

# Креатив

## ОБЗОР ИГРЫ



«Креатив» – веселая и быстрая настольная игра для 2–6 игроков. Используя подходящие ассоциации, свяжите рисунки на картах: объясните свой выбор, убедите других игроков и попробуйте справиться с этим до того, как закончится время!

### Соревновательный или кооперативный режим?

В нашей игре есть два режима: соревновательный и кооперативный. Вы можете играть с друзьями друг против друга или объединить свои усилия в кооперативном режиме. Перед началом игры выберите соответствующий режим.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перетасуйте все карты и раздайте по 2 карты каждому игроку.
2. Оставшуюся колоду положите рубашкой вверх в центре стола.
3. Запустите приложение *LinkUs* на вашем смартфоне или ином подходящем устройстве.

Загрузить приложение для игры можно по ссылкам:

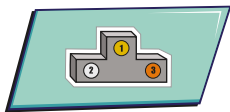


ТЕПЕРЬ ВСЕ ГОТОВО ДЛЯ НАЧАЛА ИГРЫ!

# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

## Соревновательный режим

Случайным образом определите первого игрока.

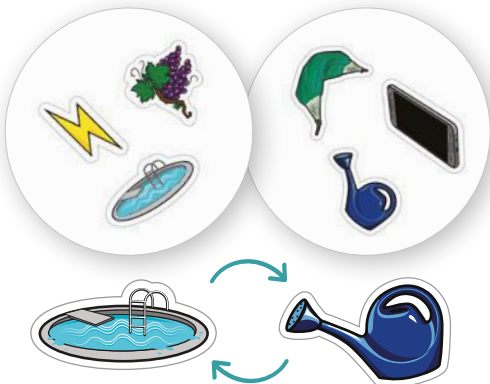


Первый игрок открывает из колоды верхнюю карту и кладет ее лицом вверх в центре стола. После этого, можно сразу запускать таймер приложения *LinkUs* символом выбранного режима. Игра началась!

На каждой карте есть три изображения (рисунки предметов, людей, явлений и тому подобное). Первый игрок выбирает одну из своих карт и показывает ее остальным игрокам. Затем он поясняет связь между одним из изображений на его карте и одним из изображений на карте в центре стола.

Чтобы установить связь используйте ассоциации. Дайте волю своему воображению, но старайтесь объяснять коротко, ведь длинный рассказ может забрать ваше драгоценное время! Связь между изображениями может быть логической, описательной и так далее. Главное, чтобы большинство игроков согласились с вашими доводами, в противном случае вам придется устанавливать новую связь!

**Пример.** На карте в центре стола изображен бассейн, виноград и молния. Первый игрок Михаил решает сыграть карту, на которой изображены гамак, лейка и смартфон. Михаил объясняет связь между **лейкой** и **бассейном**: и лейка, и бассейн - это ёмкости для воды разных объёмов.



После того как первый игрок объяснит свой выбор, он кладет свою карту поверх карты, лежащей в центре стола и дотягивает новую карту из колоды в руку. Не забывайте, что к началу следующего хода надо иметь на руке две карты.

Далее следующий по очереди по ходу часовой стрелки игрок играет карту с руки, **используя карту предыдущего игрока, как новый источник для ассоциаций** (ведь она лежит поверх первой карты). Игрок ищет связь между одним из изображений на своей карте и изображениями на карте, которая теперь находится в центре стола. **Однако для установления связи нельзя выбрать изображение, использованное предыдущим игроком** – нужно выбрать одно из оставшихся двух изображений.

**Пример.** Оксана играет карту с изображениями гимнастки, клавиши Esc и мипла. Она объясняет, что смартфон с карты Михаила и клавиша Esc на ее карте связаны, так как у смартфона есть экранная клавиатура. Таким образом, между этими двумя изображениями есть связь. Потом Оксана кладет свою карту на предыдущую карту Михаила и берет новую карту из колоды. (**Напоминание:** Оксана не могла выбрать лейкоцита, поскольку это изображение использовал Михаил).

Если время закончиться до того, как вы сможете сыграть карту, или объяснить связь между двумя изображениями, вы получаете штраф! Положите одну из ваших карт перед собой рубашкой вверх – это штрафная карта. Другую свою карту с руки положите поверх карты в центре стола.

Возьмите из колоды в руку две новых карты.

Игрок, который получил штраф, перезапускает таймер и продолжает игру. Он может использовать любое изображение на карте в центре стола, так как ни одно из них еще не было использовано в этой игре.

**Пример.** Степан играет карту. Не успел он хоть что-то объяснить, как время закончилось. Степан кладет (штрафную) карту перед собой, а другую карту в центр стола. Затем Степан берет из колоды две новые карты, перезапускает таймер и объясняет связь между изображениями на одной из своих карт и на карте, которая лежит в центре стола.

Игра заканчивается тогда, когда один из игроков получит третью штрафную карту.

Побеждает игрок, получивший наименьшее количество штрафов. Если таких игроков несколько, они разделяют победу.

### Кооперативный режим

Игра в кооперативном режиме происходит по обычным правилам, за исключением нескольких изменений:



- ✦ Открыв верхнюю карту колоды и запустив таймер кооперативного режима, все игроки делают ходы вне очереди. Первый игрок, который найдет связь между изображениями на собственной карте и карте в центре стола, объясняет эту связь и кладет свою карту поверх карты, лежащей в центре стола.
- ✦ Затем любой игрок (это может быть тот же игрок) может сыграть карту с руки, используя карту предыдущего игрока как новый источник ассоциаций. Использовать изображение, которым воспользовался предыдущий игрок также запрещено.
- ✦ Цель игроков состоит в том, чтобы сыграть как можно больше карт, пока не закончится время.

Игра заканчивается, когда закончится время.

**Вы можете оценить свой результат, сверившись с данной таблицей:**

Количество сыгранных вами карт	Результат
От 10 до 14 карт	Хорошо!
От 15 до 19 карт	Отлично!
20 и больше карт	Невероятно!

**Автор игры:** Невский Александр

**Художники:** Флякович Ирина,  
Корнюк Владислав, Савчук Анастасия

**Дизайн:** студия Eper, Гайбура Юлия,  
Осадча Ольга

**Верстка:** Бордун Андрей

©2020 IGAMES, Все права защищены.