Правила

Игровое поле

Фишки начинают своё передвижение по игровому полю. На поле 49 игровых ячеек, и специальные ячейки, обозначенные цифрами 3, 4, 5, куда кладутся карты с соответствующей цифрой. Каждое поле имеет свою цветовую гамму со специальным символом. Цветовая гамма указывает, какая тема должна быть представлена, а символ на ней показывает определенную форму общения, которую демонстрируют рисунки по центру поля (Рисование, Объяснение и Пантомима).

Карты

Число на карте с цифрой указывает на сложность той или иной карты. Карты под номером 3 самые простые, карты под номером 4 — более сложные, а что касается карт, у которых номер 5, то это карты с максимальной сложностью. Хотя, мы уверены, что всё это довольно субъективно. Рисунки, которые представлены на картах, цветные и со специальными символами. Все эти цвета и символы, соответствуют цветам и символам на игровом поле. Цветовой фон указывает на то, какая тема должна быть представлена. Это значит, что если игроки одной из команд, попали на поле, которое окрашено в жёлтый цвет, и на нём указан символ «Рисование», то эта тема должна быть выбрана на карте, затем нарисована. Если цвет темы красный, в этом случае должен быть «Открытый раунд». Но об этом мы расскажем чуть позже!

Песочные часы

Песочные часы рассчитаны на одну минуту. После того, как игрок посмотрит на карту и запомнит слово, часы переворачиваются, и начинается отсчет времени. Команда должна в течение одной минуты дать правильный ответ. Другая команда должна следить за песочными часами. В случае если команда угадывает правильный ответ до истечения одной минуты, фишка команды передвинется на количество шагов, обозначенных цифрой на обратной стороне карточки. Если команде это не удалось, то фишки этой команды остаются стоять на месте и очередь хода переходит к другой команде. Игрок, выбирает любую по сложности карту и игра продолжается.

Подготовка

Игроки делятся на команды с равным количеством игроков в каждой команде. Каждая команда должна состоять, по меньшей мере, из двух игроков (специальные правила игры для троих человек даны ниже). Каждая команда размещает свою фишку на начальном игровом поле (назовём его СТАРТ). Колоды карт перемешиваются и помещаются «лицом вниз» на специально отведённые им поля игрового поля, согласно цифровому предписанию!

Игра

Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берёт верхнюю карту из любой колоды (3, 4 или 5) таким образом, чтобы никто из членов его команды её не видел. Когда игра уже началась, игрок должен представить тему, которая ему предписана картой, а в случае начала игры, когда фишки всех игроков находятся на начальном поле, каждый игрок имеет возможность вначале самому выбрать интересующую его тему. У «Исполнителя» есть только 10 секунд на выполнение этого задания. Если ему это не удалось, то очередь хода переходит к другой команде. Переход хода будет осуществляться до тех пор, пока игроки одной из команд верно угадают слово в положенные секунд. Если в игре не разыгрывается «Открытый раунд», то игрок, который начинал первым, показывает эту карту всем игрокам другой команды, чтобы они смогли проверить правильность ответа команды — соперника. «Исполнитель» не должен точно рассказывать тему игрокам своей команды, но должен объяснить так, чтобы они смогли об этом догадаться. «Исполнитель» должен всегда выполнять следующие правила, которые помогут его команде узнать, что конкретно написано внутри карты.