

Правила игры

ПАРА

3-6 игроков | От 12 лет | Партия 30 минут | Объясняется за 5 минут

Об игре

Быстро! Придумайте слово, содержащее обе буквы! Животное с Л и Д? Хмм... «Леопард»! Деревня, в названии которой есть Г и Ю?... «Гадюкино»! Глагол с Ш и М?... «Шаманить»!

«Пара» — это игра на сообразительность, словарный запас и умение его использовать. Во время партии игроки по очереди переворачивают карты с буквами и символами, пока рисунки на них не совпадут. Два игрока, чьи карты совпали, соревнуются, и побеждает тот, кто первый придумал слово с обеими выпавшими буквами.

Кажется, ничего сложного? Как бы не так! Слова-ответы должны состоять минимум из пяти букв и соответствовать постоянно меняющимся темам, а специальные карты будут создавать неожиданные сочетания и целые каскады соревнований!

Состав

- Карты букв (оранжевые, 64 штуки) — на каждой есть символ и буква.
- Специальные карты (зелёные, 8 штук) — на каждой изображены два символа.
- Карты категорий (жёлтые, 17 штук) — на каждой указано: «Глагол», «Существительное», «Животное» и так далее.
 - ▶ Карты общего соревнования (2 штуки) — на лицевой стороне двух карт категорий написано: «Общее соревнование».
 - ▶ Пустые карты (4 штуки) — на них вы можете указать свои собственные категории.

Подготовка

1. Разделите карты на три стопки:
 - А. Карты букв.
 - Б. Специальные карты.
 - В. Карты категорий. Для начала уберите пустые карты и играйте без них.
2. Отложите в сторону одну специальную карту, одну карту категорий и обе карты общего соревнования, а затем тщательно перемешайте все остальные, формируя колоду.

Важно! Пожалуйста, убедитесь, что специальные карты и карты категорий распределены равномерно. Этого можно достичь так:

- Собирайте колоду, вручную раскладывая карты в следующем порядке: 4 карты с буквами, 1 специальная карта, 4 карты с буквами, 1 карта категории, 4 карты с буквами и так далее. Исключите все пустые карты.

или

- Тщательно перемешайте всю колоду как минимум семь раз.

3. Разделите колоду на две стопки для взятия карт и расположите их в центре стола. Игроки могут брать карты из любой стопки.
4. Положите карту категории («Глагол», «Место», «Существительное» и так далее) и специальную карту (ту, что с двумя символами), ранее отложенные в сторону, лицевой стороной вверх между двумя стопками для взятия карт.
5. Положите по одной карте общего соревнования рубашкой вверх примерно в середине каждой стопки для взятия карт.

На этом подготовительный этап завершён. На столе должны лежать:

- Две стопки для взятия карт, рубашкой вверх.
- Одна карта категории, лицевой стороной вверх.
- Одна специальная карта, лицевой стороной вверх.



Рисунок 1

Вы можете начинать играть прямо сейчас, параллельно читая правила.

Как играть

Цель игры — выиграть как можно больше карт с буквами.

1. Игроки по очереди берут карты из любой стопки для взятия, а затем переворачивают и кладут их прямо перед собой так, чтобы видели все.
 - ▶ Переворачивайте карты быстро, не закрывая их руками. Каждую новую карту кладите поверх уже лежащей, формируя свою игровую стопку.
 - ▶ Если вам попала карта категорий или специальная карта, вы можете взять из колоды ещё одну карту, но на ней обязательно должна быть изображена буква, иначе придётся тянуть несколько раз.
2. Взятие карт — по одной на игрока — продолжается до тех пор, пока символы на двух картах разных игроков не совпадут или пока не появится подходящая специальная карта.
3. Два игрока, у которых совпали карты, соревнуются друг с другом. Выигрывает тот, кто первый придумает слово, содержащее обе выпавшие буквы. Например, если на картах указаны буквы А и Р, игроки могут использовать для ответа слова «Аллигатор» и «Зебра».

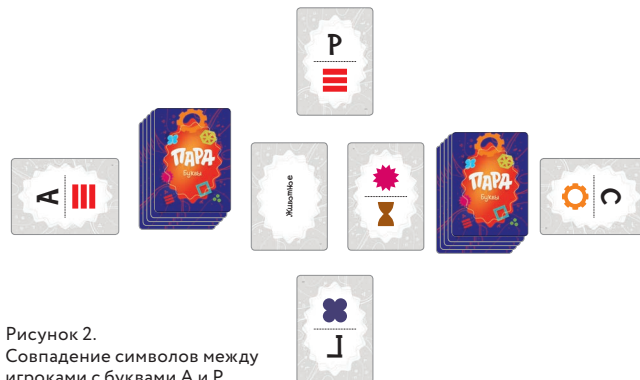


Рисунок 2.
Совпадение символов между игроками с буквами А и Р

4. **Правильные ответы.** Ответ должен состоять из одного слова, употреблённого в единственном числе, состоящего минимум из пяти букв и соответствующего карте категории, лежащей в центре стола. Указанные буквы могут встречаться в слове в любом порядке.

Если вы запутались, используйте словарь, чтобы найти подходящее слово. Хотя, конечно, обычно группа игроков в состоянии самостоятельно определить, подходит ли тот или иной ответ.

Имена собственные можно использовать, если они соответствуют критерию, указанному на карте категории.

5. Победитель соревнования забирает себе верхнюю карту с буквой из стопки проигравшего и помещает её рубашкой вверх в отдельную стопку, служащую для подсчёта очков. Карта победителя остаётся на своём месте — наверху его игровой стопки.

Если оба игрока, соревнуясь, не могут придумать ответ за 60 секунд, последняя взятая из колоды карта с буквой замешивается обратно в стопку для взятия, а игрок, взявший эту карту, берёт ещё одну.
6. После соревнования взятие карт продолжается с того игрока, который должен был следующим брать карту. Тем не менее, сначала убедитесь, не открылись ли новые совпадения (подробнее в п. 7). Не берите новые карты, пока не проведёте все возможные соревнования.

7. **Открывшиеся совпадения и каскады.** Если вы проиграли в соревновании и отдаёте верхнюю карту из своей стопки победителю, то ваша карта, которая была под ней и теперь стала верхней, может совпасть с одним из ранее открытых символов, спровоцировав тем самым новое соревнование. Если такое происходит несколько раз подряд — это «каскад».

Внимание! Одновременно может проводиться только одно соревнование. Тем не менее, правила не запрещают проводить несколько соревнований подряд, одно за другим.

8. **Специальные карты.** На этих картах изображены сразу два символа, и поэтому они часто провоцируют дополнительные соревнования. Если вы вытянули специальную карту, положите её поверх предыдущей. Если оба символа, изображённые на карте, уже встречаются на игровом поле, между соответствующими игроками начинается соревнование. Если вы взяли специальную карту, то, после проведения всех возникших из-за неё соревнований, должны взять ещё одну. Специальная карта остаётся в игре, пока не будет заменена новой того же типа.

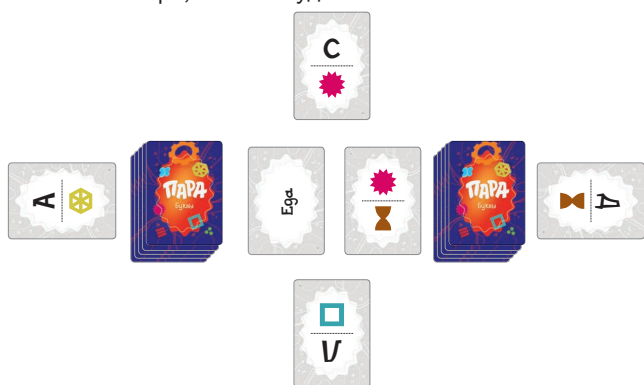


Рисунок 3. Совпадение специальной карты между игроками с буквами С и Д

9. **Карты категорий.** Такие карты указывают на категорию («Прилагательное», «Глагол») или тему («Еда», «Животное» и т.д.), которой должно соответствовать слово-ответ. Если вы взяли такую карту, положите её на предыдущую выложенную карту этого типа и возьмите из колоды ещё одну карту. Все последующие ответы должны соответствовать новой категории!

10. **Карты общего соревнования.** Если вы взяли карту общего соревнования, положите её наверх стопки карт категорий. Теперь каждый игрок должен придумать слово, в котором будут присутствовать все буквы, лежащие в данный момент лицевой стороной вверх.

Во время общего соревнования не действуют карты категорий, но слово, тем не менее, должно состоять минимум из пяти букв.

Первый, кто озвучил подходящий ответ, выигрывает карту общего соревнования и помещает её в свою стопку очков. Такая карта даёт 2 очка в конце игры.

Если никто из игроков не смог придумать ответ за 60 секунд, карта общего соревнования замешивается обратно в одну из стопок для взятия карт. После этого снова начинает действовать карта категории, опять оказавшаяся верхней в соответствующей стопке.



Рисунок 4. Все игроки придумывают слово, содержащее буквы Е, Т, Р и Г

11. **Ничья в соревновании.** Если во время соревнования оба игрока одновременно озвучили один и тот же подходящий ответ, другой игрок берёт из колоды для взятия дополнительную карту с буквой и выкладывает на стол отдельно. Теперь соревнующиеся игроки должны составить слово с использованием всех трёх букв. Победитель получает верхнюю карту проигравшего, а карта, дополнительно взятая для разрешения ничьей, замешивается обратно в стопку для взятия.
12. **Конец игры.** Когда стопки взятия карт закончились, игрок с наибольшим количеством карт в стопке очков побеждает. Помните, карта общего соревнования считается за 2 очка!

Несколько важных замечаний

Открытие карт. Переворачивайте карту с буквой максимально быстро! Убедитесь, что все игроки одновременно увидят изображённое на ней. Нельзя заглядывать под карту и закрывать изображение руками! Нарушение одного из этих правил приведёт к потере хода. Мы предлагаем брать карту за дальний край и быстро переворачивать её, двигая на себя.

Незамеченное соревнование. Если на столе есть совпадение, но игроки, выложившие эти карты, не заметили его, другой игрок может предложить им приглядеться получше. Хорошо срабатывает ворчание или покашливание. Помните: нельзя брать карты, пока не будут проведены все возможные соревнования.

Дополнительные правила

- Варианты стопок карт.** Мы рекомендуем складывать специальные карты и карты категорий в отдельные стопки, но можно сделать и одну общую. Можно сделать отдельные стопки взятия для специальных карт и карт категорий. А для того чтобы упростить игру (например, адаптировать её для детей), можно вообще удалить из игры карты категорий и специальные карты.
- Повторы.** Попробуйте использовать правило «без повторов», действующее в течение одного хода. Игра станет немного сложнее, но и веселее, если нельзя повторять уже использованный или вообще произнесённый вслух ответ.
- Минимум пять букв.** Вы можете управлять уровнем сложности игры, изменяя необходимое количество букв в слове-ответе.
- Изменение количества слов в ответе.** По умолчанию ответ должен состоять из одного слова. Вы можете упростить игру, допустив ответы из двух или даже трёх слов.
- Пустые карты категорий.** Используйте стираемый маркер или стикер, чтобы указать на пустых картах ваши собственные категории или пометить их как дополнительные карты общего соревнования. Обязательно расскажите нам, как вы используете пустые карты категорий!
- Игра вдвоём или втроём.** Для игры вдвоём или втроём мы рекомендуем каждому игроку сделать по две игровые стопки: при игре вдвоём на столе их будет четыре, а втроём — шесть. Если совпадение символов возникнет внутри игровых стопок одного игрока, подходящие ответы должны придумать все играющие.

Посетите mosigra.ru, чтобы быть в курсе событий. Мы будем рады, если вы расскажете о том, как используете пустые карты, и поделитесь своими собственными модификациями игры!

Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдулманов, Т. Фисейский, Н. Комиссарова, М. Половцев, А. Стекольников, М. Минина, Л. Савельева.
© 2012 Anomia press LLC, 647 South Street Boston MA 02131.

© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2015.
117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.
Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

ANOMIA
PRESS

anomiapress.com



mglan.ru



mosigra.ru