

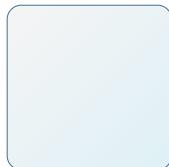
# В ОБЩИХ ЧЕРТАХ

## Две прямых или одна кривая

### КОМПОНЕНТЫ:



1 стираемый  
маркер



25 прозрачных  
листочков



91 карта



1 подставка



1 мольберт

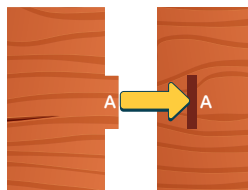
### ОБ ИГРЕ

«В общих чертах» — кооперативная настольная игра, в которой игроки сообща пытаются набрать как можно больше очков.

В каждом раунде ведущий — **Искусствовед** — пытается угадать слово при помощи других игроков — **Художников**. Художники рисуют линии на прозрачных листках и по очереди ставят их на мольберт, накладывая один на другой так, чтобы составить более или менее точное (если повезёт) изображение загаданного слова. Чем больше слов угадано, тем больше очков вы набираете.

### МОЛЬБЕРТ

Перед первой игрой аккуратно соберите мольберт: вставьте выступления, отмеченные буквой А, в пазы, отмеченные буквой А, а выступления, отмеченные буквой Б, в пазы, отмеченные буквой Б.



## ПОДГОТОВКА

- 1 Перемешайте **карты** и сложите их в колоду в середине стола рубашкой вверх.
- 2 Расположите **мольберт, подставку, стираемый маркер** и **прозрачные листки** на столе так, чтобы любой игрок мог до них дотянуться.
- 3 Случайным образом выберите игрока, который будет первым **Искусствоведом**.

## ХОД РАУНДА

Искусствовед берёт верхнюю карту из колоды и вставляет в подставку так, чтобы **только** Художники видели слова на обороте.

*Важно: Искусствовед НЕ ДОЛЖЕН видеть, что написано на карточке на подставке.*

Затем Искусствовед называет число от 1 до 6 — это номер слова на карточке, которое Художники будут изображать.

*Примечание: может случиться, что один из Художников не знает, что означает выбранное слово. В этом случае можно попросить Искусствоведа назвать другое число и загадать другое слово с карточки.*

Игрок, сидящий слева от Искусствоведа, будет первым Художником в этом раунде. Художник берёт прозрачный листок и рисует на нём стираемым маркером. Можно рисовать:

**2 прямых**  
или **1 кривую**.

Затем Художник помещает прозрачный листок на мольберт. У Искусствоведа есть **2 попытки**, чтобы угадать слово.



Сторона  
Художников

Подставка  
под карту

**Пример:** Искусствовед берёт с верха колоды карту и называет число 3. На этой карте под номером 3 написано слово «Страус». Художники будут рисовать страуса, а Искусствовед — пытаться угадать, что они рисуют.

## КАК И ЧТО РИСОВАТЬ?

Каждый Художник волен добавлять к общей картине те детали, которые он считает нужным, однако при этом он обязан соблюдать следующие правила:

- можно рисовать 2 пересекающиеся и непересекающиеся линии;
- можно рисовать 2 прямые линии, образующие угол;
- можно рисовать 1 прямую линию, но нельзя больше 2;
- можно рисовать замкнутую кривую, то есть круг или овал;
- нельзя рисовать пересекающиеся кривые;
- нельзя рисовать кривую, которая меняет направление изгиба (либо

все скругления только по часовой стрелке, либо все против часовой);

- нельзя обсуждать с другими Художниками, что и как рисовать;
- нельзя убирать прозрачный листок, если он уже поставлен на мольберт;
- нельзя подносить свой прозрачный листок к листкам на мольберте, чтобы понять, совпадают ли линии;
- нельзя писать само загаданное слово;
- нельзя комментировать уже готовый рисунок (например, «надо было нарисовать эту линию правее»).

### ПРЯМЫЕ



### КРИВЫЕ



Если слово не угадано, ход переходит к следующему Художнику по часовой стрелке.

Новый Художник берёт прозрачный листок, рисует на нём 2 прямых или 1 кривую и затем ставит листок на мольберт поверх предыдущего.

У Искусствоведа есть ещё 2 попытки.

Продолжайте до тех пор, пока Искусствовед не отгадает слово или вы не решите сдаться (см. ниже раздел «Не можете угадать?»). Если слово угадано или вы сдаётесь, раунд заканчивается.

## СЛОВО УГАДАНО!

Слово считается угаданным, даже если Искусствовед назвал его не совсем точно, например, использовал другое число (единственное/множественное), род (мужской/женский/средний) или форму (уменьшительно-ласкательную, уничижительную или увеличительную).

Художникам нельзя напрямую комментировать ошибочные догадки, но можно давать общие указания вроде «Ну, почти», «Неплохо» или «Вообще не то».

## НЕ МОЖЕТЕ УГАДАТЬ?

Если рисунок оказался слишком запутанным, Искусствовед не может угадать или Художники не могут объяснить слово, игроки вправе по общему согласию сдать и выбрать другое слово. Текущий раунд тут же заканчивается.

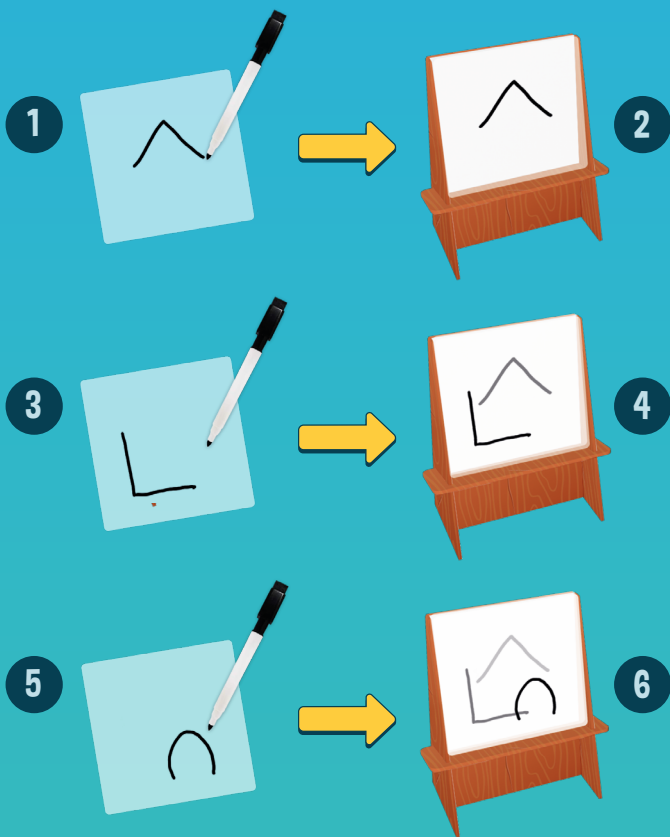
## КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, если Искусствовед угадывает слово или вы решили сдать. В этом случае:

- уберите все использованные прозрачные листки с мольберта и положите в коробку. В этой игре они больше не используются. Если вы решили сдать, положите в коробку ещё один неиспользованный прозрачный листок;
- если Искусствовед угадал слово, отложите карточку с угаданным словом в сторону для финального подсчёта очков. Если вы решили сдать, уберите карточку с неугаданным словом в коробку. Она не будет учитываться при подсчёте;
- начните новый раунд (см. ниже «Новый раунд, новое слово!»).

## НОВЫЙ РАУНД, НОВОЕ СЛОВО!

Когда слово угадано или игроки решили сдать, раунд заканчивается и начинается новый. Игрок, сидящий слева от последнего Художника, становится новым Искусствоведом. Все остальные игроки становятся Художниками. Искусствовед берёт из колоды новую карту, и новый раунд играется по правилам, описанным выше.



**Пример:** выбрано слово «Дом». Первый Художник рисует две соединённых прямых линии (1) и ставит прозрачный листок на мольберт (2). Искусствовед предполагает, что это «Гора» или «Треугольник», но не угадывает. Тогда следующий Художник рисует две соединённых прямых линии (3) и ставит листок на мольберт (4). Увы, второму Художнику не удалось нарисовать линии так, чтобы они совпали с предыдущим рисунком, и Художникам остаётся только надеяться, что у Искусствова

хорошее воображение. Однако Искусствовед снова не угадывает. Третий Художник рисует кривую (5) и ставит прозрачный листок на мольберт (6). Линии снова не совпадают полностью, но Искусствовед всё равно угадывает слово: «Дом!». Раунд закончен. Три прозрачных листка, стоявшие на мольберте, убираются в коробку, а карточка, на которой написано угаданное слово, откладывается до финального подсчёта очков.

Можно начинать новый раунд!

## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда Художник поставит на мольберт последний 25-й прозрачный листок, у Искусствоведа будет последний шанс угадать слово (как обычно, за 2 попытки). После этого игра сразу же заканчивается. Посчитайте отложенные карточки с угаданными словами и оцените свои умения по шкале:

<b>10 и более</b>	Гениально! Ваши работы можно выставлять в картинной галерее.
<b>8-9</b>	Ваши картины почти идеальны, но над техникой можно ещё поработать.
<b>6-7</b>	Отлично! Вы талантливый художник.
<b>4-5</b>	Ни славы, ни позора! Вы можете лучше!
<b>2-3</b>	Что ж, по крайней мере вы умеете держать в руках маркер. Теперь нужно научиться им пользоваться.
<b>1</b>	Пожалуй, вам не стоит связывать свою жизнь с изобразительным искусством.
<b>0</b>	Главное, что вам было весело. Может, когда-нибудь вы и рисовать научитесь!

*Важно: не забудьте тщательно стереть рисунки с прозрачных листков сразу после окончания игры.*

## БЛАГОДАРНОСТИ

**Автор:** Пьеро Модоло

**Разработка:** Симоне Лючани

**Графический дизайн:** Арианна Сантини

**Правила:** Стефания Никколини

**Редактор:** Джулиано Аквати

Русскоязычное издание подготовлено  
GaGa Games

**Переводчик:** Валерия Лях

**Корректор:** ООО «Корректор»

**Редактор:** Евгения Орлова

**Дизайнер-верстальщик:** Софья Севрова

**Руководитель проекта:** Елена Ткачева

**Руководитель редакции:** Валерия Горбачева



Пьеро благодарит свою мать Паолу, отца Клаудио, братьев Анжело и Элию, а также всех, кто рисовал и радовался вместе с ним: Дилана, Канцио, Нико, Матте, Джованни, Андреа, Джулию, Элеонору, Луку, Стефано, Элизу, Орнеллу, Энцо, Сильвию, Альберто, Цинтию, всю команду «Студиогочи», Симону, ребят из Cranio Creations и многих других!

*Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.*

© ООО «ГаГа Трейд», 2023 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.