

БЕЗУМНАЯ СТУДИЯ

CHAOTIC STUDIO

Весёлые зарисовки

ПРАВИЛА

«РЕЖИССЁР, ГДЕ РАСКАДРОВКА?»

«АССИСТЕНТ! ПОТОРОПИ АНИМАТОРОВ!»

«У НАС МАЛО ВРЕМЕНИ НА ДУБЛЯЖ!»

В безумной студии
вечно царит суета.



Несмотря на высокую
загруженность, день проходил
без происшествий. Пока...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Безумная студия» — игра, где вам предстоит испытать свои навыки рисования и дедукции. Выбрав сюжет, изобразите его по частям на трёх отдельных планшетах. Но все кадры спутались! Зная только одну из частей рисунка, другие игроки пробуют догадаться, кто или что находится в центре вашего сюжета, с помощью перемешанных на столе фрагментов.

Чем дольше игроки отгадывают, тем больше победных очков (ПО) получает ведущий игрок. Однако он не получит очков, если ни один из игроков не сможет разгадать его задумку.



КОМПОНЕНТЫ

- 18 **А** прозрачных планшето́в раскадровки
 - по 6 на каждую из сцен: А1, А2, А3
- 6 **Б** карт фо́нов
- 50 **В** карт сюже́тов
- 1 **Г** памятка
- 30 **Д** жетоно́в ПО
 - 6 жетоно́в по 5 ПО, 6 — по 3 ПО, 18 — по 1 ПО
- 6 **Е** стира́ющихся маркеро́в
- 1 **Ж** песочные часы

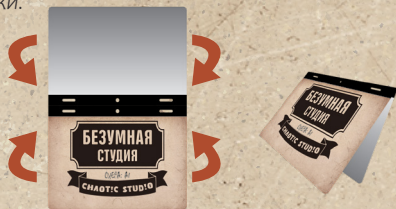


ПОДГОТОВКА

- 1 Каждый игрок берёт 3 **планшета раскадровки А** (по одному со сценами А1, А2 и А3), 1 **карту фона Б** и 1 **маркер Е**.

Для удобства рисования подкладываете карту фона под планшеты раскадровки.

Перед началом игры сложите все **планшеты раскадровки А**, как показано на картинке.



- 2 Расположите рядом с планшетами раскадровки **карты сюжетов В**, **памятку Г** и **жетоны ПО Д**. Оставьте центр стола пустым.
- 3 Случайным образом выберите ведущего игрока и поставьте перед ним **песочные часы Ж**.



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из двух раундов, каждый из которых делится на две фазы:

- ❶ ФАЗА РИСОВАНИЯ
- ❷ ФАЗА УГАДЫВАНИЯ

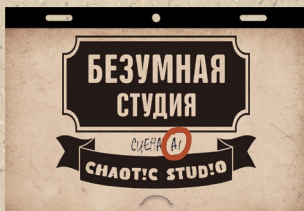
ФАЗА РИСОВАНИЯ

Разместите свои планшеты прозрачной стороной на столе, как показано на картинке, чтобы их непрозрачная часть скрывала ваши действия от других игроков. Поместите под них карту фона. Затем каждый игрок берёт карту сюжета из колоды. На каждой карте представлено по 5 сюжетов с каждой стороны. Любым способом выберите число от 1 до 5 совместно с другими игроками, после чего самостоятельно определите сторону карты, которую будете использовать. Вам необходимо изобразить сюжет под выбранным номером. Для этого разделите рисунок на три части между своими планшетами так, чтобы при их наложении можно было увидеть картинку целиком.



Совет: Подумайте, как именно разделить рисунок на части и изобразить каждую из них в отдельности. Во время следующей фазы вы оставите у себя и покажете только одну случайную часть своего рисунка, а другие игроки попробуют найти оставшиеся, чтобы восстановить ваш сюжет.

Когда все закончат рисовать, закройте на защёлку сложенные планшеты раскадровки. Ведущий игрок зачитывает номер сцены с обратной стороны следующей карты сюжета в колоде, после чего помещает эту карту в конец колоды. Никому не показывая, оставьте сцену (A1, A2 или A3) у себя.




| СТРАНИЦА | 01 | СЦЕНА | A1 |
|-----------------------|---------------------|----------|----|
| # | СЮЖЕТ | | |
| 1 | Людвиг ван Бетховен | | |
| 2 | Исаак Ньютон | | |
| 3 | Галилео Галилей | | |
| 4 | Конфуций | | |
| 5 | Альберт Эйнштейн | | |
| НА ЗЕРКАЛАХ | | ПРОФИЦИО | |
| ИСТОРИЧЕСКИЕ ЛИЧНОСТИ | | | |

Поместите остальные кадры в центр стола лицом вниз. Ведущий перемешивает их и переворачивает, чтобы все игроки могли видеть рисунки.

ФАЗА УГАДЫВАНИЯ

Ведущий игрок показывает оставленную часть своего изображения и переворачивает песочные часы. Остальные игроки пробуют угадать, частью какого сюжета является его кадр, а ведущий игрок сообщает, верно их предположение или нет. Количество попыток не ограничено. Если кто-то из игроков угадывает изображение, переходите к подсчёту очков.

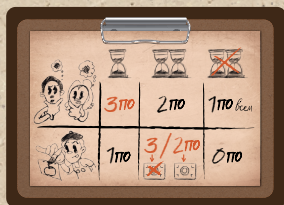
Важно! Вы можете озвучить только предполагаемый сюжет. Нельзя говорить о том, какая пара кадров на столе, по вашему мнению, соотносится с кадром ведущего игрока. Не трогайте планшеты раскдаровки, пока не закончится раунд.

Если никто не угадывает изображение за 30 секунд, то ведущий игрок может дать подсказку, которая расположена в левом нижнем углу на его карте сюжета . Снова переверните песочные часы. Остальные игроки продолжают угадывать. Если по истечении ещё 30 секунд верное предположение не прозвучало, переходите к подсчёту очков.

| | | | | |
|---|---------------------|---|--|--------------|
| СТРАНИЦА 01 | | СЦЕНА | | 41 |
| # | СЮЖЕТ | | | |
| 1 | Людвиг ван Бетховен | | | |
| 2 | Исаак Ньютон | | | |
| 3 | Галилео Галилей | | | |
| 4 | Конфуций | | | |
| 5 | Альберт Эйнштейн | | | |
|  | | НА ЭКРАНАХ | | ПРОИЗВОДСТВО |
| ИСТОРИЧЕСКИЕ ЛИЧНОСТИ | |  | | |

Правила подсчёта очков:

| | ВЕРНЫЙ ОТВЕТ В ТЕЧЕНИЕ ПЕРВЫХ 30 СЕКУНД | ВЕРНЫЙ ОТВЕТ В ТЕЧЕНИЕ ПОВТОРНЫХ 30 СЕКУНД | НИКТО НЕ УГАДАЛ В ТЕЧЕНИЕ ПОВТОРНЫХ 30 СЕКУНД |
|------------------|--|---|---|
| ВЕДУЩИЙ ИГРОК | +1 ПО | +3 ПО, если угадали без подсказки или +2 ПО, если угадали с подсказкой | 0 ПО |
| ДРУГИЕ ИГРОКИ | Игрок, давший верный ответ: +3 ПО | Игрок, давший верный ответ: +2 ПО | Всем, кроме ведущего: +1 ПО |



Правила подсчёта очков также
указаны в памятке игрока.

Завершив подсчёт, раздайте игрокам соответствующие
жетоны.

Не перемещайте кадры в центре стола. Передайте песоч-
ные часы игроку, сидящему слева от ведущего. Теперь он —
ведущий игрок, а остальные угадывают его сюжет.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается после того, как все игроки раскроют оставленные кадры. Заберите свои планшеты раскадровки. Повторите фазу рисования (взяв новые карты сюжета) и фазу угадывания. Теперь ведущим становится игрок, сидящий напротив того, кто начинал прошлый раунд. В игре на 3 человека это игрок, сидящий сразу справа от ведущего. В игре на 4 или 5 человек — второй игрок справа от ведущего. В игре на 6 человек — третий игрок справа от ведущего.

ПРИМЕР ИГРЫ ДЛЯ 3 ЧЕЛОВЕК

ИГРОК НАПРОТИВ



ВЕДУЩИЙ
ИГРОК



ПРИМЕР ИГРЫ ДЛЯ 5 ЧЕЛОВЕК

ВЕДУЩИЙ ИГРОК



ИГРОК НАПРОТИВ

КОНЕЦ ИГРЫ

По завершении двух раундов выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков.

В случае ничьей победа делится между игроками, набравшими наибольшее количество очков.

Вам удалось вернуть кадры на свои места!

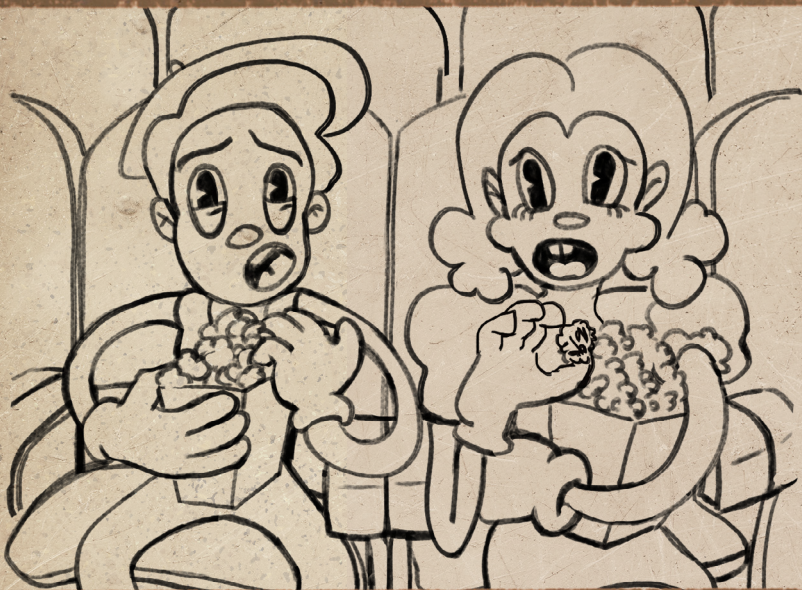
ВАРИАНТ ИГРЫ

В игре для 3 человек каждый игрок может получить два комплекта планшетов раскадровки — всего 6.

В фазе рисования возьмите 2 карты сюжетов и используйте по 3 планшета на каждый сюжет.

Оставьте у себя по одному кадру из каждого сюжета.

Фаза угадывания проходит по обычным правилам: игроки показывают один из своих кадров, а после подсчёта очков передают роль ведущего. В итоге каждый игрок будет ведущим дважды за раунд.



Автор: Чэнь АиАи
Разработка игры: Китти Вань
Иллюстрации и графический дизайн:
Райан Чжоу
Переводчик: Нептун Лин
Редактор: Маркус Чань
Корректор: Сара Лэй

COPYRIGHT © 2024 BROADWAY TOYS LIMITED.
ALL RIGHTS RESERVED.



Русскоязычное издание подготовлено GAGA GAMES
Переводчик: Мария Новинская
Корректор: Ирина Котова
Редактор: Валерия Зитова
Дизайнер-верстальщик: Алиса Каршицкая
Выпускающий редактор: Даниил Молошиников
Руководитель проекта: Елена Ткачева
Руководитель редакции: Полина Коптева
Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без
разрешения правообладателя запрещены.
© 000 «ГаГа Трейд», 2025 – правообладатель русскоязычной
версии игры. Все права защищены.