



Libellud

**Автор**  
Жан-Луї Рубіра

**Художник**  
Марі Кардо

**Видавець**  
Peric Bonessi

## Компоненти гри

- Одне ігрове поле всередині коробки (для підрахунку балів).
- 84 карти.
- 36 жетонів для голосування 6 різних кольорів з номерами від 1 до 6.
- 6 дерев'яних кроликів 6 різних кольорів.

## Початок гри

Кожен гравець обирає одного кролика і переміщує його на відмітку «0» на полі підрахунку балів. Потім один з учасників гри переміщує 84 карти та роздає по 6 карт кожному гравцю. Карти, що залишились, утворюють колоду запасів і розміщуються долілиць на столі.

- Якщо грають 4 гравці, кожен бере по 4 жетони для голосування (номери від 1 до 4).
- Якщо грають 5 гравців, кожен бере по 5 жетонів для голосування (номери від 1 до 5).
- Якщо грають 6 гравців, кожен бере по 6 жетонів для голосування (номери від 1 до 6).

*Важливо: нікому не показувати карти, що у вас на руках!*

## Хід гри

### Оповідач

Кожен хід один з гравців стає оповідачем. Він дивиться на 6 зображень у себе в руці. До однієї з карт на свій вибір він гучно називає вислів-асоціацію (не показуючи карту іншим гравцям).

Асоціація може бути виражена в будь-якій формі: вона може складатися з одного чи більше слів, може бути навіть звуком. Ви можете висловити свою власну асоціацію або вона може бути навіяна враженням від існуючого витвору мистецтва, культурної спадщини (наприклад, поема чи пісня, назва фільму, приказки тощо).

*Хто буде оповідачем у перший хід? Гравець, який першим визначився з асоціацією, оголошує про свою готовність і стає першим оповідачем.*

### Вибір карти для оповідача

Всі інші гравці обирають серед своїх 6 карт одну, яка найбільше відповідає вислову, озвученому оповідачем. Потім кожен з них віддає обрану карту оповідачеві, не показуючи її іншим гравцям. Оповідач переміщує отримані карти разом зі своєю картою, вислів для якої він озвучив.

Потім він навмання розташовує ці карти на столі малюнком догори. Карта, що знаходиться зліва, буде мати номер 1, сусідня з нею буде мати номер 2 і так далі...

### Пошук карти оповідача

Мета інших гравців – визначити, яка з відкритих карт належить оповідачеві. Кожен гравець потайки голосує за ту карту, яку, на його думку, загадав оповідач (сам оповідач не голосує).

Щоб проголосувати, гравець кладе перед собою зворотною стороною догори жетон з номером карти, за яку він голосує. Як тільки всі гравці проголосували, жетони відкриваються і кладуться на відповідні карти.

*Важливо: Ви не маєте права голосувати за свою власну карту!*

### Підрахунок балів

- Якщо всі гравці відгадали карту або жоден гравець не відгадав, то оповідач не отримує балів, а всі інші гравці отримують по 2 бали.
- У всіх інших випадках оповідач отримує 3 бали і стільки ж отримують всі гравці, які вірно відгадали його карту.
- Кожен гравець, за винятком оповідача, отримує по 1 балу за кожен голос, відданий за його карту.

*Гравці рухають своїх кроликів по полю підрахунку балів на стільки відміток, скільки балів було отримано в раунді.*

### Кінець ходу

Всі гравці отримують з колоди карти так, щоб на руці у них знову було 6 карт. Наступного ходу оповідачем стає гравець зліва від попереднього оповідача (черга оповідача буде переходити й надалі за годинниковою стрілкою).

## Кінець гри

Гра завершується, коли при підрахунку результатів раунду один з гравців (або декілька учасників) набрали 30 або більше балів. Гравець з найбільшою кількістю балів стає переможцем.

  
ІгроМаг

## Приклад ходу



Назар першим готовий назвати асоціацію, що відповідає зображенню на одній з карт в його руці. Отже, він розпочинає гру в ролі оповідача.

Назар висловлює асоціацію: «Де щастя?», натякаючи на французький фільм «Щастя в полі».

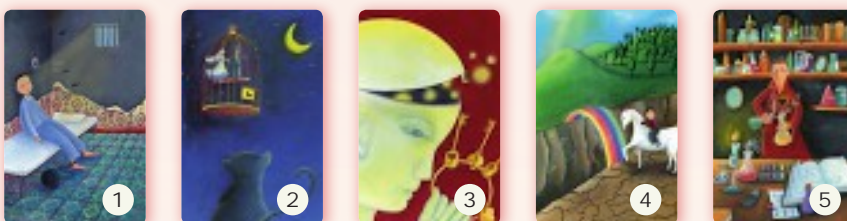
Всі інші гравці мають обрати одну зі своїх карт, що найбільше відповідає цьому вислову.

У Олесі на руках наступні 6 карт:

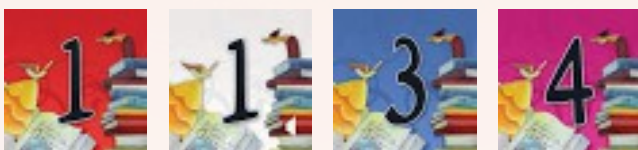


З цих 6 карт вона обирає третю, яка, на її погляд, найбільш наближена до фрази Назара «Де щастя?». Вона віддає йому обрану карту так, щоб інші гравці не бачили зображення на ній. Степан, Павло та Олена також обирають по одній зі своїх карт та віддають Назару.

Назар змішує свою карту з картами, отриманими від інших гравців, та у вільній послідовності розміщує їх у центрі столу:



Кожен гравець (за винятком оповідача) має віддати свій голос за ту карту, яка, на його думку, належить Назару. Як тільки всі обрали по одному зі своїх жетонів для голосування – ці жетони відкриваються.



Тільки Олеся вірно відгадала карту Назара (номер 4). Отже, Олеся і Назар отримують по 3 бали кожен. 2 гравця віддали свої голоси за карту Олесі (номер 1), тому вона отримує ще 2 бали. Павло отримує 1 бал, оскільки за його карту проголосував один гравець (номер 3). В кінці цього ходу Олеся загалом отримує 5 балів, Назар – 3 бали, а Павло – 1 бал. Степан і Олена не отримують бали, оскільки вони не змогли визначити, яка з карт належить Назару, і ніхто з гравців не віддав свій голос за їхню карту.

Тепер ходить Степан, він стає оповідачем, оскільки сидить зліва від Назара.

## Поради

Якщо вислів, оголошений оповідачем, занадто точно змальовує зображення, в такому разі всі гравці дуже легко визначають його карту і оповідач не отримає жодного бала.

З іншого боку, якщо вислів оповідача не має нічого спільного з картою, очевидно, що ніхто не віддасть свій голос за неї, отже оповідач також не отримає жодного бала.

Таким чином, задача оповідача - не тільки визначити асоціацію за зображенням, але і знайти вислів, який буде не занадто очевидним, але і не занадто складним чи невиразним. В такому випадку велика ймовірність, що тільки деякі (але не всі) гравці визначать загадану карту. На початку гри досягти цього буде дуже нелегко, але декілька ходів по тому, самі цього не очікуючи, ви вдосконалили свою винахідливість.

## Варіанти гри

**Гра втрюх:** кожен гравець отримує по 7 карт замість 6. Кожен гравець, окрім оповідача, віддає 2 карти замість однієї. В результаті на столі буде відкрито 5 карт, визначити з яких потрібно одну.

**Підрахунок балів:** якщо карту оповідача визначив один гравець, то і він, і оповідач отримують по 4 бали замість 3.

**Пантоміма або пісня:** в цьому варіанті оповідач може наспівати пісню або зобразити музичний уривок, який будь-яким чином пов'язаний з картою, або навіть зробити натяк на зображення на карті через пантоміму. Решта правил гри залишається без змін.

Ну і, звісно, ніщо Вам не завадить поєднати різні варіанти правил, або, що навіть цікавіше, винайти свої власні!

## Подяка

Jean-Louis Roubira та Régis Bonnessée виражають подяку всім творчим людям та організаціям за підтримку протягом всього періоду створення цього проекту:

Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas та Noémi Roubira, Christelle та Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel та Monique Bonnessée, Arnaud Pichon, Claudine та Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey та Benam Mohammadi, Claude та Carmen Roubira, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence та Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valerie Bouchet, REEL асоціації, «De a 3 Faces», Marylene Trouve та Організації Envie d'Agir, Saveria Desert і команди з ETINCEL, Vienne Initiatives, Valerie Callier та Poitou-Charentes region, the CEFORD команди з Naintre та їх завжди неймовірно креативним студентам, Vincent Bidault з Mozaique unit, IADSEA – Генеральній Раді DDPJJ з Венеції, Credit Agricole з міста Châtellerault, та французькому навчальному відділу, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sarl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefevre.

Українське видання підготували: Дирда Антон, Карпенко Ірина, Попков Владислав, Білоус Дмитро, Дирда Вікторія.

Українське видання ©2012-2019 ТОВ «Ігромаг» www.igromag.ua Lefèvre, Gavin Wynford-Jones.



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>