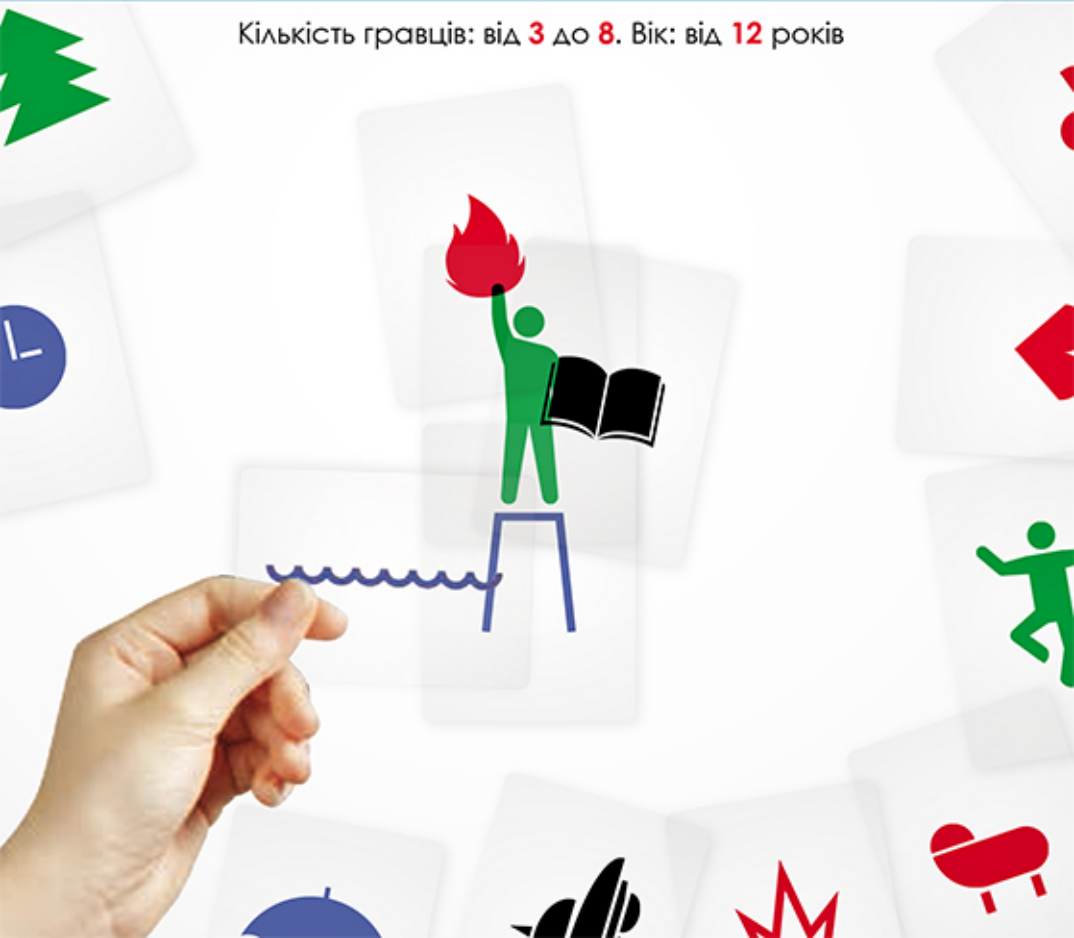


Автори: Шінтаро Оно (Shintaro Ono), Шінго Файта (Shingo Fujita), Мотоюкі Окі (Motoyuki Ohki),  
Хіромі Оікава (Hiromi Oikawa) та Шотаро Накашіма (Shotaro Nakashima)  
Дизайн: Шінтаро Оно (Shintaro Ono) та Лаура Мішо (Laura Michaud)

# ГЕОМЕТРІЯ УЯВИ

Вийди за рамки!

Кількість гравців: від **3** до **8**. Вік: від **12** років



## ★ КОМПОНЕНТИ ГРИ:

- 60 прозорих карт.
- 65 карт із завданнями.
- 35 жетонів (25 номіналом 1 бал та 10 номіналом 3 бали).
- Правила гри.

## ★ ЦІЛЬ ГРИ:

Показати те, що загадано на карті.  
Відгадати те, що показують інші гравці.  
Отримати якнайбільше переможних балів.

## ★ ПІДГОТОВКА ДО ПАРТІЇ:

- Розкладіть усі прозорі карти на столі, утворивши з них велике кільце. Внутрішній простір буде ігровою зоною.
- Покладіть на стіл жетони.
- Складіть карти з завданнями в одну колоду та добре перемішайте.



ІГРОВЕ ПОЛЕ  
ВСЕРЕДИНІ КОЛА

## ★ ХІД ГРИ:

Найбільш творчий гравець починає першим. Якщо ви не можете вирішити, хто найкреативніший, віддайте перший хід наймолодшому гравцеві.

У свій хід ви повинні зробити усе, щоб інші гравці відгадали **загадку**. Для цього:

1 Візьміть **карту з завданнями**. Будь-який інший гравець називає номер завдання (від 1 до 8).

- Якщо ви не знаєте, як показати саме це завдання, можете обрати попереднє або наступне (якщо вам загадали завдання під номером 1, ви можете обрати між ним та номерами 2 і 8. Так само це правило діє, якщо ви не знаєте як показати завдання номер 8, оберіть завдання номер 1 чи номер 7).

Зуважте: для наймолодших гравців можна ввести правило, за яким вони самі обиратимуть завдання з карти.

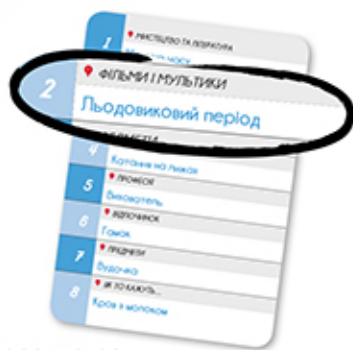
2 Голосно назвіть категорію загадки, що зазначена біля такого символу 📍.

3 Спробуйте пояснити іншим гравцям, що саме загадано на вашій карточці. Ви можете використовувати усі **прозорі карти**, які вважаєте за потрібне. Розкладайте їх у довільному порядку, кладіть поруч, одна на одну, рухайте. Робіть з ними все, що завгодно, аби наштотхнути інших гравців на вірну здогадку.

Використовуйте **прозорі карти** усіма способами, що придуть на думку. Головне, щоб вас зрозуміли (приклади дивіться на наступній сторінці).

⊘ **Але вам заборонено:**

- говорити чи писати,
- складати літери чи цифри,
- показувати щось жестама (хоча ви можете закрити частину прозорої карти пальцем).



Інші гравці можуть висловлювати **усі свої здогадки**, як тільки ви розташуєте першу прозору карту. Коли хтось відгадає завдання, раунд закінчується. Ви вдвох отримуєте по одному балу: візьміть по **жетону** з номіналом 1.

- Якщо декілька учасників **одночасно** відповіли правильно, усі вони, разом із гравцем, що показував завдання, отримують по 1 балу.

— ЩОБ ГРАВЦЯМ БУЛО ЛЕГШЕ РОЗГАДАТИ ЗАВДАННЯ: —

ВИКОРИСТОВУЙТЕ ЯКІ ЗАВГОДНО ПРОЗОРІ КАРТИ  
БУДЬ-ЯКИМ ЧИНОМ!



Можете

**ПОКЛАСТИ  
ЇХ ПОРЯД**



Капелюх!

Можете покласти їх

**ОДНА НА  
ОДНУ**



Ось вам танцівниця!

Можете **ЗАКРИТИ**  
частину зображення пальцем!



Також капелюх!!!

А ще, ви можете  
**ОЖИВИТИ**  
зображення



Стрибок!

Та найголовніше, робити усе це  
**ОДНОЧАСНО!**



Довкола  
кружляє літак...



Персонаж залазить на  
хмарочас...

Кінг Конг!

⌚ Обмежень за часом немає. Якщо жоден з гравців не може відгадати завдання, за загальною згодою можна закінчити раунд не віддавши балів жодному учаснику.

## Наступний раунд

Поверніть використані **прозорі карти** назад до кільця навколо ігрового простору. Наступний (за годинниковою стрілкою) гравець тягне карту із завданням та намагається його зобразити.

## ★ КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується після двох кіл. Тобто кожен з гравців двічі брав карту із завданням та показував свою загадку. Переможцем стає учасник, котрий назбирав найбільше балів. Якщо після підрахунку виявилася нічия, зіграйте третє, вирішальне коло!



## ♣ ВИХОДЬ ЗА РАМКИ

Після декількох партій ви можете спробувати пояснити іншим гравцям власну загадку. В цьому разі не беріть карту завдання у свій хід, а просто назвіть категорію («Персонажі», «Професія»...) і вперед.

Можна ще більше підігнати загадки під загальні інтереси гравців («Витвори мистецтва», «Назви книг», «Відеоігри»...) чи зовсім персоналізувати їх, наприклад: «Улюблена іграшка Олі», «Де я хочу відзначити наступний День Народження», чи «Вітівки моєї тещі»...

Головне, щоб усі гравці розуміли, про що йде мова.

⊘ **З прозорими картами можна робити  
все що завгодно, але...**

- Забороняється **говорити, співати**, чи видавати інші **звуки** ...
- Забороняється давати підказки **жестами**. Використовуйте **прозорі карти!**
- Забороняється складати з карт **літери чи цифри**. Застосовуйте фантазію!

✦ **Звісно, ви можете:**

- Використовувати стільки **прозорих карт**, скільки забажаєте.
- **Розташовувати карти поруч, одна на одну, комбінувати зображення та рухати їх.**
- **Прикривати** пальцями частини зображення.
- **Створювати об'ємні моделі**, піднімаючи карти над столом. Але пам'ятайте, що ваші руки не можуть бути частиною композиції!

Cocktail Games  
2, rue du Hazard  
78000 Versailles, France  
+33 1 30 83 21 21  
info@cocktailgames.com  
www.cocktailgames.com  
✦ jeux.cocktailgames



Українська локалізація: Клепаченко Михайло, Іванченко Ольга, Білоус Дмитро.