



**МОСИГРА**

**Российская сеть магазинов  
настольных игр.**

**mosigra.ru**



**Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.**

**mglan.ru**

**Правила игры скачаны с mosigra.ru**

 3-6 игроков

 От 8 лет

 Партия 15-20 минут

### Краткое описание:

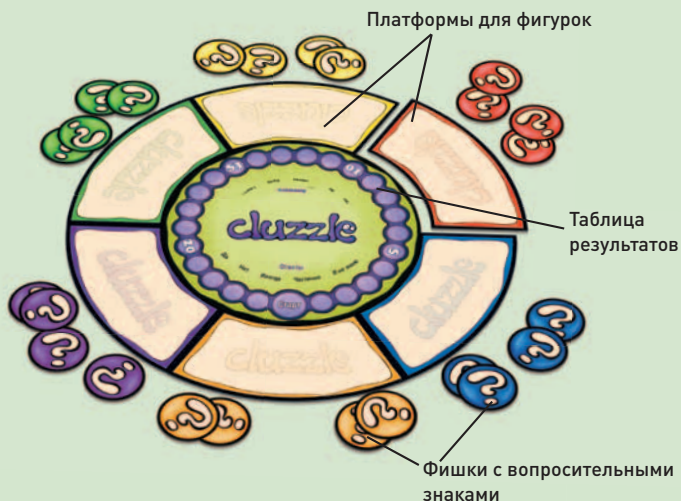
Клазл представляет собой дедуктивную игру. В начале партии каждый участник создает собственную фантастическую скульптуру под названием «клазл». Далее проводится 3 игровых раунда, во время которых игроки отвечают на вопросы, касающиеся их скульптуры.

Вам вовсе не нужно быть опытным скульптором для того, чтобы принять участие в игре. На самом деле, чем больше времени уйдет у других игроков на то, чтобы понять, что изображает ваш клазл, тем больше очков вы получите! Но будьте внимательны: вы получаете очки только в том случае, если кому-то из игроков до конца игры всё-таки удалось угадать, что изображает ваш клазл.

**Клазл — это пазл из пластилина.**

### Начало игры:

- Раздайте каждому игроку по платформочке для лепки скульптуры, по 4 фишки с вопросительными знаками, по контейнеру с пластилином, по листу для записи вариантов ответов и по карандашу.
- Каждый игрок должен отмечать своё положение на таблице результатов маленьким кусочком пластилина в форме горошины. Для начала нужно поместить его в самое начало таблицы.
- Определите, какое количество партий вы хотите сыграть. Если вы играете первый раз — лучше всего сыграть три партии подряд. Каждая партия займет от 15 до 20 минут.



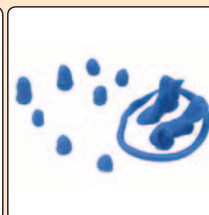
### Создай свой собственный клазл:

- Каждый игрок случайным образом вытаскивает одну из карт клазла, втайне от остальных, выбирает объект, который он будет лепить из пластилина. На протяжении партии участники создают по одной скульптуре.
- Скульптуры создаются на переносных платформах, предохраняющих поверхность стола от попадания пластилина. На создание скульптуры из пластилина отводится не более 5 минут.
- Ваша скульптура не должна получиться слишком очевидной, чтобы соперники не смогли с ходу отгадать, что она изображает. Но не слишком усложняйте задачу: помните, что другие игроки должны отгадать, что изображает ваша скульптура, до конца игры.
- Закончив лепить, поместите платформы вокруг центрального круглого поля. Вы не можете изменять форму готовой скульптуры до окончания игры!

#### Задание на карте: Зоопарк



Слишком сложно



Хорошо

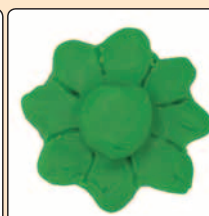


Слишком просто

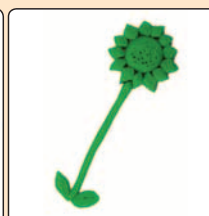
#### Задание на карте: Подсолнух



Слишком сложно



Хорошо



Слишком просто

## Ответы на вопросы:

- Каждая партия проводится в 3 раунда.
- Переверните песочные часы (рассчитанные на 2 минуты) и приступайте к этапу игры «Ответы на вопросы».
- Во время раунда игроки могут задать до 4-х вопросов по поводу любой скульптуры-клазла, ответом на которые должно быть «да» или «нет». После каждого вопроса переворачивайте одну из вопросительных фишек лицевой стороной вниз. Не обязательно задавать вопросы по очереди. Вы можете задать вопрос любому игроку в любой момент игры. Однако вы должны дождаться ответа на заданный вопрос, прежде чем задавать следующий.
- Существует 5 допустимых вариантов ответов на вопросы. Все они указаны справа.
- Вместе с песком в песочных часах заканчивается время ответов на вопросы. Если вы начали задавать вопрос, вам разрешается его закончить и выслушать ответ.

### Допустимые ответы

- Да
- Нет
- Иногда
- Частично
- Я не знаю

## Угадывание и начисление очков:

- Переверните песочные часы (рассчитанные на 30 секунд) и приступайте к следующему этапу игры «Угадывание и начисление очков». У игроков есть 30 секунд, чтобы занести в опросный лист свои предположения по поводу того, что изображают скульптуры соперников. Игроки не должны писать, что изображают их собственные клазлы. По истечении 30 секунд игроки должны остановиться и отложить карандаши.
- Далее игроки по часовой стрелке зачитывают свои предположения о том, что изображает каждая из скульптур-клазлов. Клазл считается разгаданным, если слово, записанное в таблице вариантов, полностью совпадает со словом, написанным на карточке скульптора. Клазл считается разгаданным и в том случае, если отгадка была написана во множественном числе, а слово на карточке скульптора — в единственном числе (или наоборот).

- Скульптор должен сообщить, был ли отгадан клазл, только после того, как все игроки прочитают свои варианты ответов. Скульптор не должен говорить, какой объект он изобразил, если никому из игроков не удалось его отгадать, для того, чтобы игроки смогли попробовать разгадать этот клазл ещё раз в следующем раунде. В конце игры скульптор сообщает, какой объект он изобразил.
- Игрокам начисляются очки в соответствии с таблицей за правильное угадывание чужих клазлов и если их клазл был правильно разгадан хотя бы одним из игроков. В случае если клазл был правильно разгадан несколькими игроками сразу, дополнительных очков не начисляется.
- Если ваш клазл был разгадан правильно, платформа для лепки и сама скульптура выбывают из игры до окончания подсчёта очков. До конца игры вам не нужно лепить новый клазл и просить, чтобы игроки отгадали, что он изображает, в следующих раундах.
- Однако вы продолжаете участвовать в оставшихся раундах игры и пытаетесь отгадать, что изображают скульптуры других игроков. После подсчёта очков в первом раунде игроки переворачивают свои вопросительные фишки лицевой стороной вверх. Это означает, что они могут задать еще по 4 вопроса в следующем раунде. 2-й и 3-й раунды игры проводятся аналогично первому.

## Победа в игре:

- Игра считается завершённой после проведения 3 раундов или в случае, если все скульптуры-клазлы были разгаданы. Если участники игры решили сыграть несколько игр подряд, полученные ими очки учитываются в следующих играх. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков.
- Определение победителя при двух одинаковых результатах: переверните песочные часы (рассчитанные на 30 секунд). Каждый из участников игры за 30 секунд должен попытаться вылепить самую высокую скульптуру из пластилина. По истечении 30 секунд вновь переверните белые песочные часы. Выигрывает тот участник игры, чья скульптура осталась стоять до конца второго 30-секундного периода!

	1 Раунд	2 Раунд	3 Раунд	Не отгадан
Правильные разгадки клазла других игроков	1 очко за разгаданный клазл	2 очка за разгаданный клазл	3 очка за разгаданный клазл	0 очков
Ваш клазл разгадан правильно	1 очко, вне зависимости от того, сколько человек разгадали клазл	2 очка, вне зависимости от того, сколько человек разгадали клазл	3 очка, вне зависимости от того, сколько человек разгадали клазл	0 очков

### В игровой комплект входит:

- 110 карточек с заданиями (по 9 заданий на карточке);
- 6 карандашей;
- 60 двусторонних таблиц вариантов;
- 6 контейнеров с разноцветным пластилином;
- Игровая доска;
- Песочные часы, 2 штуки;
- 6 платформ для установки и лепки скульптур;
- 24 фишки с вопросительными знаками;
- Правила.

# Руководство к игре Cluzzle

## Подробные правила

Руководства к игре, данного выше, вполне достаточно для игры. В данном разделе описаны вопросы, которые могут возникнуть у вас в процессе игры. Если вы впервые знакомитесь с правилами игры в Cluzzle, обязательно прочитайте полезные советы.

### Рекомендации по игре

- Участники игры могут создавать скульптуры, соответствующие изображению на карточке Cluzzle, тремя способами:

#### I способ:

Лепится только сам объект.

#### II способ:

Объект, указанный на карте, лепится как часть другого, более крупного объекта. Например, синему игроку достаётся карточка со словом «Ветка». В этом случае он может слепить дерево с несколькими ветками.

#### III способ

Заданный объект лепится как часть большой картины. Например, зелёному игроку досталась карточка со словом «Вафли». Он может слепить тарелку с вафлями, вилкой и ложкой, как общую картину завтрака.

### Инструкции по отгадыванию

- Если вы случайно повторили вопрос, который уже был задан другим игроком, скульптор должен на него ответить, однако вам не нужно переворачивать при этом вопросительную фишку.
- Игроки могут задавать вопросы повторно, если они не помнят ответа скульптора. Повторные вопросы не считаются отдельными вопросами. Участники игры могут брать в руки платформы со скульптурами других игроков, чтобы рассмотреть из поближе. Однако следует быстро возвращать платформы на место, давая другим игрокам возможность их рассмотреть.
- Вопросы, задаваемые игроками, должны иметь отношение ко всей скульптуре целиком. Допускается только два варианта вопросов, не относящихся к скульптуре целиком: вопросы задаются к одной из частей скульптуры, и вопросы задаются по поводу того, что нанесено на карточке, по которой лепилась скульптура.

#### Пример первого вопроса:

Оранжевому игроку досталась карточка со словом «Мяч для гольфа». Он изобразил мяч для гольфа и игрока с клюшкой в руке.

Отгадывающие не уверены, изображает ли данная скульптура игрока в гольф или в хоккей. Поэтому можно задать вопрос не о скульптуре целиком, а лишь о её части: «Этот маленький объект является плоским или круглым?».

#### Пример второго вопроса:

Красному игроку досталась карточка «Автомобильные дворники», и игрок вылепил из глины автомобиль с дворниками. Вы можете задать вопрос: «Объект, нанесенный на карточке, является частью автомобиля?».

- Игроки не могут задавать вопросы о собственных скульптурах, чтобы не облегчать задачу другим игрокам.

### Суть игры

Вы не можете давать двусмысленных или дезориентирующих ответов на вопросы. Опытные игроки в клазл умеют создавать немного непонятные скульптуры, задавать правильные вопросы и точно отгадывать, что изображают скульптуры других игроков. К тому же, игра предоставляет великолепную возможность посмеяться, ведь участники игры могут создавать не только серьёзные, но и юмористические скульптуры.

### Как задавать вопросы 1:

Старайтесь определить...

- Местонахождение объекта:**  
Этот объект обычно находится в доме?  
Этот объект обычно находится в кухне?  
Можно ли встретить этот объект в Африке?
- Функцию объекта:**  
Этот объект изготовлен человеком?  
Этот объект — животное?  
Этот объект обычно употребляют в пищу?
- Материал, из которого изготовлен объект:**  
Этот объект изготовлен из шерсти?
- Размер объекта:**  
Этот объект больше моей руки?
- Количество букв/слов в названии объекта:**  
В названии объекта больше 1 слова?  
Название объекта начинается с буквы «А»?

### Как задавать вопросы 2:

- Правильно заданный вопрос даёт вам информацию, о которой другие игроки не догадываются.

Например, если вы думаете, что на карточке красного игрока изображены «Блины», вы можете спросить: «Это блины?». Если красный игрок ответит «да», все участники игры узнают, что изображает его скульптура, и в конце раунда получают за это очки. Вместо этого вы можете спросить что-нибудь вроде: «Этот объект обычно ассоциируется с утром, а не с вечером?».

## Как надо отвечать на вопросы

- Задача отвечающего на вопрос — понять, что именно пытается узнать игрок, задающий вопрос. Если вам непонятно, что именно хочет узнать задающий вопрос, уточните, что он имел в виду, чтобы не ответить на вопрос неправильно.

### Пример:

Жёлтый игрок слепил из пластилина енота. Красный игрок задаёт вопрос: «Этот объект — маленькое животное?». На этот вопрос ответить сложно, потому что енота можно считать маленьким животным по сравнению со слоном, но большим животным по сравнению с муравьём. Жёлтый игрок должен попросить: «Уточни, пожалуйста, относительно чего мой объект можно считать маленьким?».

- Игрокам не разрешается давать в своих ответах ложную информацию. Вы должны отвечать только на поставленный вопрос, не пытаясь давать двусмысленных ответов с целью скрыть информацию, в которой нуждается игрок, задающий вопрос.

### Пример:

Красный игрок вылепил из пластилина стиральную машину. Синий игрок задаёт вопрос: «Можно ли встретить этот объект в гостиной?». Красный игрок должен ответить «Нет», потому что, несмотря на то, что стиральную машину можно поставить в гостиную, очевидно, что синий игрок пытается определить, где обычно стоит этот объект. Если красному игроку непонятно, что именно пытается узнать синий игрок, он должен задать уточняющий вопрос вроде: «Ты хочешь узнать, находится ли этот объект обычно в гостиной, или есть ли техническая возможность поместить его в гостиную?».

- Если отвечающий не знает ответа на поставленный вопрос, он должен сказать: «Я не знаю». В этом случае вопрос не засчитывается, и задававший его игрок не должен переворачивать вопросительную фишку.
- Игроки должны быстро отвечать на вопросы и не должны тянуть с ответом, выжидая, чтобы раунд подошёл к концу.

## Информация об отгадках и подсчёте очков:

- Иногда после подсчёта очков за правильно угаданные скульптуры выясняется, что во время игры скульптор неправильно ответил на один из вопросов. В этом случае игрокам, получившим неправильные ответы на свои вопросы, начисляются очки, положенные в случае правильного угадывания объекта. Скульптору, неправильно ответившему на вопрос, никаких штрафных очков не начисляется.

### Пример:

Игроки зачитывают свои варианты объекта, изображённого красным игроком во втором раунде. Вариантом оранжевого игрока является «Кит», и красный игрок говорит, что это правильный вариант. Синий игрок возражает: «Но ведь я спрашивал у тебя, является ли данный объект млекопитающим, и ты мне ответил «нет». Кит — это млекопитающее, и, из-за твоего ответа, я изменил свою версию». Жёлтый игрок добавляет, что неправильный ответ скульптора тоже заставил его изменить окончательный вариант ответа. В этом случае все упомянутые игроки (красный, оранжевый, жёлтый и синий) получают по 2 очка.

## Дополнительные варианты игры:

- **Игра для трёх человек:** Каждый игрок получает 2 платформы для скульптур, 2 набора вопросительных фишек, пластилин двух цветов, опросный лист и карандаш. Каждый игрок получает одну из карт и выбирает на ней 2 объекта. Далее каждый игрок делает скульптуры 2 объектов из пластилина двух разных цветов. Все остальные правила, касающиеся этапа вопросов, угадывания и начисления очков, остаются прежними, однако теперь каждый игрок по сути выполняет роль двух игроков.
- **Игра со скрытым счётом:** игроки не отмечают набранные очки на игровом табло, а ведут счёт, обводя правильные варианты ответов в своих опросных листах. Игроки также должны обводить карандашом раунды, в которых их скульптуры были правильно разгаданы. Счёт каждого из игроков объявляется в конце игры. В этом варианте игры у игроков нет возможности помешать лидеру выиграть, не задавая ему вопросов о том, что изображает его скульптура (на самом деле, этот приём в равной степени вредит всем игрокам). Этот вариант игры также удобен для игроков, которые предпочитают хранить набранное количество очков в секрете.

