

Правила

# Вечеринка

## НАРИСУЙ И УГАДАЙ

Комплект игры: 200 карточек со словами, 100 карточек «Вечеринка», игровое поле, 2 блокнота для рисования, 2 карандаша, песочные часы, 6 фигурок и кубик.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле и песочные часы на стол. Отделите карточки со словами от карточек «Вечеринка». Перемешайте обе стопки и положите карточки на стол лицевой стороной вниз. Каждый игрок выбирает себе фигурку и ставит её в зону старта. Все игроки бросают кубик, и первый ход делает тот, кому выпало наибольшее количество очков.



Карточка «Вечеринка»



Карточка со словами



Зона старта

### ХОД ИГРЫ

Когда ваша фигурка находится в зоне старта, вы можете выбрать любую категорию для рисования. Когда фигурка окажется на дорожке, категория будет зависеть от поля, на котором она стоит. В свой ход возьмите карточку из колоды и прочтите написанное на ней слово. Переверните песочные часы. Начинайте рисовать. Другие игроки пытаются угадать слово, пока не истекло время.

#### Карточки

На каждой карточке приведены слова и понятия из шести разных категорий:

- Красный ..... предметы
- Зелёный ..... события и действия
- Синий ..... природа
- Жёлтый ..... люди, персонажи и профессии
- Чёрный ..... технические термины и объекты
- Белый ..... фильмы и книги

Каждая карточка «Вечеринка» содержит четыре пронумерованных слова. Эти карточки предназначены только для заданий для вечеринки «Скоростное рисование» и «Тонкая воздушная линия».

- Игрок, который правильно назовёт слово, передвигает свою фигурку на два поля вперёд.
- Игрок, который рисовал, бросает кубик и передвигает свою фигурку на столько полей, сколько очков выпадет на кубике.

- Если за отведённое время слово не будет отгадано, то рисующий игрок может подсказать первую букву, а остальные всё-таки попробуют угадать. В этом случае игрок, который угадает правильно, передвигает свою фигурку только на одно поле вперёд, а рисующий игрок — на два поля.
- Если никто не угадает слово, то все фигурки остаются на своих местах.

Использованные карточки кладут в низ стопки. Затем ход переходит к следующему игроку.

### КАТЕГОРИИ «ВЕЧЕРИНКА»

В игре используется четыре категории «Вечеринка». Если ваша фигурка в начале хода оказалась на поле «Вечеринка», действуйте по приведённой ниже инструкции!

Если кто-нибудь правильно угадает слово, то и вы, и этот игрок сможете сделать один дополнительный шаг вперёд!

«Художник» и отгадывающий делают по дополнительному шагу вперёд!

#### Тонкая воздушная линия



Возьмите карточку «Вечеринка». Номер на поле «Вечеринка» определяет, какое слово с карточки нужно нарисовать. Переверните песочные часы и начните рисовать **в воздухе!** Используйте ручку или просто палец. В остальном действуют обычные правила.



#### Другая сторона



Возьмите обычную карточку со словами. Символ на поле «Вечеринка» определяет, какое слово с карточки нужно нарисовать. Переверните песочные часы и начните рисовать слово **другой рукой** (для правшей – левой рукой, для левшей – правой рукой)! В остальном действуют обычные правила.



#### Вслепую



Возьмите обычную карточку со словами. Символ на поле «Вечеринка» определяет, какое слово с карточки нужно нарисовать. При желании карточку можно поменять **ОДИН РАЗ**. Отвернитесь от стола, однако держите



карандаш наготове. Переверните песочные часы и начните рисовать, **не глядя на бумагу!** В остальном действуют обычные правила.

### Скоростное рисование



Возьмите карточку «Вечеринка».

**Номер** на поле «Вечеринка» определяет, какое слово с карточки нужно нарисовать. Нарисуйте столько слов, сколько сможете — или пока кто-нибудь не выиграет три карточки. Переверните песочные часы и начните рисовать, **как можно быстрее!**

Когда кто-нибудь из игроков угадает слово, отдайте карточку ему. Возьмите новую карточку и нарисуйте следующее слово из той же категории. Продолжайте, пока не кончится время или кто-нибудь из игроков выиграет три карточки (или две, если число игроков больше четырёх)!

### ПОБЕДИТЕЛЬ

Выигрывает игрок, который первым достигнет зоны финиша.



### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Нельзя рисовать буквы или цифры, и рисующему игроку запрещено разговаривать. Слово должно быть отгадано именно в той форме, как оно приведено в карточке. В случае сомнений игроки могут договориться друг с другом, следует ли засчитать ответ как правильный.

### КОМАНДНАЯ ИГРА

Разделитесь на команды с равным числом игроков. Один игрок из команды рисует, остальные угадывают. Если команда правильно угадает слово, она получает право бросить кубик и передвинуть свою фигурку вперёд. Если команда правильно угадает слово после подсказки, то фигурка передвигается на два поля вперёд. Если команда не сможет угадать слово, то фигурка остаётся на месте.

Игроки в команде рисуют по очереди. После того, как один из игроков команды побудет «художником», наступает очередь второй команды. Выигрывает команда, которая первой достигнет финиша.

