Франсуа Ромен

Так кмітливо!

ВМІСТ ГРИ

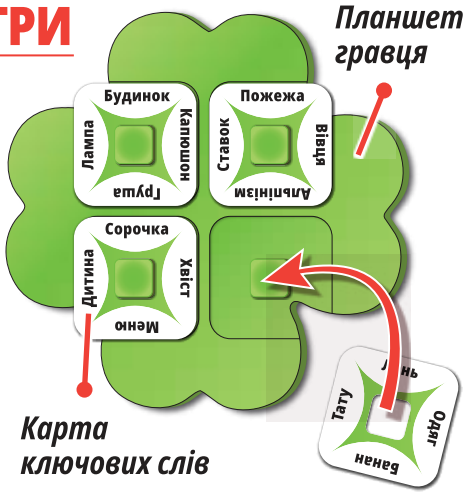
- 220 карт ключових слів
- 6 планшетів гравців
- 6 фломастерів
- 1 блокнот для підрахунку балів
- 1 буклет правил

Так кмітливо! це кооперативна гра на асоціації.
Усі гравці разом намагатимуться досягти найкращого результату!

Шукайте **спільне** між парами ключових слів, вигадуйте та записуйте **Підказки** у свій планшет. Робіть це таємно від інших гравців! Спільними зусиллями відгадуйте ключові слова кожного гравця. Наприкінці гри порахуйте кількість відгаданих ключових слів, щоб дізнатися свій результат.
Щоразу намагайтеся досягти кращого результату!

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Дайте кожному гравцю по одному планшету й одному фломастеру.
2. Перетасуйте всі карти ключових слів і сформуйте з них колоду карт. Покладіть її **долілиць** у межах досяжності всіх гравців.
3. Кожен гравець бере з колоди **4 карти ключових слів** та **як завгодно** розміщує їх у спеціальні комірки свого планшета. Переконайтеся, що **ніхто** з суперників не бачить ваші карти.



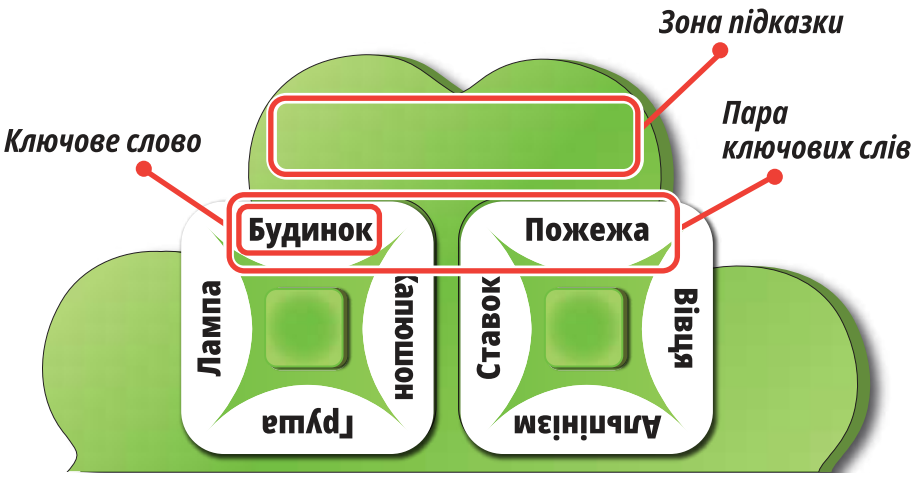
ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра складається з **двох етапів**:

1. **Вибір підказок:** індивідуальний етап.
2. **Відгадування:** командний етап.

1. ВИБІР ПІДКАЗОК

Усі гравці одночасно беруть свої планшети й дивляться на 8 ключових слів, які знаходяться на **зовнішніх сторонах** карт. Зверніть увагу, що кожні **2 Ключових слова** утворюють **Пару** під зоною підказки вашого планшета. Таким чином на вашому планшеті є 4 пари ключових слів.



До кожної з ваших 4 пар вигадайте **підказку, яка пов'язує 2 ключових слова кожної пари**. Підказка має обов'язково складатися з **одного слова** (допускаються складні слова) і може бути загальним або власним іменником, акронімом (широковживана абревіатура), числом або звуконаслідувальним словом.
Приклади: Кролик, Київ, СБУ, 13 і Мууу є правильними словами-підказками.

Напишіть підказку в зоні **підказки** вашого планшета.

Заборонені підказки

- Слово з пари ключових слів або його переклад.
  Приклад: словом «Amour» не можна поєднати пару слів «Любов» і «Франція».
- Слово, що має спільний корінь із ключовим словом із пари.
  Приклад: словом «Принц» не можна поєднати пару слів «Принцеса» та «Брат».
- Вигадані слова.
  Приклад: словом «Порскалка» не можна поєднати слова «Парфум» і «Запах».

Приклади

- *Для пари слів «Будинок» і «Пожежа» можете написати підказку «Станція» (Пожежна станція) в зоні підказки.*
- *Для пари «Вівця» та «Одяг» можете написати підказку «Шерсть» (овеча шерсть використовується для виготовлення одягу) в зоні підказки.*



ПОРАДА. Деякі асоціації можуть здатися вам надто складними, але не хвилюйтеся. Просто напишіть перше слово, яке спадає вам на думку. Інші гравці можуть здивувати вас своїми здогадами!

Після того, як ви написали **4 Підказки**, вилучіть усі карти з комірок вашого планшета. Після цього візьміть **1 верхню карту** з колоди і перетасуйте її з вашими 4 картами ключових слів. Покладіть перед собою планшет, а також 5 карт долілиць.

Коли всі гравці завершать етап №1, перейдіть до етапу №2.

2. ВІДГАДУВАННЯ

Під час цього етапу як завгодно оберіть першого гравця (**Глядача**).
Глядачу **заборонено спілкуватися** з іншими гравцями протягом цього етапу.
Кожен гравець буде Глядачем один раз під час гри.

Глядач кладе на центр стола свій планшет і 5 карт ключових слів горілиць.
Дивлячись на підказки у планшеті Глядача, **інші гравці спільними зусиллями** намагаються відгадати пари ключових слів, які відповідають написаним підказкам.
Гравці повинні покласти карти ключових слів у правильні комірки на планшеті Глядача.

Якщо між гравцями виникає розбіжність, у які комірки необхідно покласти карти, гравець, який сидить ліворуч від Глядача, приймає остаточне рішення.

ПОРАДА. Під час цього етапу не соромтеся класти карти ключових слів на планшет Глядача, щоб у такий спосіб візуалізувати для інших гравців можливі комбінації та пояснити свої міркування, аби допомогти команді прийняти рішення.

Коли гравці завершили обговорення і прийняли остаточне рішення щодо розміщення карт на планшеті, Глядач **перевіряє** правильність розміщення карт ключових слів на планшеті.

ПЕРЕВІРКА

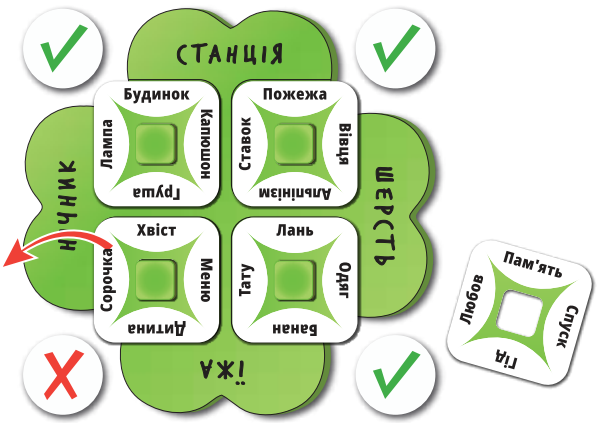
Перша спроба

✓ Ідеально

Усі пари на планшеті розміщені правильно: отримайте **1 очко перемоги за кожну карту** та **додаткові 2 очки перемоги** за те, що правильно розмістили всі ключові слова з першої спроби! *(Разом 6 очок перемоги.)*

✗ Помилка

Щонайменше одна пара ключових слів на планшеті розміщена неправильно: Глядач мовчки вилучає неправильну(-і) карту(-и) та кладе її (їх) на центр стола. Гравці мають **другу й останню спробу.**



Друга спроба

Коли гравці завершили обговорення і прийняли остаточне рішення щодо нового розміщення карт, Глядач вилучає всі неправильні карти та кладе їх на центр стола. Отримайте **1 очко перемоги за кожну правильну карту** *(від 0 до 4 очок перемоги)*.

Після цього Глядач перевертає свій планшет, записує кількість очок перемоги в центрі планшета й скидає 5 карт, які були зіграні.

Гравець ліворуч стає наступним Глядачем і починається нова фаза відгадування.

КІНЕЦЬ ГРИ

Після того, як кожен гравець один раз був Глядачем, гра закінчується.

Ви можете оцінити кмітливість гравців, додавши набрані всіма гравцями очки перемоги та записати результат у блокнот для підрахунку очок перемоги.

Чи зможете ви перевершити власний результат наступного разу?

УСКЛАДНИТИ ГРУ

Ознайомившись із правилами гри, ви можете ускладнити її, збільшивши кількість карт ключових слів, які гравці додають перед фазою відгадування.

У цьому випадку домовтеся про кількість карт, яку кожен гравець додаватиме до своїх 4 карт ключових слів.



ТВОРЦІ ГРИ
Дизайнер: **Франсуа Ромен**
Розроблення: **Седрік Комон і Томас Провост**
aka « Les Belges à Sombreros » а також **команда Repos Production**
Повний перелік творців гри знаходиться за посиланням:
www.rprod.com/en/so-clover/credits

© REPOS PRODUCTION 2020. ALL RIGHTS RESERVED.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Вміст цієї гри може бути використаний лише для особистого вжитку.