

Творческая игра для веселой компании

Рисумей



10+
лет

4 - 16
игроков

30
минут



Правила игры

Рисумей

«Рисумей» — это настольная игра, которая бросает вызов вашему внутреннему Пикассо. Каждый ход один из игроков получает задание изобразить какое-либо слово или понятие, его товарищи по команде угадывают, что он рисует, а соперники веселятся от души, наблюдая за их попытками. И на все это дается всего пара минут — а потом команды меняются местами. Если вам покажется, что противник справляется со своим заданием слишком быстро, вы можете усложнить ему жизнь, например, заставив рисовать с закрытыми глазами, — но тогда и очков в случае успеха команда получит больше. Побеждает та команда, игроки которой рисовали и угадывали лучше всех.

Состав игры

- 200 двусторонних карт со словами
- 4 набора по 12 двусторонних карт заданий
- 4 набора по 10 карт испытаний
- песочные часы на 1 минуту



Кроме этого, для создания шедевров вам потребуются краски и холст — то, чем вы станете рисовать, и то, на чем вы будете это делать. Выберите их по своему вкусу: вы можете использовать гелевую ручку и блокнот, карандаш и офисную бумагу или фломастеры и белую доску. Главное — чтобы пишесбумажных принадлежностей хватило на несколько десятков рисунков, — ну а сюжетами мы вас обеспечим.

Подготовка к игре

«Рисумей» — игра командная, поэтому перед началом партии вам надо разбиться на группы. В игре может участвовать 2, 3 или 4 команды (мы советуем ограничиться двумя, чтобы каждая сторона меньше ждала своей очереди). Лучше всего, если все команды получатс одинакового размера. В команде должно быть не меньше 2 игроков, оптимально — 4-6 (чтобы каждый смог проявить свои художественные таланты 2-3 раза). Команды садятся группами вокруг стола. Каждая команда берет набор из 12 двусторонних карт заданий одного цвета.

По договоренности между командами вы можете убрать часть карт заданий, чтобы сделать партию проще или короче. Комплекты карт заданий у всех команд должны быть одинаковыми.

Карты испытаний предназначены для опытных игроков, и мы советуем ввести их в игру, когда вы освоитесь с правилами. Каждая команда берет полный набор из 10 карт испытаний своего цвета.

Точно так же, как и с картами заданий, вы можете играть неполным комплектом карт испытаний. Договоритесь перед партией, какие карты испытаний вы хотите применять. Каждая команда должна получить одинаковый набор карт испытаний.



Любым способом решите, какая команда будет ходить первой. Если команды неравны, игру начинает команда с меньшим числом участников. Перетасуйте колоду из 200 двусторонних карт со словами и положите ее посередине стола любой стороной вверх. Лишние карты заданий и испытаний уберите в коробку. Начинаящая команда делает первый ход, затем игра продолжается по часовой стрелке.

Ход игры

В начале своего хода команда должна выбрать из своих рядов Рисуема — игрока, который будет рисовать загаданное слово. Рисуем должен побывать по очереди все игроки команды. Вы не можете назначить игрока Рисуем повторно, если кто-то из участников команды еще ни разу не был Рисуем; не можете сделать игрока Рисуем в третий раз, если остался хотя бы один участник, не побывавший им дважды, и так далее. Рисуем просматривает оставшиеся у команды карты заданий и выбирает из них одну. При этом он может советоваться с коллегами, но окончательное решение — за Рисуем. На карте задания указана категория слова, которое предстоит рисовать Рисуему:



Предмет — физические объекты, которые можно потрогать: горячая вода, мусор, деньги...



Действие — глаголы и выражения, обозначающие действие: дрессировать, сжигать мосты, ронять...



Имя — имена и названия людей, персонажей, фильмов, торговых марок, мест: Куба, Пушкин, Колобок...



Занятие — профессии, занятия или склонности людей: военный, растяпа, хиппи...



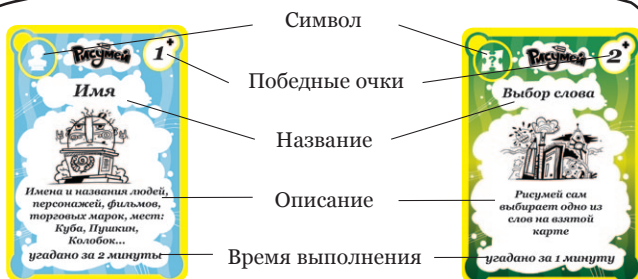
Сложное — неосознаваемые понятия, абстракции, состояния: демократия, коротышка, ловко...

Кроме того, есть специальная карта задания:



Выбор слова — Рисуем сам выбирает одно из слов на взятой карте.

Карты заданий



В правом верхнем углу карты задания указано, сколько победных очков она принесет команде, если слово будет угадано. Обратите внимание, что у карты задания две разные стороны: если команда уложится в одну минуту вместо двух, она получит больше очков.

Выбрав карту задания, Рисумей показывает ее всем игрокам и тянет верхнюю карту со словами из колоды. Втайне от остальных членов своей команды он смотрит на ее скрытую сторону (ту, которой она лежала вниз в колоде) и находит там слово из выбранной категории. После этого Рисумей демонстрирует вытянутую карту всем соперникам и указывает, какое слово будет рисовать. Коллеги Рисумей по команде не должны видеть это слово.

Возможно, после десятка партий игроки с очень хорошей памятью смогут определять, какие слова написаны на внутренней стороне карты, видя только ее оборотную сторону. В таком случае Рисумею следует тянуть из колоды нижнюю, а не верхнюю карту, и держать ее так, чтобы коллеги по команде не видели ни одну сторону карты со словами. Конечно, хорошая память заслуживает награды, но «Рисумей» — это соревнование в творчестве, а не в запоминании.

Карта со словами

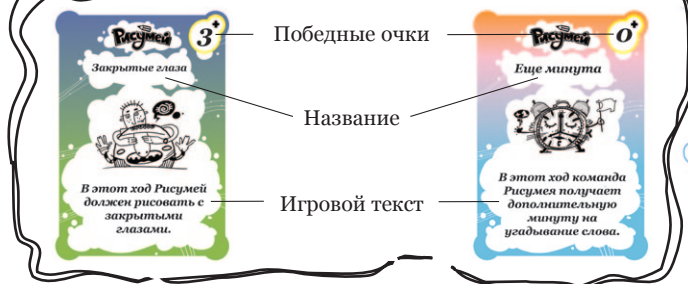
Слова в пяти категориях:

- Предмет —
- Действие —
- Имя —
- Занятие —
- Сложное —



Если вы играете с картами испытаний, сейчас самое время их использовать. Каждая команда может применить за один ход любое количество карт испытаний, однако не следует забывать, что все они одноразовые. Разгрызая карту в этот ход или приберечь напоследок, решает вся команда. Рисумей может посоветовать сыграть карту (например, если не уверен в собственных си-

Карты испытаний



лах, или, напротив, хочет выполнить задание с усложнением и заработать больше очков), но окончательный выбор остается за командой. Все разграниченные во время этого хода карты испытаний, какая команда бы их ни использовала, влияют только на действующего Рисумея и на его команду. Порядок, в котором применялись карты, значения не имеет. Если была сыграна карта «Замена Рисумея», то все ранее использованные в этот ход карты продолжают влиять на нового Рисумея.

После того, как команды применили все карты испытаний, которые хотели сыграть, Рисумей начинает выполнять задание — рисовать доставшееся ему слово или словосочетание. Как только карандаш касается бумаги, переворачиваются песочные часы. Выполняя задание, Рисумей не должен издавать звуки или жестикулировать, разрешается только кивать головой в ответ на предположения своей команды. Запрещается писать буквы или цифры. Рисумей может использовать условные обозначения и символы (например, указывающие на число слов в словосочетании, часть речи).

Если Рисумей нарушает правила выполнения задания, ход его команды немедленно завершается. Считается, что слово не было угадано. Карты испытаний, сыгранные в этот ход другими командами, не сбрасываются (как было бы в случае обычного проигрыша хода), а возвращаются на руки владельцев. Карты испытаний команды Рисумея сбрасываются, как обычно.

Пока Рисумей выполняет задание, его команда выдвигает версии, что он пытается изобразить. При этом члены команды могут совещаться между собой, задавать вопросы Рисумею, однако тот может ответить только кивком — или рисунком. На то, чтобы угадать нарисованное слово, у команды Рисумея есть две минуты (два полных перетекания песка в часах). За истечением времени и за тем, чтобы часы переворачивались вовремя, следят команды соперников.

Слово считается угаданным, как только один из членов команды Рисумея произносит в точности то, что было написано на вытянутой карте со

Порядок хода

1. Команда выбирает Рисумея в соответствии с очередностью
2. Команда выбирает карту задания, решающее слово за Рисумеем
3. Рисумей тянет карту со словами
4. Рисумей показывает карту задания и карту со словами противникам, указывая на слово, которое будет рисовать
5. Можно сыграть карты испытаний, если большинство в команде, использующей карту, согласны
6. Начинается отсчет времени, Рисумей принимается рисовать
7. Команда угадывает слово либо время истекает
8. Используемые в этот ход карты сбрасываются, возвращаются команде или пополняют стопку победных очков

словами под выбранной категорией. Синонимы и неполные версии (например, «чай» вместо «горячий чай», «Толстой» вместо «Лев Толстой») не принимаются. Словосочетания, содержащие загаданное слово, считаются правильным ответом (например, если загадано «выйти», то версия «выйти вон» принимается как отгадка). Как правило, все слова на картах указаны в словарной форме: существительные и прилагательные — в единственном числе, мужском роде, глаголы — в неопределенной форме.

В тот момент, когда кто-нибудь из команды Рисумея угадывает слово или отведенное на угадывание время истекает, ход завершается. Рисумей перестает рисовать и объявляет всем загаданное слово. После этого вытаснутая им карта со словами выходит из игры (верните ее в коробку, чтобы не путаться). Если команда Рисумея угадала слово, она забирает себе использованную карту задания и все сыгранные в этот ход карты испытаний. Эти карты идут в казну команды.



Карты испытаний кладутся в казну лицом вверх. Положение карты задания зависит от того, за какое время было угадано слово: если команда успела до первого переворота часов, то вверх стороной «угадано за 1 минуту», иначе — вверх стороной «угадано за 2 минуты».

Если слово так и не было угадано за отведенное время, то все сыгранные в этот ход карты испытаний выходят из игры (возвращаются в коробку), а карта задания возвращается команде Рисумея и будет использована в дальнейшем.

Затем ход переходит к следующей команде по часовой стрелке. Партия продолжается до тех пор, пока одна из команд не разыграет успешно все свои карты заданий.

Вы можете использовать и другие условия для конца игры: например, ограничить партию по времени или по общему числу сделанных ходов. Главное — заранее договориться об этом со всеми участниками игры.

После того, как партия закончилась, каждая команда просматривает свою казну и суммирует все победные очки, указанные в правом верхнем углу лежащих там карт заданий и испытаний. Команда с наибольшей суммой победных очков объявляется победителем.

Если игра заканчивается ничьей по очкам, то все претендующие на первенство команды участвуют в финальном туре. Рисунем в каждой команде становится тот, кто должен был стать им следующим, если бы партия не закончилась. Карты заданий и карты испытаний не используются. Рисунки в любой очередности берут карты со словами, а затем одновременно начинают рисовать сложное слово с доставшихся им карт.

Команда, первой угадавшая свое слово, считается победителем всей партии.

Почетная обязанность команды-победителя — рассортировать все карты и перетасовать колоду со словами для следующей партии.



Пример хода

Команда Сигизмунда, Иннокентия и Агриппины заметно отстает от соперников и хочет рискнуть. Когда наступает черед Сигизмунда стать Рисунеем, он выбирает самую сложную и самую ценную из карт заданий — со сложным словом. На вытянутой им карте со словами в категории «сложное» находится слово «обезжиренный». Сигизмунд предлагает коллегам сыграть карту испытания «Закрытые глаза», чтобы в случае успеха получить дополнительно 3 очка, и те соглашаются. После этого команда противников решает покарать Сигизмунда за самонадеянность и играет карту испытания «Пари». Теперь в случае провала команда Рисунеев не только не получит победных очков за слово и потратит карту «Закрытые глаза» впустую, но и потеряет 5 баллов из-за «Пари». После этого команды решают, что карт сыграно достаточно, Сигизмунд закрывает глаза и начинает рисовать.

Удивительно, но Иннокентий и Агриппина совместными усилиями угадывают слово меньше чем за минуту. Карта со словом отправляется в коробку, а карты испытаний «Закрытые глаза» и «Пари», а также карта задания «Сложное» — в казну команды Сигизмунда (причем карта задания лежит вверх стороной «угадано за 1 минуту»). Кроме того, недоверчивая команда соперников, сыгравшая «Пари», должна расплатиться за проигрыш: взять из своей казны карты на общую сумму 5 баллов и отдать их команде Рисунеев. В итоге за этот ход команда Сигизмунда получила 12 очков: 4 очка за карту задания, 3 очка за карту «Закрытые глаза» и еще 5 очков благодаря действию вражеской карты «Пари».

Карты испытаний

Эффект каждой карты испытания описан в ее тексте. Здесь приводятся более развернутые описания на тот случай, если у вас возникнут вопросы по применению карт испытаний. Если в тексте карты упоминаются Рисумей или команда Рисумей, имеются в виду только действующий Рисумей — тот, который выполняет задание в ход, когда применяется карта, — и только его команда. Слова «вы» или «ваша команда» всегда относятся только к той команде, которая использует карту.

Карты испытаний можно сыграть только после того, как Рисумей показал свое задание командам-противникам, и до того, как он начал рисовать.

Еще минута

В этот ход команда Рисумей получает дополнительную минуту на угадывание слова. Если команда Рисумей угадывает слово на второй или третьей минуте, карта задания кладется в казну вверх стороной «угадано за 2 минуты». Если команда Рисумей угадывает слово на первой минуте, карта задания кладется в казну вверх стороной «угадано за 1 минуту». Нельзя сыграть больше одной карты «Еще минута» в течение одного хода (у команды Рисумей может быть максимум 3 минуты на угадывание).



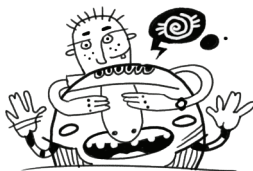
Первая буква

Рисумей пишет первую букву загаданного слова. Если в загаданном словосочетании больше одного слова, Рисумей пишет первую букву только первого слова. Нельзя сыграть больше одной карты «Первая буква» в течение одного хода.



Закрытые глаза

В этот ход Рисумей должен рисовать с закрытыми глазами. Прежде чем он закроет глаза и начнет рисовать, он может поставить карандаш в любую точку листа по своему выбору. Рисумей может пользоваться другой рукой, чтобы наощупь определять границы листа. Эту карту можно сыграть в чужой ход, тогда она будет влиять на действующего Рисумей. В течение одного хода можно использовать только одну карту «Закрытые глаза».



Замена Рисумей

Ваша команда назначает Рисумеем любого другого игрока из команды Рисумей. Бывший Рисумей передает новому вытянутую карту со словом и указывает, какое слово ему надо изобразить. В этот ход бывший Рисумей не может угадывать слово. Эту карту можно сыграть и в чужой ход, тогда она будет действовать на команду Рисумей. В течение одного хода можно сыграть несколько карт «Замена Рисумей», однако как минимум один игрок в команде Рисумей должен оставаться отгадывающим. Если хотя бы в одной команде только 2 игрока, перед началом партии уберите из игры все карты «Замена Рисумей».



Загадать слово

Ваша команда выбирает любое слово. Запишите его в словарной форме на листе бумаги и покажите Рисумею, а также всем остальным командам, кроме команды Рисумей. Теперь Рисумей должен нарисовать это слово вместо того, которое досталось ему на карте. Если Рисумей не знает значения загаданного вами слова, вы должны объяснить ему это слово, прежде чем он станет рисовать, или заменить слово. Эту карту можно сыграть только в чужой ход, она влияет только на действующего Рисумей. В течение одного хода можно использовать только одну карту «Загадать слово».



Пари

Если этот ход завершается тем, что время истекло, а команда Рисумей так и не отгадала слово, или Рисумей нарушил правила рисования, команда Рисумей берет из своей казны карты на общую сумму 5 очков и передает их в вашу казну. Если этот ход завершается тем, что команда Рисумей успела отгадать слово, вы берете из вашей казны карты на общую сумму 5 очков и передаете их в казну команды Рисумей. При необходимости любая участвующая в обмене сторона может «разменять» карты в своей казне с помощью неиспользуемых карт (например, уже вышедших из игры карт испытаний), однако после «размена» сумма очков в казне должна остаться неизменной. Эту карту можно сыграть только в чужой ход, она влияет только на команду Рисумей. В течение одного хода можно использовать только одну карту «Пари».



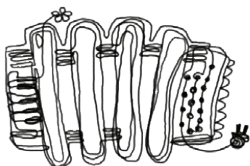
Смена слова

Рисуней сбрасывает карту со словом и тянет из колоды следующую. Он должен нарисовать слово, указанное на новой карте в выбранной ранее категории. Если использована карта задания «Выбор слова», Рисуней может выбрать любое слово на новой карте. Эту карту можно сыграть и в чужой ход — она будет влиять на действующего Рисуней.



Без отрыва

В этот ход Рисуней должен рисовать, не отрывая карандаша от бумаги. При этом он может возвращаться к уже нарисованному (проводить линию несколько раз в одном и том же месте). Эту карту можно сыграть и в чужой ход, тогда она будет влиять на действующего Рисуней. В течение одного хода можно использовать только одну карту «Без отрыва».



Два слова

После того, как команда Рисуней угадает слово в этот ход, Рисуней должен выбрать и нарисовать еще одно слово с той же карты. Для этого рисунка он берет чистый лист бумаги. Дополнительного времени команда Рисуней не получает (однако она может играть карту «Еще минута»). Если команда не успела угадать второе слово, считается, что она не угадала ни одного: карта задания возвращается команде, а карты испытаний сбрасываются. Если команда угадала оба слова за 1 минуту, карта задания помещается в казну вверх стороной «угадано за 1 минуту». Если команде потребовалось больше времени, карта задания помещается в казну вверх стороной «угадано за 2 минуты». Эту карту можно сыграть и в чужой ход, тогда она будет влиять на команду Рисуней. В течение одного хода можно использовать только одну карту «Два слова».



Другой рукой

В этот ход Рисуней должен рисовать не той рукой, которой он обычно рисует (правша — левой, а левша — правой). Эту карту можно сыграть и в чужой ход, тогда она будет влиять на действующего Рисуней. В течение одного хода можно использовать только одну карту «Другой рукой».



Создатели игры

Автор игры и продюсер

Тимофей Бокарев

Подбор слов

Анастасия Акимова
Анастасия Борисевич

Дизайнер

Артем Зубов



ИГРОЛОГИЯ

www.igrology.ru

Разработка игры

«Игрология»

www.igrology.ru

Руководитель проекта

Петр Тюленев

Производство

ООО «Мир Фэнтези»



www.mirfantasy.com

ИГРОЛОГИЯ

ПРОВОДНИК В МИР НАСТОЛЬНЫХ ИГР



- 2 – 10 ИГРОКОВ
- ОТ 5 ЛЕТ
- 15 – 20 МИНУТ

ПРОСТАЯ И ВЕСЁЛАЯ КАРТОННАЯ ИГРА ПРО НЕЛЁГКУЮ ОФИСНУЮ ЖИЗНЬ. ПОДЛОЖИ СВИНЬЮ ТОВАРИЩУ!



- 5 – 25 ИГРОКОВ
- ОТ 14 ЛЕТ
- 20 – 30 МИНУТ

ОБОРОТНИ ПРОТИВ ЛЮДЕЙ НА НЕОБИТАЕМОМ ОСТРОВЕ. ПРОДВИНУТАЯ ВЕРСИЯ КУЛЬТОВОЙ «МАФИИ»: КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ, СОБЫТИЙ, ВЕЩЕЙ + DVD.



- 2 – 12 ИГРОКОВ
- ОТ 6 ЛЕТ
- 30 – 40 МИНУТ

ТРЕНАЖЁР ФАНТАЗИИ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ. СОЗДАЙ СВОЮ ИСТОРИЮ И СОРВИ ШКВАЛ АПЛОДИСМЕНТОВ.



- 4 – 12 ИГРОКОВ
- ОТ 12 ЛЕТ
- 40 – 60 МИНУТ

ЖЕСТОКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ДЛЯ БОЛЬШОЙ КОМПАНИИ. СДЕЛАЙТЕ КАРЬЕРУ В ТРИДЕСЯТОМ ГОСУДАРСТВЕ И УДЕРЖИТЕ ТРОН.



- 4 – 16 ИГРОКОВ
- ОТ 10 ЛЕТ
- 30 – 40 МИНУТ

КОМАНДНЫЙ ЧЕМПИОНАТ ПО СКОРОСТНОМУ РИСОВАНИЮ. ПОПРОБУЙТЕ ИЗООБРАЗИТЬ СТЕЙК, ЛЕДОВОЕ ПОБОИЩЕ ИЛИ ГРАВИТАЦИЮ.



- 2 ИГРОКА
- ОТ 12 ЛЕТ
- 60 – 90 МИНУТ

РЕВОЛЮЦИЯ НА ЧЁРНО-БЕЛОМ ПОЛЕ. НАБОР КАРТ, КОТОРЫЙ НАУЧИТ ВАШИ ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ НЕМЫСЛИМЫМ ТРЮКАМ.



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР И ВСЕГО, ЧТО С НИМИ СВЯЗАНО. ТЫСЯЧИ СТАТЕЙ ОБ ИГРАХ И ИХ СОЗДАТЕЛЯХ

► WWW.TESERA.RU



УНИКАЛЬНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР В ФОРМАТЕ "РАСПЕЧАТАЙ-И-ИГРАЙ"

► WWW.PRINTFUN.RU



НОВОСТИ ПРОЕКТА, КАТАЛОГ ИЗДАНЫХ ИГР, А ТАКЖЕ ЦЕННЫЕ СОВЕТЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ НАСТОЛЬЩИКОВ

► WWW.IGROLOGY.RU