

VLAADA CHVÁTIL

# Пиктомания

Рисуют все. Угадывают все.  
Одновременно!

## КОМПОНЕНТЫ



6 черных карт с буквами  
7 черных карт с цифрами



42 карты догадок  
(шести цветов)



Блокнот с листами  
для рисования

Проще



99 двухсторонних карт с заданиями  
(четырёх уровней сложности)

Сложнее

6 черных жетонов  
победных очков



30 жетонов  
победных очков  
(шести цветов)



Наклейте наклейки так,  
как показано на рисунке



Подставка  
для карт



Лист  
с наклейками  
для подставки

Точилка  
для карандашей



6 карандашей разных цветов

# ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

«Пиктомания» — это игра, в которой участникам нужно одновременно рисовать свои задания и угадывать, что рисуют другие. Это выглядит так:



Все должны хорошо видеть задания.  
Каждому игроку предстоит нарисовать одно из них.



Каждый игрок тайно получает задание, которое он должен нарисовать.



Игроки рисуют одновременно.

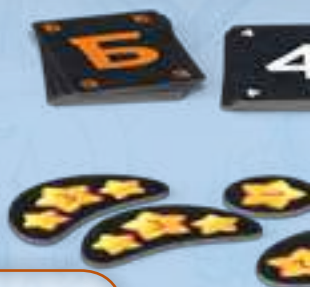


Если вам кажется, что вы знаете, что рисует другой игрок, настало время разыграть карту догадки. (Номер на ней должен совпадать с номером задания на черной карте, которую получил этот игрок.)

Продуманная система подсчета победных очков вознаграждает за верные догадки и наказывает тех игроков, чьи рисунки были непонятными. Более подробно об этом будет написано далее.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает себе цвет и берет карандаш, карты догадок и жетоны победных очков этого цвета. Компоненты неиспользуемых цветов верните в коробку.



Каждый игрок также берет **лист для рисования**. Сложите лист пополам, чтобы у вас получился буклет с четырьмя страницами — по одной на каждый игровой раунд.

Разместите свои **жетоны победных очков** перед собой, слева от листа для рисования. Необходимое для игры количество жетонов зависит от общего числа игроков.



Лишние жетоны верните в коробку.



Используйте все семь **карт догадок** вне зависимости от числа игроков. Будет удобнее, если вы расположите их по порядку, чтобы быстрее находить нужную цифру в процессе игры.



В первом раунде вам понадобятся только зеленые **карты заданий**. Перемешайте колоду. Возьмите три случайные карты и расположите их на подставке, отложив остальную колоду в сторону.



Поставьте **подставку** так, чтобы всем было хорошо видно задания.

В игре есть 7 **черных карт с цифрами** и 6 **черных карт с буквами**. Используйте все эти карты вне зависимости от количества игроков. Перемешайте карты с цифрами и буквами отдельно друг от друга.

Количество **черных жетонов победных очков** зависит от числа игроков.



Положите необходимые жетоны в центр стола, а лишние — верните в коробку.

У каждого своя манера рисовать. Вы можете держать лист для рисования вертикально или горизонтально. Главное, убедитесь, что серая линия находится снизу листа и другие игроки смогут понять, где верх, а где низ.



## ВАШ ПЕРВЫЙ РАУНД

Игра продолжается **четыре раунда**, каждый — со своей колодой карт заданий. Поставив зеленые карты на подставку, вы подготовились к первому раунду.

Дайте всем игрокам возможность прочесть задания. Обратите внимание на то, что слова на каждой карте связаны одной темой. Это делает задания более сложными и интересными.

Перемешайте обе колоды с черными картами по отдельности и раздайте каждому игроку по одной карте с буквой и одной карте с цифрой. **Держите эти карты закрыто.** Остальные карты отложите в сторону, не глядя на них.

Когда все будут готовы, начните игру.

## НАЧАЛО РАУНДА

Все игроки одновременно смотрят на полученные черные карты. Буква определяет карту задания, а цифра — номер задания на этой карте, которое игроку предстоит нарисовать.



После того как вы узнаете, какое задание вам нужно нарисовать, **положите обе черные карты в стопку перед вашим листом для рисования.** (Через минуту вы поймете для чего.)



# ПРОЦЕСС РИСОВАНИЯ

Теперь вы готовы рисовать. Но будьте внимательны! На картах с заданиями есть слова, обозначающие вещи, очень похожие на ту, что вам предстоит нарисовать. Так что придется нарисовать рисунок, похожий на ваше задание и не похожий на остальные. Не стесняйтесь использовать весь лист для рисования — большой рисунок проще рассмотреть с другой стороны стола.

И поторопитесь. В этой игре нет очередности хода. Все рисуют одновременно.

## ДОГАДКИ

Когда вы закончите рисовать, отложите карандаш в сторону. Разверните лист к остальным игрокам, чтобы им было хорошо видно ваш рисунок, и попробуйте угадать, что нарисовали они. Не стоит ждать, пока все закончат. Можно рискнуть и попытаться угадать еще не дорисованное задание. В этой игре важна скорость.

Если вам кажется, что вы знаете, что рисует другой игрок, посмотрите на карты с заданиями и найдите там это слово. **Затем возьмите карту догадки с номером, указанным рядом с этим словом, и положите ее лицом вниз в стопку карт перед листом для рисования этого игрока.** Вам не нужна карта с буквой для того, чтобы угадывать. Важен только номер.

Каждый игрок получает задание с уникальным номером. Таким образом, ни у кого не может быть задания с таким же номером, как у вас. Иногда вы понимаете, что уже выложили нужную вам сейчас карту догадки. Это означает, что вы совершили ошибку. Что же, такое случается. Однако, **использовав карту догадки, вы уже не можете передумать и вернуть ее себе.** Также вы не можете использовать больше одной карты для того чтобы отгадать, какое задание рисует игрок.

Пытаясь отгадать, что рисуют другие, игроки складывают карты догадок в стопку перед листами с рисунками. Порядок карт важен, и карты догадок, выложенные раньше, должны лежать под теми картами, которые были выложены позже.

Вам не обязательно пытаться отгадать все рисунки. **Когда вы закончите выкладывать карты догадок, возьмите один из черных жетонов победных очков из центра стола.** Скорее всего, вы захотите взять тот, на котором больше всего звезд.

Игроки, которые взяли черные жетоны, больше не могут рисовать и отгадывать. Им следует сесть поудобнее и расслабиться. Если вы последний отгадывающий игрок, поторопитесь. Остальные не должны ждать вас слишком долго.

Как только последний игрок возьмет черный жетон, раунд завершится и наступит время подсчета победных очков.



**ТОЛЬКО ЧТО ВЫ СЫГРАЛИ СВОЙ ПЕРВЫЙ РАУНД В «ПИКТОМАНИЮ»**

После того как все игроки нарисовали свои задания и попытались отгадать рисунки других игроков, настало время объяснить, как подсчитываются победные очки.

## НАСКОЛЬКО ХОРОШО ВЫ СПРАВИЛИСЬ?

Пришло время узнать, какие из догадок были верными. Каждый игрок по очереди переворачивает стопку карт, лежащих перед его рисунком.

После того, как вы перевернете стопку карт, черные карты с буквой и цифрой окажутся сверху. Теперь всем известно, какое задание вы рисовали. Карты догадок игроков будут лежать под этими картами, одна за другой.

Отложите черные карты в сторону. Наверху окажется карта игрока, который первым попытался отгадать ваше задание. **Если его предположение верно, игрок получает ваш жетон победных очков с наибольшим количеством звезд.** Положите этот жетон на карту догадки этого игрока и передайте ему.

**Если догадка была неверна, вместо вышеперечисленного положите карту догадки этого игрока в центр стола.**

То же самое сделайте для всех карт в стопке.



Таким образом, карты верных догадок возвращаются к игрокам и приносят им победные очки. Карты тех, кто ошибся, отправляются в центр стола.

После того, как вы разберетесь со всеми разыгранными картами, лежащими перед игроками, в центре стола будет лежать больше всего карт того игрока, который чаще других ошибался. Важно ли это? Пока нет, ведь это ваш первый раунд в «Пиктоманию». В полных правилах игры есть штраф за наибольшее число ошибок.



## ВАШИ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

После того, как все игроки закончат заниматься картами, лежащими перед ними, вы получите жетоны победных очков за все свои правильные догадки. Положите их справа от вашего листа для рисования.

В начале раунда ваши собственные жетоны победных очков должны лежать слева от листа. Если все отгадают ваш рисунок, вы отдадите их другим игрокам. Но если некоторые игроки ошибутся или вовсе не выскажут никакой догадки, у вас останется по одному жетону за каждого такого игрока. Эти жетоны должны лежать слева от вашего рисунка, и звезды на них будут вычитаться из общей суммы.

**Теперь сосчитайте все звезды на жетонах справа и вычтите из них все звезды на жетонах слева. Это ваши победные очки.** Запишите получившееся количество очков в звезду на вашем листе для рисования.

Посмотрим на рисунок выше. Желтый игрок получил 5 звезд за верно угаданные задания и еще 2 звезды за черный жетон. Затем он теряет одну звезду за то, что кто-то не смог угадать его задание. Таким образом, он зарабатывает 6 победных очков.

Итоговое количество очков может быть и отрицательным. Некоторые раунды выходят непростыми.

После того как вы запишете ваши победные очки, верните цветные жетоны их владельцам, а черные жетоны положите в центр стола.

Все игроки возвращают себе свои жетоны победных очков и карты догадок и готовятся ко второму раунду.



## ВТОРОЙ РАУНД

Во втором раунде используйте новую колоду карт с заданиями. Перемешайте желтую колоду и возьмите три случайные карты.

Перед тем как раздать черные карты с буквами и цифрами, убедитесь, что все игроки понимают каждое слово на трех открытых картах с заданиями. Если одно из слов не понятно кому-то из участников, замените карту с этим словом на другую случайную карту из той же колоды.

Как только слова будут подобраны так, чтобы все игроки оказались в равном положении, случайным образом раздайте каждому игроку по одной карте с буквой и одной карте с цифрой. Сыграйте еще один раунд по тем же правилам, что и предыдущий.



**Используйте эту колоду во втором раунде**

Все раунды играют по одним и тем же правилам. Ниже перечислены моменты, за которыми придется следить во время ваших первых партий:

- Вы обязаны рисовать то задание, буква и номер которого вам достались. (Смотрите правила рисования на последней странице.)
- После того как вы разыграли свою первую карту догадки, вы не можете больше рисовать.
- Разыграв карту догадки, вы не можете заменить ее на другую.
- Вы не можете отгадывать свой собственный рисунок.
- Вы не можете разыграть более одной карты, чтобы попытаться отгадать один и тот же рисунок.
- Вы не обязаны отгадывать задания всех игроков. По сути, вы можете вовсе не разыгрывать карты догадок.
- Закончив рисовать и угадывать, игроки обычно берут черный жетон с наибольшим количеством звезд. Но правила не запрещают взять любой.
- Если вы взяли черный жетон, вы больше не можете рисовать и отгадывать.
- Вы можете вовсе не брать черный жетон. В этом случае дайте другим игрокам знать, что вы закончили раунд.

Как правило, вы пытаетесь отгадать рисунки всех игроков и взять оставшийся черный жетон с наибольшим количеством звезд. Однако полные правила подсчета очков включают в себя штраф за наибольшее количество ошибок.

## ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

В первом раунде вы научились подсчитывать победные очки, вычитая из звезд с жетонов, лежащих справа от вашего рисунка, звезды с жетонов, лежащих слева. Мы просили вас класть черный жетон справа. В обучающем раунде он всегда засчитывался вам в плюс. В последующих раундах (и во всех ваших будущих партиях) очки с черного жетона могут быть вычтены из общего счета или не учтены вовсе.

- Игрок, ошибавшийся чаще других, объявляется черной овцой. Карт догадок его цвета в конце раунда в центре стола лежит больше всего. **Если вы стали черной овцой, положите свой черный жетон победных очков слева от вашего рисунка.** Звезды с него будут вычтены из общего количества, полученного вами. **Если несколько игроков лидируют по количеству неверных догадок, никто из них не становится черной овцой.**
- **Если никто не угадал верно ваш рисунок, верните черный жетон, который вы взяли, обратно в центр стола. Он не будет учитываться при подсчете очков.**

### НЕПРАВИЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ

Иногда случается, что рисунок настолько странный, что вам кажется, что он подходит к заданию с другой карты. Если ваша ошибочная догадка совпадает с правильным ответом по номеру, вам повезло, она считается правильной.

Но вам все еще запрещено рисовать не то, что выпало вам в начале раунда. Если вы сделали это случайно, вы должны сообщить об этом и вернуть все карты догадок их владельцам. Никто не получает ваши жетоны победных очков, и все эти догадки игнорируются при определении черной овцы. Вы оставляете все свои жетоны у себя и вычитаете их из общего количества победных очков. **Свой черный жетон вы возвращаете в центр стола.** Ваши догадки тем не менее приносят вам победные очки.

## УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

В игре есть четыре колоды, каждая с заданиями разного уровня сложности. Вы можете играть каждый последующий раунд с картами более высокого уровня сложности. Попробуйте! Некоторые задания могут показаться действительно сложными, но также и очень веселыми. Не забудьте убедиться, что все игроки понимают задания на картах. Заменяйте карты, если это не так.

Разные уровни сложности позволяют вам адаптировать игру для своей компании. Например, когда вы играете с восьмилетними детьми, вы можете несколько раундов подряд использовать зеленые карточки. Просто сбрасывайте использованные карточки в стопку сброса, чтобы они не появились в следующих раундах.

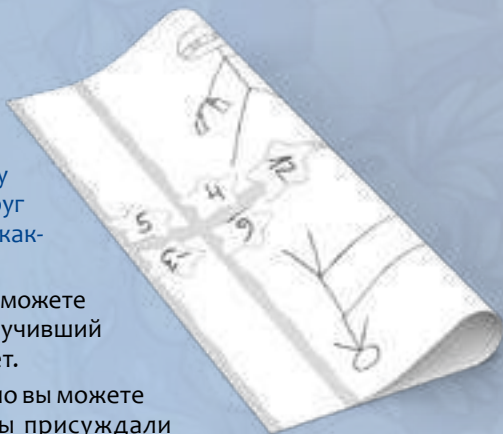
## КОНЕЦ ИГРЫ

После того как вы подсчитали очки в четвертом и последнем раунде, сложите ваш лист для рисования так, как указано на рисунке, и посчитайте сумму победных очков.

**Подсказка:** стоит подчеркивать снизу цифры «6» и «9», чтобы не спутать их друг с другом. (Ну и мы надеемся, что вы уж как-нибудь не перепутаете «8» и «∞» :)

На листке есть пятая звезда, в которую вы можете вписать свой итоговый счет. Игрок, получивший суммарно больше всех очков, побеждает.

В игре нет способа разрешения ничьих, но вы можете обсудить, кто победил бы, если бы вы присуждали дополнительные очки за самый крутой рисунок.



## ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Если вам хочется ускорить игру, попробуйте этот вариант для того, чтобы добавить напряжения.

Вместо того, чтобы взять по одному черному жетону на каждого игрока, используйте на один жетон меньше, как указано в таблице на последней странице.

В этом варианте правил раунд заканчивается, как только один из игроков забирает последний черный жетон победных очков. Таким образом, последний игрок не получит черного жетона и должен будет немедленно прекратить разыгрывать карты догадок.

В редких случаях, когда несколько игроков решили не брать черный жетон, раунд завершается после того, как они объявят, что закончили.

Этот вариант правил отлично подходит при игре в компании из 5–6 человек. При игре втроем или вчетвером он может быть слишком сложным.

# ПРАВИЛА РИСОВАНИЯ

- Ваш рисунок должен отражать значение слова, а не само слово. Вы не можете рисовать символы, заменяющие буквы, части слова или как-либо намекающие на структуру слова. Вы не можете нарисовать картинку только для того, чтобы намекнуть на первую букву слова.
- Запрещены комментарии относительно задания («Я очень плохо рисую животных») или самого рисунка («Оно должно быть более круглым»). Вы не можете давать подсказки («Это есть у тебя дома»).
- Запрещается использовать буквы и цифры. Вы также не можете пользоваться различными способами записи (например, азбукой Морзе или греческим алфавитом), чтобы обойти это правило.
- Ваш рисунок не может намекать на положение вашего слова на карте задания или на позицию карты в подставке. Также запрещено с помощью рисунка намекать на букву или цифру вашего задания.

## ПОДГОТОВКА ЖЕТОНОВ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Количество жетонов зависит от числа игроков:

### ЖЕТОНЫ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ИГРОКОВ



### ЧЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ



### ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ



Если у вас закончатся листы для рисования, вы можете скачать файл для их печати на сайте [www.gaga.ru/game/pictomania](http://www.gaga.ru/game/pictomania).

Русскоязычное издание  
подготовлено GaGa Games

**Автор игры:** Владя Хватил

**Художник:** Тоби Аллен

**Графический дизайн:** Михаэла Заоралова  
Филипп Мурмак

**Задания и правила:** Джейсон Хольт

**Переводчик,**

**руководитель проекта:** Артём Ясинский  
**Дизайнер-верстальщик:** Ульяна Марусей

**Общее руководство:** Антон Сквородин

**Благодарности:** Джейсону Хольту и Дите Лазарковой за бесчисленные часы, проведенные за работой над картами заданий, моей жене Марцеле и нашим детям Аленке, Ганичке и Павлику за многочисленные тесты и ценные советы, Полу, Джастину и Джошу за проведение тестов и мероприятий, Филу, Бену и Ондре за консультирование и идеи для карт заданий, Виту за множество важных мелочей, Михаэле, Филиппу и Дэвиду за то, что сделали игру красивой, и всем из команд CGE и CGE digital за энтузиазм и то, что тестировали мою игру снова и снова. Было весело разрабатывать игру с вами и для вас. :)

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

