



ДИВСИТ

Libellud

Автор игры:
Jean-Louis Roubira
Иллюстратор:
Marie Cardouat
Вёрстка:
Régis Bonnessée

Компоненты игры

- Одно игровое поле в коробке (*счётчик очков*)
- 84 карты
- 36 жетонов для голосования 6 разных цветов с номерами от 1 до 6
- 6 деревянных кроликов 6 разных цветов

Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает одного кролика и ставит его на клетку 0 счётчика очков. Затем один из участников игры перемешивает 84 карты и раздаёт по 6 штук каждому игроку. Оставшиеся карты он кладёт стопкой лицом вниз.

- При 4 игроках каждый берёт по 4 жетона для голосования (*номера от 1 до 4*).
- При 5 игроках каждый берёт по 5 жетонов для голосования (*номера от 1 до 5*).
- При 6 игроках каждый берёт по 6 жетонов для голосования (*номера от 1 до 6*).

Важно: Никому не показывайте карты у вас в руках!

Ход игры

Рассказчик

Каждый ход один из игроков становится рассказчиком. Он смотрит на 6 карт у себя в руках, придумывает ассоциацию для одной из них, а затем произносит вслух подходящую фразу (*не показывая карту другим игрокам*).

Фраза может быть совершенно любой – она может быть и из одного слова, и из нескольких, она даже может быть просто звуком. Вы можете придумать эту фразу сами или позаимствовать её откуда-нибудь (*например, из поэмы, песни, названия фильма, пословицы и так далее*).

Кто же будет рассказчиком в первый ход? Игрок, первым придумавший ассоциацию для одной из своих карт, объявляет об этом и становится первым рассказчиком.

Выбор карты для рассказчика

Все остальные игроки выбирают среди своих 6 карт одну, наиболее подходящую к фразе, произнесённой рассказчиком.

Затем каждый из них отдаёт выбранную карту рассказчику, не показывая её другим игрокам.

Рассказчик смешивает полученные карты и свою карту, фразу для которой он произнёс. Затем он в случайном порядке размещает эти карты на столе лицом вверх. Самая левая карта будет иметь номер 1, соседняя с нею будет иметь номер 2 и так далее ...

Поиск карты рассказчика: голосование

Цель других игроков – определить, какая из открытых карт принадлежит рассказчику. Каждый игрок тайно голосует за ту карту, которую, как он думает, загадал рассказчик (*сам рассказчик не голосует*).

Чтобы проголосовать, игрок кладёт перед собой рубашкой вверх жетон с номером, соответствующим карте, за которую он голосует. Как только все игроки проголосовали, жетоны открываются и помещаются на соответствующие карты.

Важно: Вы не имеете права голосовать за свою собственную карту.

Подсчёт очков

- Если все игроки угадали карту рассказчика или ни один из игроков её не угадал, то рассказчик не получает очков, а все остальные получают по 2 очка.
- Во всех остальных случаях рассказчик получает 3 очка и столько же получают игроки, верно угадавшие его карту.
- Каждый игрок, за исключением рассказчика, получает по 1 очку за каждый голос, отданный за его карту.

Игроки перемещают своих кроликов на счётчике очков на число клеток, равное числу только что набранных очков.

Конец хода

Все игроки берут из колоды карты так, чтобы в руках у них снова было по 6 карт. В следующий ход рассказчиком становится игрок слева от предыдущего рассказчика (далее ход также будет переходить по часовой стрелке).

Конец игры

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков берёт из колоды последнюю карту. Игрок, чей кролик дальше всех продвинулся на счётчике очков, объявляется победителем.

Пример хода

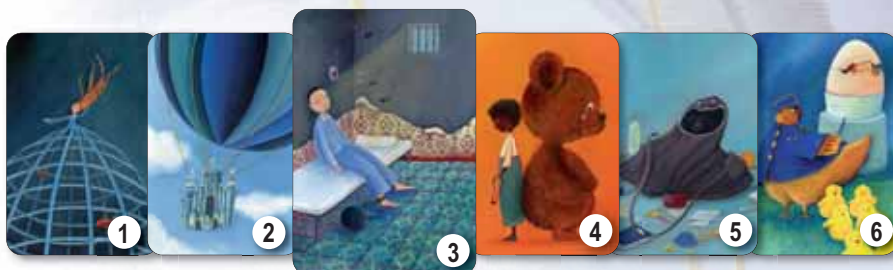


5 игроков собрались вокруг стола: Юра, Маша, Коля, Лена и Тимур.

Юре первому приходит в голову ассоциация, навеянная одной из его карт, и он начинает первый ход в качестве рассказчика. Юра произносит фразу: «Где счастье?», намекая на французский фильм «Счастье в поле».

Все остальные игроки должны выбрать одну из своих карт, наиболее подходящую к этой фразе.

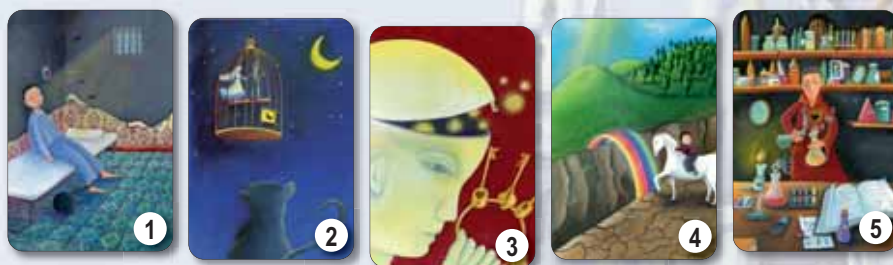
У Лены на руках следующие 6 карт:



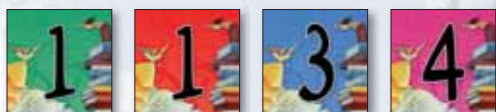
Из этих 6 карт она выбирает третью, которая, на её взгляд, ближе всего к фразе Юры «Где счастье?». Она даёт ему эту карту так, чтобы другие игроки не видели её лицевую сторону.

Маша, Коля и Тимур также выбирают по одной из своих карт и дают их Юре, рассказчику этого хода.

Юра смешивает свою карту с картами, полученными от других игроков, и в произвольном порядке раскладывает их в середине стола:



Каждый игрок (за исключением рассказчика) должен проголосовать за ту карту, которая, как он думает, принадлежит Юре. Как только все выбрали по одному из своих жетонов для голосования - эти жетоны открываются.



Только Лена верно угадала карту Юры (номер 4). Так что Лена и Юра получают по 3 очка каждый. 2 игрока проголосовали за карту Лены (номер 1) поэтому она

получает ещё 2 очка. Тимур получает 1 очко, так как за его карту проголосовал один человек (номер 3). В конце этого хода Лена в общей сложности получает 5 очков, Юра – 3 очка, а Тимур – 1 очко; Маша и Коля не получают очков, так как они не смогли найти карту Юры и никто не проголосовал за их карты.

В следующий ход рассказчиком будет Тимур, так как он сидит слева от Юры.

Советы

Если фраза, произнесённая рассказчиком описывает карту слишком точно, все игроки без труда отыщут её и рассказчик не получит очков.

С другой стороны, если фраза рассказчика имеет мало общего с картой, вполне вероятно, что никто за неё не проголосует, поэтому он также не получит очков.

Таким образом, задача рассказчика не только придумать ассоциацию, но и найти фразу, которая будет не слишком очевидной и не слишком туманной. В этом случае велики шансы, что только некоторые, но не все игроки, найдут заданную карту. Поначалу добиться этого будет не так-то просто, но через несколько ходов вы обнаружите, что вдохновение посещает вас всё чаще.

Варианты игры

Игра втроём: каждый игрок получает по 7 карт, вместо 6. Каждый игрок, кроме рассказчика, даёт 2 карты, вместо одной. В итоге на столе будет открыто 5 карт, из которых нужно угадать одну. Подсчёт очков: если карту рассказчика нашёл только один игрок, то и он, и рассказчик получают по 4 очка, а не по 3.

Пантомима или песни: в этом варианте рассказчик может напеть песню или изобразить музыкальный отрывок, как-либо связанный с картой, или даже намекнуть на карту с помощью пантомимы. Остальные правила игры остаются без изменений.

Ну и, конечно же, ничто не мешает вам соединить вместе разные варианты правил или придумать свои собственные!

Перевод: Александр Пешков