

МАКРОСКОП

Правила ИГРЫ


2-6 ИГРОКОВ


6+


30 МИН.



В макроскопе 12 окошек, а кубики покажут вам, через какие из них вы можете посмотреть на картинку. Чем меньше число окошек вам понадобится для угадывания картинки, тем больше очков вы получите за верную догадку или потеряете в случае ошибки.

КОМПОНЕНТЫ

54 жёлтых кристаллика победных очков (1 кристаллик = 1 победное очко)

10 синих кристалликов победных очков (1 кристаллик = 10 победных очков)

12 жетонов

200 двусторонних карточек с картинками и карта-заглушка (пицца на одной стороне и название игры на другой)

2 кубика

Макроскоп

1 маркер подсчёта раундов

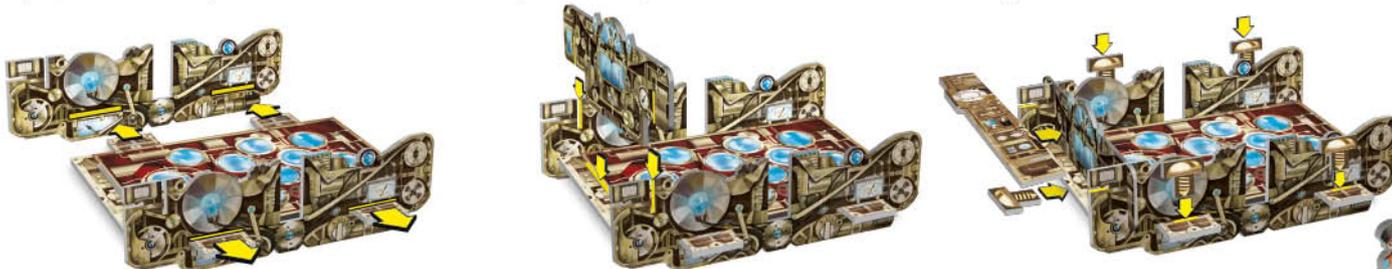
1 счётчик раундов

Правила игры

**Некоторые компоненты игры могут отличаться от изображённых на картинке.*

ПЕРЕД САМОЙ ПЕРВОЙ ИГРОЙ...

Макроскоп. Аккуратно извлеките детали макроскопа, жетоны, счётчик раундов и маркер подсчёта раундов из картонной основы. Соберите макроскоп, как показано на картинке.



Жетоны. Соберите 12 жетонов из круглых и прямоугольных деталей, используя специальные наклейки.

Маркер. Соберите маркер подсчёта раундов, как показано на картинке.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите макроскоп в центр стола. Возьмите колоду карточек с картинками и поместите её картинкой с пиццей вверх в макроскоп так, чтобы стрелочка находилась с краю на выступающей части карты. **Ни в коем случае не просматривайте карточки, чтобы не испортить себе впечатление от игры!** Поверх колоды положите крышку макроскопа с окошками.

Проверьте: стрелочка, изображённая на краю карты, должна быть видна. Эта стрелочка будет показывать вам ориентацию рисунка на карте. В произвольном порядке закройте все 12 окошек жетонами. После этого аккуратно (не сбросив жетоны и не вытянув случайно другие карты) достаньте верхнюю карту и уберите её в маленькое отделение коробки.



- Положите рядом с макроскопом счётчик раундов.
- Поместите маркер подсчёта раундов на деление 1 счётчика.
- Рядом в центр стола положите два кубика.
- Каждый участник получает 2 жёлтых кристаллика победных очков, остальные кристаллики в качестве запаса поместите неподалёку от игровой области.

ХОД ИГРЫ

Случайным образом выберите первого игрока, далее ход будет передаваться по часовой стрелке. В свой ход поверните макроскоп к себе, так чтобы вам удобно было на него смотреть. Стрелочка на карте должна указывать вверх. **В любой момент игры все игроки должны иметь возможность посмотреть на макроскоп.**



- 1** В свой ход вы бросаете два кубика. Выпавшие на кубиках значения используйте, чтобы открыть одно или два окошка с соответствующим номером (чтобы открыть окошко, просто уберите соответствующий жетон из отверстия микроскопа). Значение каждого кубика можно использовать только один раз. Если на крышке микроскопа не осталось подходящих жетонов, вы можете открыть окошко (или окошки) по своему выбору.

Примечание: вы можете играть без кубиков, открывая в свой ход одно или два окошка на ваш выбор.

Открыв одно окошко, вы можете выбрать: или открыть второе, или угадать картинку, или передать ход дальше. Открыв второе окошко, вы можете попытаться угадать картинку или передать ход дальше.

- 2** Если вы решили угадывать картинку – смотрите раздел **УГАДЫВАНИЕ КАРТИНКИ**.
- 3** Если вы решили не угадывать картинку, вы получаете по одному победному очку за каждое открытое окошко (возьмите их из запаса и положите перед собой). Если никто из игроков не готов угадывать (смотрите ниже), ход передаётся вашему соседу слева.
- 4** Если кто-то из игроков готов угадать в ваш ход, он может сделать это, но только в том случае, если вы откажетесь отгадывать или если он хочет с вами «поспорить» (см. **УГАДЫВАНИЕ КАРТИНКИ**).

Пример: Паша начинает игру. Он бросает кубики, на них выпадают значения 2 и 5. Значит, он может открыть одно окошко под номером 2 и одно окошко под номером 5. Он открывает левое окошко номер 2. Никто пока не готов угадывать картинку. После этого Паша решает открыть ещё одно окошко и выбирает правое окошко под номером 5. Он не готов сказать, что видит на картинке, другие игроки тоже, поэтому он берёт из запаса 2 кристаллика, а ход передаётся его соседу слева – Ане.

УГАДЫВАНИЕ КАРТИНКИ:

- Если в свой ход вы решили угадывать картинку, вы объявляете об этом и высказываете своё предположение.
- Если в этот момент кто-то из игроков считает, что на картинке изображено что-то другое, они тоже могут попробовать угадать (если несколько игроков хотят участвовать, приоритет у игрока с наименьшим числом очков, а при равенстве очков активный игрок выбирает, кто будет первым, вторым и так далее). Чтобы участвовать в угадывании, игрок должен заплатить активному игроку 2 кристаллика, после чего назвать свой вариант предмета/персонажа на картинке (нельзя повторять догадку другого игрока). То же самое происходит в случае, если активный игрок отказывается отгадывать: игроки, которые хотят отгадать картинку в его ход, платят ему по 2 кристаллика и по очереди называют свои варианты ответа.





- Посчитайте, сколько закрытых окошек осталось на крышке микроскопа, – ровно столько очков каждый из высказавших предположение игроков получит или потеряет в зависимости от того, оказался он прав или нет.
- Закройте все окошки жетонами (это необходимо, чтобы не увидеть следующую карточку). После этого аккуратно вытяните карточку (не глядя на её обратную сторону) и посмотрите на картинку.
- Игрок, верно угадавший, что изображено на картинке, получает столько победных очков (берёт из запаса), сколько было закрытых окошек в микроскопе на момент отгадывания. Каждый игрок, чьё предположение оказалось неверным, теряет столько же очков (отдаёт в запас). Если при этом у игрока нет кристалликов, он ничего не теряет, а если их недостаточно – отдаёт столько, сколько есть.

ПРИМЕР (продолжение): Аня бросила кубики и открыла ещё одно окошко, после чего решила рискнуть и угадать картинку. Она высказывает своё предположение: «Я думаю, что это бутерброд». У Пети есть другое предположение, поэтому он отдаёт Ане два жёлтых кристаллика и говорит: «Я думаю, что это пицца». На момент отгадывания картинка закрыто 9 окошек микроскопа. Игроки закрывают окошки, аккуратно достают карточку и смотрят на неё – на ней изображена пицца. Петя получает 9 жёлтых кристалликов за верную догадку, а Аня теряет 9 жёлтых кристалликов (у неё только 4 кристаллика, поэтому она отдаёт в запас все 4).



После подсчёта очков аккуратно поместите разыгранную карту в маленькое отделение коробки, не глядя на её обратную сторону. Затем передвиньте маркер на следующее деление счётчика раундов. Ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке, и игра продолжается по тем же правилам.

Если в ходе раунда были открыты все окошки микроскопа, но никто не готов угадывать картинку, поместите жетоны в окошки, вытяните карточку и уберите её в коробку. Начните новый раунд, не передвигая маркер на счётчике раундов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только маркер подсчёта раундов достиг деления 10, доиграйте ещё один (десятый) раунд. После этого игра завершается. Побеждает участник, набравший больше всех победных очков!



ВАРИАНТ ИГРЫ

Если вы играете с детьми или просто предпочитаете играть по более простым правилам, предлагаем вам внести следующие изменения в базовые правила:

- 1** В начале игры участники НЕ получают по 2 жёлтых кристаллика.
- 2** В свой ход игрок открывает одно или два окошка, как и в базовых правилах, а потом может решить, угадывать картинку или нет. В течение его хода другой игрок угадывать картинку не может.
 - Если игрок решает не угадывать картинку, он получает ровно 2 жёлтых кристаллика (независимо от числа открытых им окошек).
 - Если активный игрок отказался угадывать картинку, любой другой игрок может попробовать угадать её. При этом он ничего не платит за попытку угадать.
 - Если у нескольких игроков разные версии, они также могут высказывать их и пытаться угадать картинку бесплатно.



ХРАНЕНИЕ И «ПЕРЕЗАРЯДКА»

Храните макроскоп в собранном виде с картами, которые вы ещё не сыграли, в большом отделении коробки, а использованные карты складывайте сыгранной стороной вверх в маленькое отделение (советуем вам проследить, чтобы стрелочки на картах были с одной стороны).

Если в макроскопе закончились карточки, возьмите стопку карточек из маленького отделения коробки, переверните её и поместите в макроскоп, как при первой подготовке к игре. Поверх колоды положите крышку макроскопа с окошками. Закройте все 12 окошек жетонами. После этого аккуратно (не сбросив жетоны и не вытянув случайно другие карты) достаньте верхнюю карту-заглушку и уберите её в коробку. Теперь вы готовы продолжить игру!



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

