



Авторы игры: Джонатан Биттнер, Эндрю Сидотал  
Иллюстратор (доньшко коробки): Александр Бонвало  
Графический дизайнер: Мари Омс, nombriil.be  
Редактор-переводчик: Мария Кравченко  
Дизайн и вёрстка: Юлия Третьякова  
Технолог: Юрий Хмелевской  
Особая благодарность выражается Александру Птешкову  
и Екатерине Плужниковой.

Издано по лицензии MEGALOPOLE SRPL © 2019 Все права защищены.



3-10 15' 6+






## ПРАВИЛА ИГРЫ



\* Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни»  
\* [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



## КОМПОНЕНТЫ

-  96 двусторонних карт
-  1 кубик
-  1 коробочка для кубика (чтобы результат броска не был виден остальным игрокам)
-  Блокнот для подсчёта очков
-  Правила игры

## ВВЕДЕНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ





«Всё на ладони» — кооперативная игра, в которой только одному игроку известен символ на карте, а все остальные должны его угадать. Ведущий игрок указательным пальцем рисует этот символ на ладони своего соседа слева, который в свою очередь рисует его на ладони своего соседа и так далее...

Однако никто из игроков не должен видеть сам процесс рисования. Каждый игрок должен догадаться, какой символ загадан, полагаясь исключительно на свои тактильные ощущения. **Все вместе** игроки стараются заработать максимально возможное количество очков.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре 4 уровня сложности, в соответствии с которыми карты окрашены в разные цвета:

-  **Синий** = начинающий
-  **Зелёный** = стандартный
-  **Красный** = сложный
-  **Фиолетовый** = экспертный

Возьмите 10 карт выбранного для игры цвета, тщательно их перемешайте и положите на стол выбранным цветом вниз (видимая сторона карт в текущей партии вам не понадобится). Остальные карты уберите в коробку, в этой партии они вам не понадобятся.

Положите кубик в коробочку.

## ХОД ИГРЫ

Партия состоит из 10 раундов.

Случайным образом выберите первого игрока. Этот игрок получает коробочку с кубиком.

# ХОД РАУНДА

В начале каждого раунда, за исключением первого, передайте коробочку следующему игроку по часовой стрелке. Этот игрок становится новым первым игроком.

Став первым игроком, выполните следующие действия:

1. Встряхните коробочку (прикрыв окошко ладонью, чтобы кубик не выпал) и поставьте её на стол.
2. Возьмите верхнюю карточку из стопки и **тайно** от других игроков посмотрите на её нижнюю сторону (выбранного для игры цвета). Результат на кубике (который через окошко в коробочке можете увидеть только вы) показывает, какой символ необходимо передать остальным игрокам (символы на картах пронумерованы от 1 до 5). Если на кубике выпал «?», вы можете сами выбрать, какой символ рисовать. В этом случае, чтобы запомнить свой выбор, переверните кубик в коробочке нужным вам значением вверх.
3. Указательным пальцем нарисуйте загаданный символ на ладони своего соседа слева. Затем игрок слева от вас рисует такой же символ на ладони своего соседа слева и так далее до последнего игрока, который также **должен нарисовать символ на вашей ладони**. Таким образом, вы поймёте, удалось ли всем игрокам правильно понять первоначальный символ. Не беспокойтесь, в случае неудачи у вас есть вторая попытка: по желанию вы можете повторить раунд, рисуя тот же символ, однако в этом случае **при подсчёте очков за раунд вычитите из результата 1★**. Если вы решили использовать вторую попытку, она проходит в точности как первая: вы рисуете символ на ладони игрока слева от себя, он — на ладони третьего игрока и так далее. Однако в этот раз последний игрок ничего не рисует на вашей ладони.
4. Запишите свой результат в таблицу.

## ВАЖНО

- Игроки должны изображать символ **во всей его полноте**, то есть рисовать все его части. Намеренно опускать какие-либо детали символа нельзя. Вы всегда должны стремиться передать следующему игроку как можно более полный символ!

## В ХОДЕ РАУНДА НЕЛЬЗЯ

- обсуждать что-либо о текущем раунде;
- использовать какой-либо код (например, рисовать на ладони число «1», чтобы подсказать, что ответом будет символ №1); можно рисовать только сам символ... так, как, по вашему убеждению, он выглядит;
- смотреть, как другой игрок рисует символ на чьей-либо ладони. **Только рисующий в данный момент игрок может смотреть на то, что он рисует;**
- останавливаться и начинать рисунок заново после того, как вы уже начали его рисовать (например, если вы поняли, что ошиблись или плохо рисуете).

## КОНЕЦ РАУНДА

**Никак не комментируя прошедший раунд**, откройте использованную карту с символами так, чтобы остальные игроки хорошо видели все 5 символов на ней и могли решить, какой из символов был нарисован на их ладони.

На этом этапе обсуждение текущего раунда всё ещё запрещено.

Теперь все игроки протягивают в центр стола кулак и на счёт «3, 2, 1...»

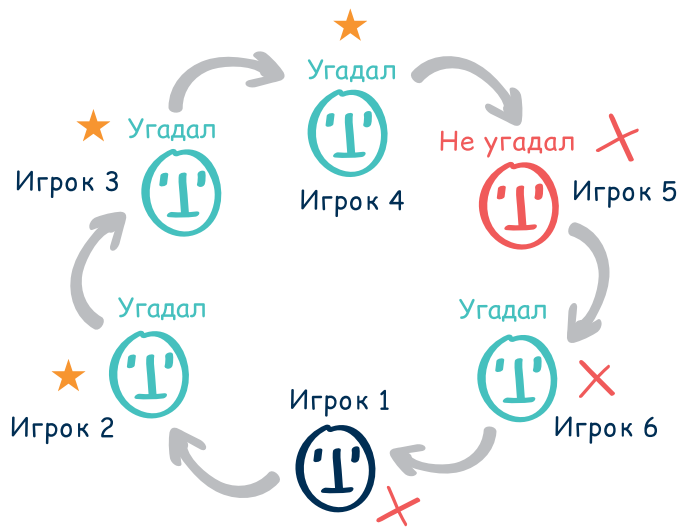
**одновременно** показывают пальцами номер символа, который, по их мнению, был нарисован на их ладони.

Только сейчас первый игрок может объявить выпавшее на кубике число (которое можно проверить, заглянув в коробочку).

Начиная со второго игрока и по часовой стрелке, посчитайте, сколько игроков подряд **верно угадали загаданный символ**. Каждый игрок в непрерывной цепочке, который выбрал правильный символ на карте, зарабатывает для команды 1★.

Если вы использовали вторую попытку, вычитите из результата 1★. Запишите полученный результат в блокнот.

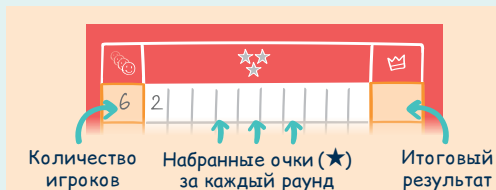
Примечание: первый игрок никогда не участвует в выборе символа — он и так знает правильный символ.



### Пример подсчёта очков:

- Игроки 2, 3 и 4 верно угадали нарисованный на их ладони символ. За это команда зарабатывает 3 ★.
- Однако на игроке 5 цепочка правильных ответов прервалась, и игрок 6, несмотря на то, что он угадал верный символ, не зарабатывает ★ для команды.
- Поскольку первый игрок использовал вторую попытку, команда теряет 1 ★. Итоговый счёт: 2 ★.

При игре вшестером игроки могли бы заработать за один раунд максимум 5 ★ (если бы угадали символ после первой попытки).



# КОНЕЦ ИГРЫ

Партия заканчивается после 10 раунда.

## УСПЕШНОСТЬ

Чтобы узнать, насколько успешно справилась ваша команда, сложите в блокноте ★, заработанные вами за все 10 раундов, найдите свой результат в таблице (он напрямую зависит от количества игроков в партии) и прочтите комментарий справа от него:

Общее количество ★	3 ИГРОКА	4 ИГРОКА	5 ИГРОКОВ	6 ИГРОКОВ	7 ИГРОКОВ	8 ИГРОКОВ	9 ИГРОКОВ	10 ИГРОКОВ	Успешность команды
	0-2	0-3	0-4	0-5	0-6	0-7	0-8	0-9	Плохо. К сожалению, вы были достаточно толстокожими.
	3-6	4-9	5-12	6-15	7-18	8-21	9-24	10-27	Так себе. Вам следует больше прислушиваться к своим ощущениям.
	7-14	10-21	13-28	16-35	19-42	22-49	25-56	28-63	Хорошо. Вы научились понимать друг друга без слов.
	15-18	22-27	29-36	36-45	43-54	50-63	57-72	64-81	Отлично. Вы очень чуткая команда.
	19-20	28-30	37-40	46-50	55-60	64-70	73-80	82-90	Супер! Вы обладаете просто сверхсвязанием!

