

КОННЕКТ

Ищите связи, придумывайте ассоциации!



ПРАВИЛА

КОННЕКТ

В «Коннект» вам предстоит придумывать ассоциации, чтобы связать два совершенно разных слова в случайно подобранных парах. Пары могут быть самыми неожиданными: праздник и животное, еда и жанр кино... Используйте воображение и за 3 минуты запишите свои ассоциации для каждой из 10 пар слов!



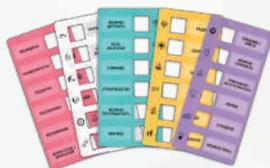
КОМПОНЕНТЫ



Правила



10 уникальных кубиков
(по 2 каждого цвета)



10 планшетов слов
(по 2 каждого цвета)



1 блокнот



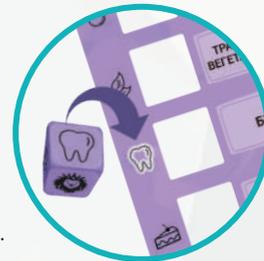
Песочные часы
на 3 минуты

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Получить наибольшее количество победных очков по итогам 2 раундов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок отряпает себе лист **из блокнота** и берёт ручку или карандаш (письменных принадлежностей в комплекте с игрой нет).
- 2 Достаньте из коробки по **1 случайному кубику** каждого цвета.
- 3 Возьмите **5 планшетов слов**, по **1 каждого цвета**, и разместите их любой стороной вверх в центре стола. Символы на планшетах должны соответствовать символам на выбранных кубиках.
Обратите внимание: цвет кубика всегда соответствует цвету одного из планшетов слов.
- 4 Поместите **песочные часы** рядом с **планшетами слов**.
- 5 Все неиспользованные **кубики** и **планшеты слов** верните в коробку.



ХОД ИГРЫ

1. Бросьте **5 кубиков** и поместите каждый из них в ячейку с выпавшим на кубике символом на планшете слов того же цвета.



2. Переверните песочные часы. У вас есть 3 минуты на то, чтобы придумать ассоциацию, связывающую два слова в каждой из 10 пар кубиков. Запишите свои ассоциации в соответствующих строках на своём листочке, напротив символов кубиков.

Пример: какая ассоциация может связать **хищника** и **воду**? Может быть, «акула»?



Акула

- > Ассоциация может состоять из одного или нескольких слов:



Пиноккио

- > Также можно использовать игру слов:



Адамово яблоко

Каждая ассоциация может быть использована одним игроком единожды за игру. Игра состоит из 2 раундов.

КОНЕЦ РАУНДА

По истечении 3 минут отложите в сторону ручки и карандаши. Теперь вам предстоит определить, сколько победных очков получат игроки в этом раунде. Зачитайте свою ассоциацию к первой паре кубиков — следом то же самое делают все остальные игроки. Проведите голосование за каждую из ассоциаций: принимаете вы её или нет? После этого переходите ко второй паре кубиков, и так далее.

ПРИНЯТАЯ АССОЦИАЦИЯ

- > Если большинство игроков проголосовало за ассоциацию, она считается **принятой**.
- > Если ассоциация другого игрока к той же паре кубиков совпадает с вашей, он должен немедленно сказать об этом. Такие ассоциации считаются **совпадающими**.

ОТКЛОНЁННАЯ АССОЦИАЦИЯ

- > Если большинство игроков высказалось против вашей ассоциации, она считается **отклонённой**.
- > В случае ничьей игнорируйте голос того игрока, чья ассоциация находится на голосовании.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- > Принятая ассоциация приносит 1 победное очко, однако...
- > ...если ваша ассоциация совпала с ассоциацией другого игрока, она приносит 2 очка. Гении мыслят одинаково!
Пример: несколько игроков написали ассоциацию «актёр» напротив пары красного и белого кубиков. Все эти игроки в свою очередь получают по 2 победных очка за **совпадающую** ассоциацию. Однако вы оказались единственным, кто написал «акула» напротив пары жёлтого и фиолетового кубиков, поэтому эта ассоциация приносит вам 1 победное очко.

Актёр 2
Акула 1

- > Отклонённые ассоциации приносят 0 победных очков.

После того как по всем ассоциациям было проведено голосование, игроки подсчитывают, сколько победных очков они получили в этом раунде, и записывают эту сумму на своём листочке в окошке #1 или #2 в зависимости от раунда.

#1 **11** + #2 =

НАЧАЛО НОВОГО РАУНДА

Если вы закончили первый раунд, переверните планшеты слов: это слова для второго раунда. Также перебросьте и заново поместите в ячейки на планшетах все 5 кубиков.

КОНЕЦ ИГРЫ

После завершения второго раунда посчитайте сумму победных очков, полученных за оба раунда. Победителем в игре считается тот, кто получил больше всего победных очков. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством совпадающих ассоциаций. Если это не разрешило ничью, все игроки, претендующие на первое место, делят победу!

$$\begin{array}{|c|} \hline \#1 \\ \hline 11 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \#2 \\ \hline 12 \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline 23 \\ \hline \end{array}$$

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Карл Бриер
Разработчик: Карл Бриер
Иллюстратор: SillyJellie
Арт-директор: Мари-Элейн Берубе
Графический дизайнер: Мари-Элейн Берубе
Переводчики и редакторы: Мэттью Лего,
Адам Маростика
Издатель: Jeux Synapses Games Inc.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Никита Черкасов
Корректор: ООО «Корректор»
Редактор: Полина Вольская
Редактор и руководитель проекта: Артём Ясинский
Дизайнер-верстальщик: Алиса Каршицкая,
Фаина Хамидуллина
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «GaGa Трейд», 2022 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

