

ДОТЕПНІ ЛІНІЇ

дві прямі чи одна крива

ВМІСТ ГРИ



1 маркер, що стирається



25 прозорих аркушів



91 карта



1 підставка



1 мольберт

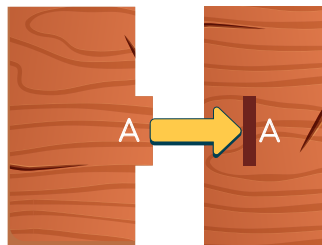
ОГЛЯД ГРИ

«Дотепні лінії» – це кооперативна гра для веселих вечірок, у якій гравці разом намагаються досягнути найкращого результату.

Протягом раунду активний гравець, він же **художній критик**, вгадує слова з допомогою інших гравців – **художників**. Художники по черзі малюють лінії на прозорих аркушах, які накладаються один на одного на мольберті, формуючи (за вдалого розвитку) більш-менш точне зображення. Воно допомагає художньому критику зрозуміти, яке слово загадано. Чим більше слів ви відгадаєте до кінця гри, тим кращим буде ваш результат!

ПЕРЕД ПЕРШОЮ ГРОЮ

Обережно зберіть мольберт, з'єднавши язичок А з отвором А, а язичок Б – з отвором Б.



ПРИГОТУВАННЯ

- 1 Перетасуйте **карти** та сформуєте в центрі столу колоду, поклавши її долілиць.
- 2 Розмістіть **мольберт, підставку, прозорі аркуші** та **маркер** у центрі столу, аби всі гравці могли дотягнутися до них.
- 3 Гравець, який останнім когось критикував, стає першим **художнім критиком**.

ЯК ПРОХОДИТЬ РАУНД?

Художній критик, не дивлячись, бере верхню карту з колоди та розміщує її на підставці. Слова на ній можуть бачити **лише** художники.

Важливо! Художній критик ЗА ЖОДИНИХ ОБСТАВИН не дивиться на карту на підставці.

Після цього художній критик називає число від 1 до 6, визначаючи слово для загадування.

Саме це слово художники намагаться підказати своїм малюнком художньому критику.

Примітка. Можлива ситуація, коли гравець не знатиме значення слова. У цьому випадку можна попросити художнього критика назвати інше число, аби замінити слово.

Гравець ліворуч від художнього критика малює першим. Він бере прозорий аркуш, маркер і виводить:

2 прями
чи **1 криву лінію**

Після цього він ставить свій аркуш із малюнком на мольберт.

Настає черга художнього критика вгадувати слово. Він має **2 спроби**.



Як це бачать
художники

Підставка
для карти

Приклад. Художній критик, не дивлячись, узяв із колоди карту (див. зображення зліва) та назвав число «3». Тепер художники мусять допомогти художньому критику з вгадуванням слова «Вітрило».

ЯК ТА ЩО МАЛЮВАТИ?

Усі художники можуть дати волю своїй креативності, аби зробити вклад у спільний малюнок. Однак вони мають творити за такими правилами:

- можна малювати прямі лінії як з'єднаними, так і ні;
- 2 намальовані художником прямі лінії можуть перетинатися;
- можна намалювати лише 1 пряму лінію, але не більше ніж 2;
- крива лінія не може перетинати сама себе;
- крива лінія не може кардинально змінювати напрямок свого руху (тобто художники завжди малюють криву або за, або проти руху годинникової стрілки);

- крива лінія зрештою може перетворитися на коло чи овал;
- забороняється обговорювати з іншими художниками, що ви плануєте малювати чи як саме;
- забороняється забирати прозорий аркуш, якщо він уже на мольберті;
- забороняється приміряти свій прозорий аркуш до малюнка чи малювати свої лінії поряд із мольбертом;
- забороняється писати назву предмета чи поняття, яку повинен вгадати художній критик;
- художникам забороняється коментувати свої малюнки (наприклад: «Ех, треба було малювати лінію трішки прaviше...»).

ПРЯМІ ЛІНІЇ ЗА ПРАВИЛАМИ ТА НІ



КРИВІ ЛІНІЇ ЗА ПРАВИЛАМИ ТА НІ



Якщо художній критик **не вгадав слово з 2 спроб**, хід переходить до наступного художника (гравця ліворуч від того, хто щойно малював). Як і по-

передній художник, він бере прозорий аркуш і малює 2 прямі чи 1 криву лінію. Після цього він розміщує свій аркуш на мольберті, **накладаючи його на**

попередні. Художній критик знову має 2 спроби, аби вгадати слово.

Продовжуйте малювати, поки художній критик не вгадає слово чи ви не вирішите спасувати (див. секцію далі «Не можете вгадати слово?»).

СЛОВО ВГАДАНО!

Слово вважається вгаданим, навіть якщо використано його варіацію: однину замість множини чи навпаки, інший рід або додані суфікси.

Художники не мають права прямо коментувати помилкові припущення художнього критика. Натомість вони можуть давати загальні оцінки, як-от: «Доволі близько», «Непогано», «Трясця, ну зовсім не те!».

НЕ МОЖЕТЕ ВГАДАТИ СЛОВО?

Іноді зображення виходить надто заплутаним і хаотичним для того, щоб художній критик міг хоч щось зрозуміти. Та й самі художники можуть усвідомити, що в них немає шансів на успіх у цьому раунді. За таких обставин гравці можуть спільно вирішити здатися та перейти до наступного слова. Поточний раунд одразу закінчується.

Якщо слово **вгадано** чи гравці вирішили **спасувати**, поточний раунд закінчується.

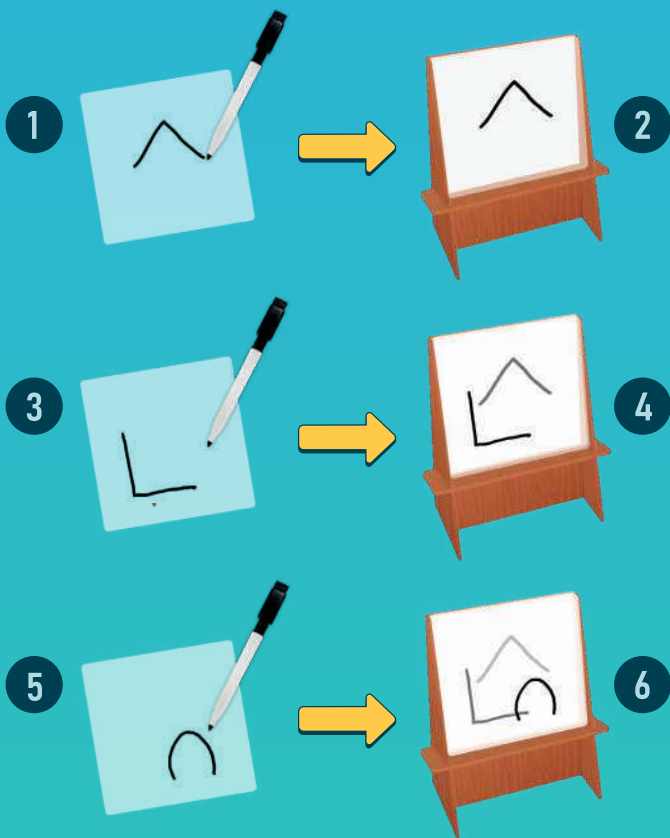
КІНЕЦЬ РАУНДУ

Щойно художній критик вгадав слово або гравці вирішили спасувати, раунд закінчується. Перед початком нового:

- заберіть усі прозорі аркуші з мольберта та покладіть їх у коробку – протягом цієї партії їх більше не можна використовувати. Якщо ви в цьому раунді спасували, також поверніть у коробку 1 невикористаний аркуш;
- якщо художній критик впорався із завданням, для підрахунку очок наприкінці зберігайте горілиць карту зі словом поряд з ігровою зоною. Якщо ж гравці вирішили спасувати, покладіть карту із загаданим словом у коробку (вона не вплине на підрахунок очок);
- нарешті перейдіть до наступного раунду (див. секцію далі «Новий раунд, нове слово!»).

НОВИЙ РАУНД, НОВЕ СЛОВО!

Коли художній критик вгадав слово або гравці вирішили спасувати, поточний раунд закінчується і розпочинається новий. Гравець ліворуч від останнього художника стає новим художнім критиком. Тепер усі інші гравці по черзі ставатимуть художниками. Художній критик бере з колоди нову карту, а новий раунд відбувається за тими ж правилами.



Приклад. Загадане в цьому раунді слово – «будинок». Перший художник малює 2 з'єднані прямі лінії (1) та ставить прозорий аркуш на мольберт (2). Художній критик пробує вгадати слово й каже: «Гора» та «Трикутник», але помиляється. Настає черга другого художника, який теж малює 2 з'єднані прямі лінії (3), після чого розміщує прозорий аркуш на мольберті (4). На жаль, йому не вдалося намалювати їх так, аби вони ідеально збігалися з попереднім зображенням, тож уся надія на згодливність художнього критика. Надії виявляються марними,

адже художній критик знову помиляється. Третій художник малює криву лінію (5) та розміщує прозорий аркуш на мольберті (6). Хоча й цього разу лінія далека від того місця, де її собі уявляв художник, та художній критик все ж називає правильне слово: «Будиночок!». Раунд закінчується. Три прозорі аркуші на мольберті слід вилучити з гри, а карту зі вгаданим словом зберегти поряд з ігровою зоною для підрахунку очок наприкінці гри. Час починати наступний раунд!

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли останній, 25-й, прозорий аркуш розмістили на мольберті, художній критик отримує останній шанс вгадати слово (у нього є 2 спроби, як зазвичай). Після цього гра одразу закінчується.

Порахуйте карти зі вгаданими словами, які ви відкладали вбік. Оцініть свій результат за таблицею:

10 чи більше	Легендарно! Час відкрити власну картинну галерею!
8 чи 9	Неймовірно! Вам треба додати лише кілька штрихів, аби стати в один ряд із великими художниками.
6 чи 7	Чарівно! Ви маєте хист і натхнення.
4 чи 5	Пікассо б сподобались ваші картини, але не усім дано пізнати ваш геній.
2 чи 3	Більше практики і ваше мистецтво підкорить серця.
1	Здається ви тільки розігріваєтесь. Спробуйте ще раз.
0	Муза приходить не завжди. Заовте піцу та спробуйте знову!

Примітка. Перед тим як скласти гру в коробку чи розпочати нову партію, ретельно зітріть маркер із прозорих аркушів.

ТВОРЦІ ГРИ

Дизайнер гри: Piero Modolo

Розробка: Simone Luciani

Графічний дизайнер: Arianna Santini

Правила: Stefania Niccolini

Видання: Giuliano Acquati

Керівництво локалізацією:

Некрасов Костянтин

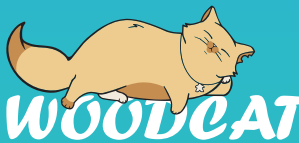
Серова-Некрасова Валерія

Переклад: Драч Максим

Редактура: Ленська Наталія

Коректура: Дубчак Владислав

Візуальна адаптація: Курна Юлія



WoodCatGames

WoodCatGames@

@woodcat.ukr

WoodCatGames

t.me/woodcat_pub



Офіційний представник в Україні: ФОП Некрасов Костянтин Сергійович,
02000, м. Київ, вул. Євгена Коновальця, 32-г, квартира 192.
Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com