

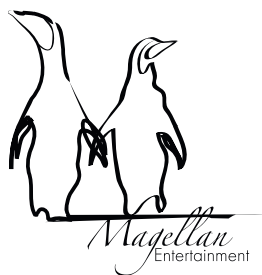


MOSIGRA

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

Шерлок и Пикассо

Правила игры

Креативный настольный детектив

Что может быть проще, чем нарисовать ёлку или лестницу? Для этого достаточно нанести на бумагу всего несколько линий. Но что, если после этого в дело вступит другой игрок, чья цель — изменить рисунок до неузнаваемости? И вот уже лестница превращается в рельсы, по которым едет паровоз, а ёлка — в какого-то зубастого монстра...

СОСТАВ ИГРЫ

84 карты



Правила игры



Блокнот



2 ширмы



2 карандаша



20 жетонов

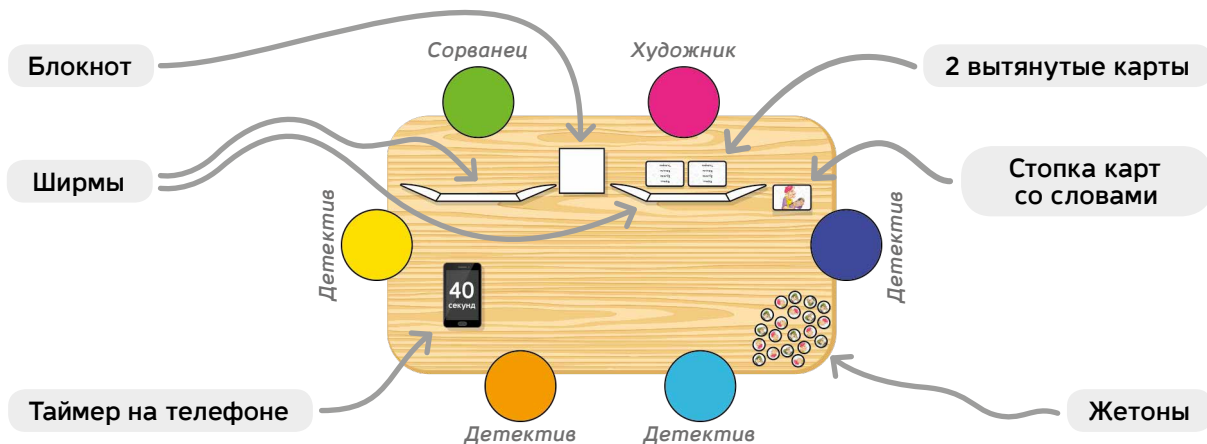


Для игры также понадобится таймер, который есть в любом современном мобильном устройстве — планшете или телефоне.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Решите, кто из игроков станет **художником** и будет рисовать доставшиеся ему слова, а кто — **сорванцом**, которому надо будет эти рисунки портить. Остальные игроки становятся **детективами**.

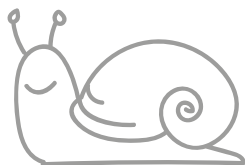
Художник и сорванец садятся рядом с одной стороны стола, как показано на рисунке. Каждый из них берёт свою ширму и по одному карандашу. Художник берёт колоду карт со словами и блокнот. Один из детективов берёт таймер и готовится его запустить.



ХОД ИГРЫ

1 Художник тянет 2 карты со словами и смотрит их у себя за ширмой, не показывая детективам (сорванец может на них смотреть). Прочитав все слова, он даёт сигнал игроку с таймером, и тот запускает таймер на 40 секунд. Художник начинает рисовать за ширмой на листе блокнота.

Художник может нарисовать сколько угодно из восьми слов (словосочетаний), которые написаны на доставшихся ему картах. Каждое понятие должно быть нарисовано на своём листочке. Художник рисует их по очереди. Закончив рисовать одно понятие, художник сразу передаёт листок сорванцу картинкой вниз. Детективы пока не должны видеть ни рисунков, ни карт со словами. Когда отведённые на рисование 40 секунд заканчиваются, художник имеет право быстро (за две-три секунды) дорисовать свою последнюю картинку и передать её сорванцу (или не дорисовывать и не передавать).



Правила рисования: нельзя изображать на картинках буквы, цифры и стрелки, указывающие на отдельные элементы.



2 Когда сорванец получает от художника картинку, он сразу начинает её портить — дорисовывать таким образом, чтобы детективы не поняли, что было изначально изображено. Сорванец должен придерживаться тех же правил рисования, что и художник. Кроме того, ему нельзя закрашивать или заштриховывать линии, которые нанес на бумагу художник, — все они должны оставаться видны. После того как закончились 40 секунд, отведённые на рисование, у сорванца есть ещё 40 секунд, чтобы закончить портить рисунки. Детектив с таймером засекает это время и сообщает сорванцу, когда оно истекает, чтобы тот отложил карандаш.



3 Теперь за дело берутся **детективы**. Сорванец по очереди показывает им все иллюстрации. Увидев иллюстрацию, детективы высказывают свои версии того, что на ней нарисовал художник (фактически им надо назвать понятие, которое было на одной из карт со словами). У каждого детектива есть только одна попытка. Они могут высказывать версии в любом порядке, и если несколько детективов одновременно скажут одно и то же слово, сорванец решает, кто из них был первым (и истратил свою попытку). Если в течение 40 секунд никто не высказывает версию, считается, что никто из детективов не догадался, что нарисовано на картинке.

Правила отгадывания: все понятия на картах представляют собой слова или устойчивые словосочетания (например, «космический корабль»). Чтобы отгадать нарисованное понятие, детектив должен назвать его как можно точнее, в идеале — так же, как оно указано на карте. Однако допускаются варианты в ином роде или числе, а также можно использовать наиболее близкие синонимы, например: бегемот и гиппопотам, помидор и томат, овца и ягнёнок, палец и пальцы.

Если детектив правильно назвал понятие, он забирает рисунок себе, а художник берёт 1 жетон. Если никто из детективов не дога-

дался, что нарисовано на картинке, сорванец оставляет рисунок себе. По рисункам и жетонам, которые набрали игроки в ходе партии, определяется победитель — каждый рисунок и каждый жетон дают по 1 победному очку.

В любом случае после этого сорванец показывает детективам следующий рисунок и так далее, пока рисунки не закончатся.

Даже если среди рисунков есть такие, на которых сорванец ничего не испортил (не успел или не придумал как), сорванец всё равно показывает их детективам: они могут не догадаться, что именно в этом состояла исходная задумка художника.

Исключение: если вы играете втроём, у детектива (который действует в одиночку) есть две попытки вместо одной.

Когда рисунки закончились, начинается новый раунд. Художник убирает в коробку 2 карты, слова с которых рисовал, и передаёт ширму, карандаш, колоду карт и бумагу своему соседу слева. Сорванец отдаёт ширму и карандаш художнику: теперь он новый сорванец, а прежний сорванец становится детективом. Новый художник берёт 2 карты, один из детективов засекает время, художник рисует, а новый сорванец портит картинку.

Важно: жетоны и рисунки, полученные как победные очки, не передаются.

КОНЕЦ ИГРЫ

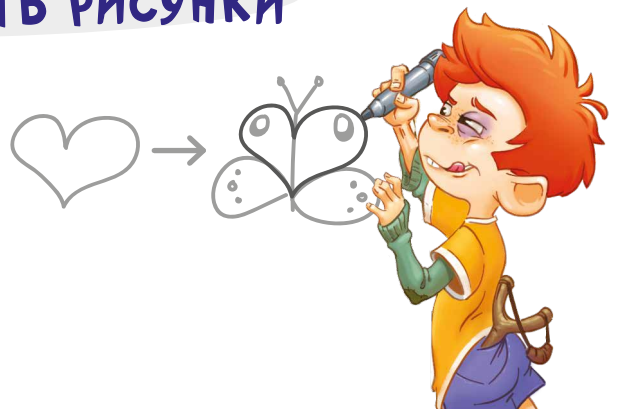
Игра заканчивается после того раунда, когда каждый по разу побывал и художником, и сорванцом (если вы играете втроём — то по два раза). Каждый подсчитывает, сколько у него победных очков (жетонов и рисунков).

Тот, у кого их больше всех, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает тот из претендентов, у которого больше всего жетонов. Если и их равное количество, объявляется ничья.

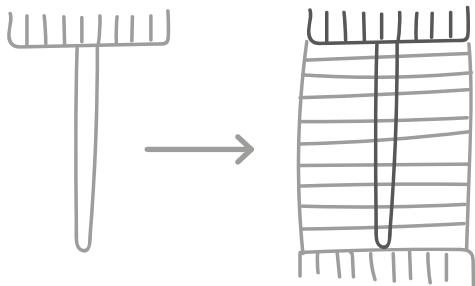
КАК ПОРТИТЬ РИСУНКИ

Роль сорванца — самая интересная, но и самая сложная. Порой бывает, что вы никак не сообразите, что сделать с рисунком, чтобы его никто не опознал. Вот несколько идей.

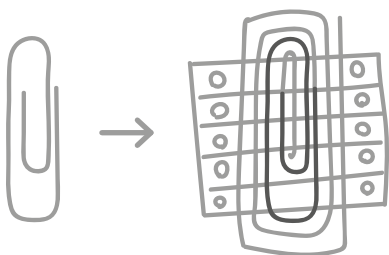
1) Добавляйте детали внутри и снаружи рисунка. Вот так, например, можно сделать бабочку из сердечка.



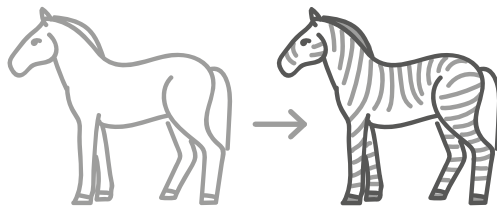
2) Дорисуйте симметричные детали, параллельные линии. Были грабли — стал половичок.



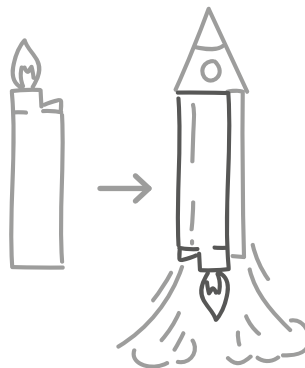
3) Спрячьте изначальный рисунок под абстрактными орнаментами.



4) Иногда достаточно добавить детали, чтобы превратить лошадь в зебру.



5) Не забывайте, что бумагу можно поворачивать.



И наконец, если вы в тупике, просто рисуйте что-нибудь — хуже не будет!

Фотографируйте самые забавные рисунки и публикуйте в соцсетях с хэштегом #sherlockpicasso. Лучшие фото мы разместим на наших официальных страничках!



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpos@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Автор игры: Сильвен Лажвийяриас

Развитие игры: Петр Тюленев

Продюсер: Николай Пегасов

Художник: Александр Шалдин

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Игру тестировали: Евгения Андросова, Илья Белянов, Морфей де Кореллон, Юлия Колесникова, Константин Пономарев, Илья Семенов и другие.

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



Играть интересно

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru