

● Если игроку приходит в голову хорошая подсказка, он привлекает внимание других игроков и говорит свою подсказку вслух так, чтобы остальные игроки могли хорошо её услышать.

Примечание: в этой игре нет порядка ходов. Все играют одновременно. Игрок может назвать свою подсказку в любой момент игры.

● Игроки, которые пытаются найти соответствующие координаты, могут переговариваться и обмениваться идеями. Тем не менее, они не могут озвучивать свои предположения о координатах. Только один игрок может говорить за всех и назвать финальное решение.

● Другие игроки могут обсуждать исключительно возможные ассоциации.

● Игрок, который даёт подсказку, не может каким-либо способом сообщать другим игрокам информацию на его карточке с подсказкой.



● Если другие игроки смогли верно угадать координаты, указанные на карточке с подсказкой, этот игрок кладёт свою карту на соответствующее место в сетке лицом вверх.



● Если другие игроки сделали неверную догадку, игрок сбрасывает свою карточку, не показывая другим игрокам координаты на лицевой стороне.

● Игрок, чью подсказку только что отгадали, тянет новую карточку из стопки. Если в стопке закончились карточки, игрок до конца игры участвует только в отгадывании комбинаций слов.

Правила для подсказок

● Подсказки должны ограничиваться одним словом, которое описывает оба кодовых слова.

● Однокоренные слова в качестве подсказок использовать нельзя.

● Вы не можете использовать одни и те же подсказки (включая не угаданные) в любом виде и форме.

Конец игры

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

● в стопке с карточками с подсказками ничего не осталось, а у игроков закончились все карточки в руке,

ИЛИ

● в песочных часах закончился песок.

Игроки подсчитывают количество верно расположенных в сетке карточек с подсказками и используют получившееся число для оценки результатов игры:

Провал	Средний результат	Вы отлично справились!	Вы уверены, что вы не профессионалы?
Да вы, похоже, совсем не понимаете друг друга!	У вас есть базовое представление, о чём думают ваши товарищи.	Вау! У вас почти телепатическая связь!	Вы так хорошо понимаете друг друга, что слова вам не нужны!
Экспресс-игра			
< 4	4-5	6-7	8+
Классическая игра			
< 8	8-11	12-14	15+
Экспертная игра			
< 12	12-16	17-22	23+



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Менеджер проекта: Полина Басалаева
Корректор: Анастасия Ермакова
Вёрстка: Анна Медведева

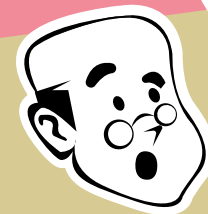


© 2020 Blue Orange Edition. Cross Clues и Blue Orange являются торговыми марками Blue Orange Edition, France. Игра издана и распространяется по лицензии Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu

ПРАВИЛА ИГРЫ

Кодовые слова

ПОНИМАЙТЕ ДРУГ ДРУГА С ОДНОГО СЛОВА!



Автор игры: Грегори Грар



Введение

Сможете ли вы придумать такую подсказку, которая объединила бы в себе два случайных слова? Ну как, получилось? Тогда назовите свою подсказку вслух! Вам остаётся только надеяться, что другие игроки смогут понять, какие два кодовых слова зашифрованы на вашей карточке с подсказкой! Продолжайте в том же духе! Ваша цель – заполнить сетку так, чтобы каждая карточка с подсказкой лежала на своём месте.

Цель игры

Каждый игрок должен придумать подсказку, которая бы объединяла два кодовых слова, чьи координаты заданы карточкой с подсказкой. Если кому-то из игроков удастся отгадать комбинацию, положите карточку с подсказкой на соответствующее место в сетке. Если же никому не удалось найти два нужных кодовых слова, уберите карточку с подсказкой в колоду сброса.

С умом выбирайте подсказки и постарайтесь набрать как можно больше очков!

Подготовка к игре

- Выберите один из трёх возможных размеров сетки в зависимости от желаемой сложности игры: классическая (4x4), экспресс (3x3) или экспертная (5x5).

- Выложите тайлы с координатами: тайлы с цифрами выложите в один горизонтальный ряд в порядке возрастания (в данном случае от 1 до 4). Карточки с буквами выложите в один вертикальный ряд по алфавиту.

- Перемешайте карточки с кодовыми словами и положите по одной карточке под каждый тайл с координатами в обоих рядах так, чтобы было видно только одно слово.

Компоненты

- 10 тайлов с координатами
- 25 карточек с подсказками
- 50 карточек с кодовыми словами
- 1 песочные часы примерно на 5 минут

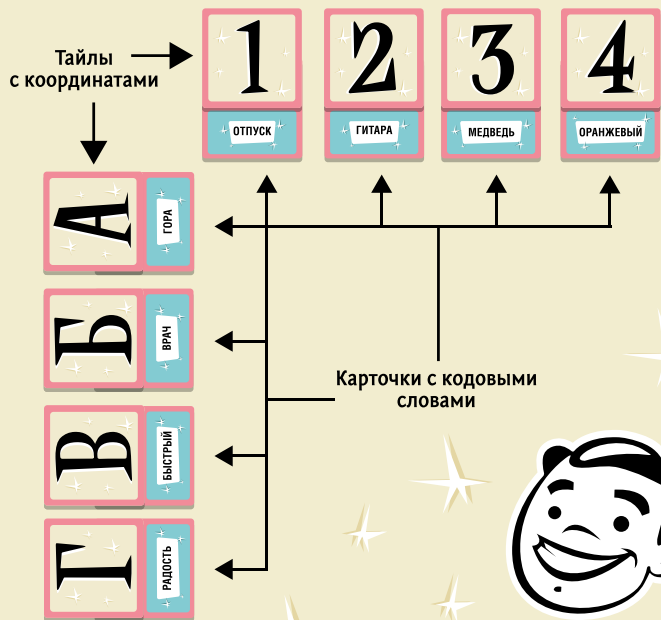


- Подготовьте карточки с подсказками в зависимости от выбранного размера сетки. Например, для Экспресс-игры (3x3) вам понадобятся карточки с подсказками А1, А2, А3, Б1, Б2, Б3, В1, В2, В3.

- Перемешайте карточки с подсказками и сложите их в виде стопки лицом вниз.

- Вы можете играть как с песочными часами, так и без них. Если вы играете в экспертную игру (5x5), советуем переворачивать песочные часы дважды: в начале и в середине игры. Так у вас будет 10 минут, чтобы закончить игру.

- Верните все неиспользованные компоненты обратно в коробку.

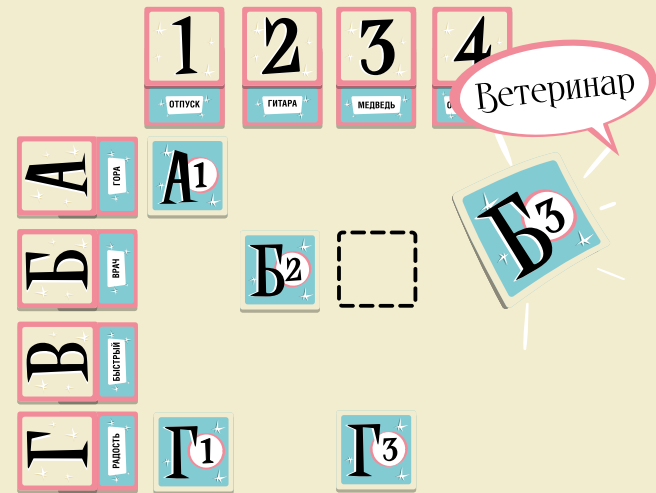


Ход игры

- Если вы играете с песочными часами, не забудьте перевернуть их!

- Каждый игрок берёт карточку с подсказкой из стопки. Держите карточку с подсказкой в секрете от других игроков! На всех карточках с подсказками есть координаты, которые представляют собой уникальное пересечение двух кодовых слов, выложенных при подготовке к игре.

- Ваша задача – придумать слово, с помощью которого можно угадать два слова, координаты которых указаны на вашей карточке.



Пример: карточки с кодовыми словами «Медведь» (3) и «Врач» (Б) можно объединить словом «Ветеринар».

Игра с 2 или 3 участниками

Когда вы играете с 2 или 3 участниками, каждый из вас берёт по две карточки с подсказками. Игроки могут выбрать любую из них (при условии, что они выберут хорошую подсказку).