

**АВТОР:
GABRIEL
ECOUTIN**

РИТМ и ВЫЗОВ

**ХУДОЖНИК:
OLIVIER
FAGNERE**

КОМПОНЕНТЫ:

2 карты с правилами игры, 1 карта с примером, 40 карт с жестами, 10 карт с ядрами.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Игроки создают общий ритм, а затем соревнуются во внимательности, памяти и выдержке, жестами вызывая друг-друга на дуэль и перебрасывая воображаемое ядро. Если вас вызвали – вы должны принять вызов и, не теряя ритма, перебросить ядро дальше, вызвав другого игрока. Но если вы ошибётесь, ядро так и останется у вас в качестве штрафа. Поэтому держите ритм, достойно отвечайте на вызовы и победа будет ваша!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Хорошо перемешайте колоду жестов. Перемешайте колоду ядер. Положите эти колоды на стол рубашкой вверх. Пусть каждый игрок возьмёт себе карту жестов и положит её перед собой лицом вверх. Положите карту «Ритм и вызов в 8 шагах» в центр стола. Эта карта поможет при объяснении правил.

ХОД ИГРЫ:

Все игроки выбивают один ритм: дважды хлопают по коленям и один раз – в ладоши. Получается ритм песни группы «Queen» We Will Rock You (шаг 1). Не торопитесь, повторите несколько раз – пусть все игроки поймают ритм.

Игрок с лучшим чувством ритма начинает последовательность, «вбрасывая ядро»:

- ♫ Вместо хлопка в ладоши он показывает свой жест (шаг 2).
- ♫ Затем дважды хлопает по коленям (шаг 3).
- ♫ Потом вызывает одного из игроков по своему выбору, показывая жест (один из жестов) этого игрока (шаг 4).

Вызванный игрок:

- ♫ Дважды хлопает себя по коленям, как и все остальные игроки (шаг 5).
- ♫ Отвечает, повторяя тот же жест, которым его вызвали (шаг 6).
- ♫ Снова дважды хлопает себя по коленям, как и все остальные игроки (шаг 7).
- ♫ Затем показывает жест того игрока, кого хочет вызвать (шаг 8).

И так далее...

ВНИМАНИЕ!

1. Когда один игрок показывает жесты, все остальные игроки продолжают отбивать базовый ритм, дважды хлопая себя по коленям и один раз – в ладоши.
2. Игрок имеет право вызвать игрока, который только что вызвал его, но не может вызвать сам себя.
3. Если был вызван игрок, у которого есть несколько карт жестов, для ответа он должен повторить именно тот из жестов, которым он был вызван.



2/4

ПОСЛЕДСТВИЯ ОШИБОК:

Если игрок ошибается (сбивается с ритма, забывает свой жест и т.п.), он:

- ♫ Отдаёт одну или несколько своих карт жестов игроку по своему выбору.
- ♫ Берёт новую карту жеста из колоды и кладёт перед собой лицом вверх.
- ♫ Берёт из колоды ядер карту и вслух зачитывает текст.
- ♫ Выполняет требование карты, а потом кладет её перед собой рубашкой вверх. Если эффект карты срабатывает не сразу (карты «Уфф!» или «Пока!»), игрок кладёт карту перед собой текстом вверх. В конце игры такая карта будет учитываться, как и другие карты ядер, полученные игроком.

После этого игра возобновляется: все игроки вновь начинают отбивать ритм, а допустивший ошибку участник «вбрасывает ядро», начиная новую последовательность со своего жеста.

КОНЕЦ ИГРЫ:

Игра прекращается, как только одному из участников достаётся 10-я карта ядра. Все подсчитывают свои карты ядер (учитывая и те карты, которые лежат текстом вверх). Выигрывает игрок, у которого меньше всего карт ядер или нет их вовсе. Победителей может быть несколько.

СОВЕТЫ АВТОРА ИГРЫ:

1. Если вы играете в первый раз или большой компанией, покажите участникам все 40 карт жестов и продемонстрируйте им соответствующие жесты.
2. Не стесняйтесь менять темп! Замедляйте его, если в компании много новичков. Ускоряйте, если игроки давненько не совершали ошибок.



3/4

ПЕРЕКЛИЧКА (ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ):

Одновременно с последовательностью жестов создаётся и цепочка из имён участников. Начинаящий партию игрок должен:

- ♫ Показать свой жест и назвать своё имя.
- ♫ Во время вызова, одновременно показать жест другого игрока и назвать имя другого игрока.

Учитите, что возможно два варианта развития событий:

1. Игрок назвал имя того игрока, чей жест он как раз показывает. В этом случае всё продолжается, как обычно.
2. Игрок назвал имя одного игрока и при этом показал жест другого. В этом случае цепочки жестов и имён временно расходятся и существуют независимо друг от друга. То есть, цепочки могут разветвляться и соединяться... пока какой-нибудь игрок не разорвёт одну из них. Так что, если вы хотите выиграть, глазами следите за цепочкой жестов, а ушами – за произносимыми именами. Ведь это же довольно просто, не так ли? В остальном, в этой версии игры используются базовые правила.

БЛАГОДАРНОСТИ АВТОРА:

Спасибо моей семье за тестирование игры: Колетт, Ксавье, Дороти, Манон, Полю и Бертрану, а также Женевьев Буче Аудижье.

Графическая концепция Nexus Communication: www.nexus-communication.com

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании Стиль Жизни www.LIFESTYLELTD.RU – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для детей и взрослых!

