

(+1). Поэтому его фишка двинется на одно деление по игровому полю.


Если слово ведущего угадал хотя бы один игрок, то ведущий получает 3 очка. Если таких игроков нет — ведущий не получает очков в этом раунде и его фишка не движется.

Конец раунда и начало нового

Планшет ведущего с загаданным словом необходимо отложить в сторону — это слово понадобится в финальном раунде.

Далее ведущий подбирает к своим оставшимся карточкам со словами новые до тех пор, пока у него вновь не будет 6 карт. После этого обязанности ведущего переходят к следующему игроку по часовой стрелке, и начинается новый раунд.

Конец игры и финальный раунд

Как только по итогам очередного раунда один из игроков встал на клетку «Старт/финиш» () или пересёк её, начинается финальный раунд.

Для этого необходимо взять все заполненные планшеты ведущих с загаданными на протяжении игры словами, тщательно перемешать их и выложить 6 случайных в центре стола.

В финальном раунде нет ведущего. Песочные часы превращаются, и игроки записывают в своих планшетах по три ассоциации, объединяющие выложенные слова. Когда время истечёт, игроки как и прежде озвучивают свои версии, но за совпадения получают очки иным способом: каждое совпадение приносит столько очков, у скольких игроков есть такая же ассоциация.

Например, Олег написал слово «Игра», такое же слово написали ещё трое. Таким образом, слово совпало у четырёх игроков, и оно приносит каждому из них по 4 очка.

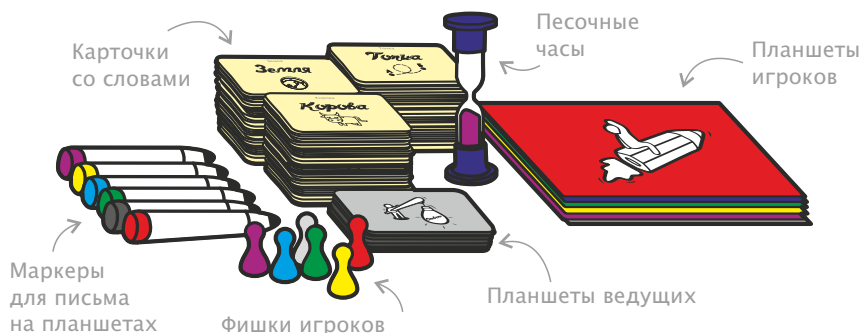
После финального раунда игрок, который окажется дальше всех на игровом треке, побеждает.

Вот и все правила! Пора собраться компанией и сыграть!



Увлекательная игра с простыми правилами позволит отлично провести время, поможет думать на одной волне с друзьями и повысит гибкость мышления.

Комбинации обычных слов могут рождать самые невероятные ассоциации, которые на первый взгляд не очевидны. И вы будете приятно удивлены, когда ваши мысли совпадут с мыслями других!



Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает цвет, ставит фишку этого цвета на клетку «Старт/финиш» (🏁) игрового поля, берёт планшет игрока и маркер. Также каждый берёт по 6 карточек со словами из общей колоды — показывать их другим игрокам не стоит.

Любым удобным способом определите первого игрока. Он будет ведущим в первом раунде.

Ход игрока

Ведущий должен выбрать минимум три карточки со словами из своих шести и положить их на стол, тайно объединив одной ассоциацией. Порядок, расположение и повороты выложенных слов относительно друг друга могут иметь смысл, и ведущий сам решает, как их разместить, но не имеет права давать комментарии к выложенным словам. Он берёт один планшет ведущего и записывает на нём свою ассоциацию.

Это слово должно соответствовать следующим правилам:

- Только существительное
- Имя нарицательное или собственное
- Только одно слово. Оно может быть сложным (иметь два или три корня), но не может быть словосочетанием!
- Не иметь общих корней ни с каким из слов на выложенных карточках
- Слово на русском языке

Загаданное слово никто не должен видеть! Ведущий переворачивает песочные часы, а все остальные игроки записывают на своих планшетах варианты ответа, пытаются разгадать слово, задуманное ведущим. Каждый игрок может написать на своём планшете не более трёх вариантов. По истечении времени писать варианты нельзя.

Подсчёт очков

Ведущий показывает всем планшет ведущего с ответом и озвучивает его. Каждый игрок, у кого среди вариантов есть загаданное ведущим слово, получает 3 очка и пишет напротив этого варианта «+3». Далее все участники по кругу зачитывают свои оставшиеся варианты, записанные на планшете игрока, и при любом совпадении с кем-либо каждый из участников совпадения напротив такого варианта ставит памятку «+1» (независимо от того, у скольких игроков этот вариант совпал).

Совпадениями считаются не только полные копии, но и однокоренные слова, если они очень близки по значению. Например, «патриот» и «патриотизм» считаются совпадением, а вот «вход» и «выход» — нет.

Когда все игроки озвучили свои варианты ответов, они называют ведущему общее количество очков, заработанное за раунд, и ведущий передвигает фишки игроков по полю на это число делений.

Например, Оля угадала слово ведущего (+3 очка) и ещё один её вариант совпал с Андреем (+1). За это её фишка двигается по треку очков на 4 деления (3+1=4). Андрей не угадал загаданное слово ведущего, но у него есть совпадение с Олей