!

Додаткове правило

Якщо у вас буде бажання ускладнити гру, то додайте нове правило. Тепер у всіх тільки 2 спроби вгадати слово.

Розробник : Ignacio Sánchez Usera (Apronman)

Ілюстратор : Jonathan Aucomte

Українське видання

Переклав : Костянтин Некрасов

Редакторка : Ольга Іванченко

Візуальна адаптація : Валерія Серова

© & © 2017 Gigamic



GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F62930 Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com



Картка гри
на порталі
Теорія Гри



УВАГА! Не підходить для дітей до 3 років, наявні дрібні деталі!
Жодну частину цієї гри не можна відтворювати у будь-якій формі й
будь-якими засобами без попереднього письмового дозволу власника
авторських прав WoodCat.