

КОНЦЕПТ™

Концепт за одно мгновение

Ход игры

Цель игры – правильно угадывать слова, используя универсальные иконки и связанные с ними ассоциации. Команды из двух игроков – соседей по столу – выбирают слово (или фразу) и загадывают его другим игрокам. Для этого они размещают маркеры на определённых иконках игрового поля. Первый игрок, отгадавший задуманное слово (или фразу), получает 2 победных очка, а тот, кто к концу игры наберёт их больше всех, станет победителем.

Примеры



Белая съедобная жидкость? Наверняка это **молоко**!

.....



На этот раз красная жидкость. Возможно, **кетчуп** или **вино**.

.....



Нас интересует животное, обитающее в воде. Что первым приходит на ум? **Рыба**!

.....

В «Концепте» вы, конечно, столкнётесь не только с животными и едой. Как насчёт:



Это **бензопила** – технический инструмент, который режет дерево.

.....

Но не думайте, что «Концепт» состоит из одних лишь простых слов. Попробуйте угадать знаменитость:



Человек искусства с отрезанным ухом? Догадались? Разумеется, это **Винсент Ван Гог**!



Вы могли заметить, что до сих пор мы использовали фишки одного цвета. Однако вы можете расставлять и фишки **других** цветов, вводя дополнительные ассоциации, поясняющие главный концепт.



Нас интересует металлическое здание, построенное в месте или стране, связанной с синим, белым и красным цветами (обратите внимание, что это цвета не здания, а места). Похоже, мы ищем **Эйфелеву башню**!

.....



Нас интересует вид спорта, в котором используется белый мяч. Давайте добавим ещё одну ассоциацию, чтобы сузить круг догадок.



Хмм, в этом виде спорта используется ещё и деревянный цилиндрический инструмент. Добавим дополнительный концепт.



Страна явно США, значит, мы говорим о **бейболе**!

Примечание. Итак, у нас имеется главный концепт (отмечается зелёными маркерами) и один или несколько дополнительных концептов, поясняющих главный. Дополнительные ассоциации крайне полезны, поскольку именно они зачастую приводят к правильному ответу.

В конце правил вы найдёте ещё больше примеров.

Компоненты игры

- 1 игровое поле с универсальными иконками.
- 5 наборов маркеров:
 - 1 **зелёный** набор, состоящий из фишки главного концепта (большой знак вопроса) и 10 кубиков;
 - 4 набора (**синий**, **тёмно-серый**, **красный**, **жёлтый**), состоящих из фишки дополнительного концепта (восклицательный знак) и 8 кубиков.
- 110 карт концептов, на каждой из которых по 9 слов (или фраз) трёх уровней сложности (**простой**, **сложный** и **невероятный**).
- Жетоны двойных и одиночных победных очков (ценность двойного жетона 2 победных очка, ценность одиночного – 1 победное очко).
- 2 памятки игрока.
- 1 чаша для хранения компонентов.



Правила игры

Подготовка к игре

Поместите игровое поле с иконками посередине стола, оно должно быть хорошо видно всем игрокам. Перемешайте колоду карт концептов и положите её лицом вниз. Разделите 12 двойных и кучу одиночных жетонов победных очков на две стопки. Сложите в чашу все фишки и кубики – это ваши драгоценные инструменты для объяснения слов! Любым способом выберите двух сидящих рядом участников, которые станут первой командой.

Игровой раунд

Команда берёт карту концепта из колоды и выбирает из списка слово (или фразу), которое будут угадывать остальные. В самых первых играх советуем вам выбирать слова простого уровня сложности.

Учтите, что слова невероятного уровня потребуют определённого опыта игры от всех участников.

Разместите фишку главного концепта, она определит угадываемое слово. Затем расставьте кубики того же цвета, чтобы пояснить главный концепт. При необходимости (и при желании) можете добавить дополнительные концепты, выложив фишки и соответствующие им кубики других цветов (изучите примеры).



Первый игрок, который верно угадает слово, заработает 1 двойной жетон (2 победных очка), а каждый участник команды, загадавшей это слово, получит по 1 одиночному жетону (1 победное очко). После этого следующая по часовой стрелке пара возьмёт новую карту и загадает слово.

Уточнения:

- Все остальные игроки могут высказывать **столько предположений**, сколько захотят.
- Участники команды могут говорить «да», если остальные делают хорошие догадки или мыслят в правильном направлении. Любой другой способ общения с отгадывающими слово игроками запрещён.
- Порядок, в котором вы выкладываете кубики на поле, может оказаться очень важен. Не стесняйтесь снова показывать игрокам, в какой последовательности вы их расставляли.
- Участники команды могут обсуждать загадываемое слово друг с другом, но **втайне от других игроков**. Мы даже советуем вам обсуждать слова, поскольку, когда вы начнёте расставлять кубики, может оказаться, что у вас совсем разный выбор ассоциаций!
- Участники команды могут выкладывать кубики как хотят. Они НЕ обязаны делать это друг за другом по очереди.
- Участники команды могут использовать любое количество фишек и кубиков, чтобы помочь остальным отгадать слово, однако лишняя информация может запутать игроков. Никаких ограничений и штрафов, зависящих от числа использованных маркеров, нет!
- Если никто так и не может отгадать слово, команда обращается за помощью к третьему игроку. Если и он не помогает, карта со словом сбрасывается, а ход передаётся следующей паре, очки никто не получает. Если третий игрок помог отгадать слово, он тоже получает 1 победное очко.
- Памятка игрока включает в себя краткий перечень толкований универсальных иконок. Изучите их, чтобы увеличить свои знания возможных ассоциаций.
- Если остальные игроки зашли в тупик, не стесняйтесь убирать часть фишек и кубиков или даже начинать весь свой ассоциативный ряд заново – на этот раз в другом направлении.

Окончание игры

Игра заканчивается после того, как раздаются все 12 двойных жетонов победных очков. Игрок (или игроки), собравший наибольшее число победных очков, объявляется победителем.

Примечание издателя

- Во время наших бесчисленных тестов мы зачастую просто переставали раздавать друг другу победные очки, наслаждаясь самим процессом отгадывания и загадывания. Попробуйте сделать то же самое – мы ручаемся, что игра принесёт вам не меньше удовольствия!
- В игре присутствуют слова разных уровней сложности, но награда за отгадывание слов любого уровня одна и та же. Если хотите, можете награждать тех, кто угадывает и загадывает слова сложного уровня, 1 дополнительным победным очком, а слова невероятного уровня – 2 дополнительными победными очками.

Дополнительные примеры

«Концепт» – игра очень гибкая, с умелым подходом вы сможете объяснить, что угодно. Используйте имеющиеся маркеры так, как считаете нужным! Воплощайте любые (даже самые безумные) идеи, главное, чтобы остальные игроки вас поняли. Вот несколько примеров.



На «Мужчину» положили несколько кубиков. Это **война**!



Фильм явно комедия, но что за странный корабль? Уточним насчёт него дополнительной ассоциацией.

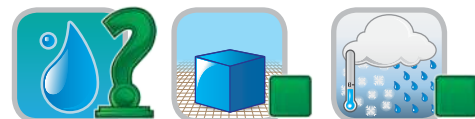


Лодка? «Трое в лодке, не считая собаки»!



Огромное животное, либо очень старое, либо из древних времён. **Динозавр**!

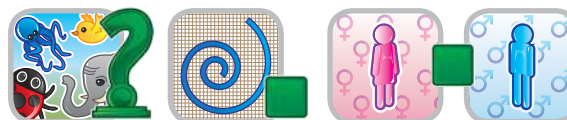
Одни и те же универсальные иконки можно трактовать по-разному.



Кубик льда. Здесь иконка «Холод» показывала температуру.



Здесь «Холод» обозначает зиму, подсказывая игрокам, что речь идёт о **Новом Годе**, празднике или событии, связанном с игрушками.



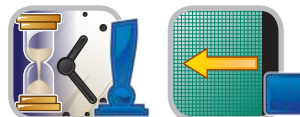
Это **улитка**. Все знают, что улитки – гермафродиты.



Нас интересует мужчина, чья работа связана с боями. Боксёр? Какой-нибудь военный? Добавим дополнительный концепт.



Узнаём флаг Японии, но ясности пока ещё нет. Добавим ещё одну ассоциацию.



А, это боец из прошлого – **самурай**!



Какая-то мужская работа...



Теперь с работой мужчины связано большое и быстрое коричневое животное. Но как?



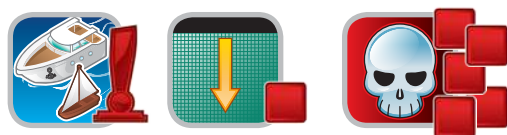
Мужчина сверху, над или выше этого животного. Хмм...



Страна – США, значит, мужчина – **ковбой**!



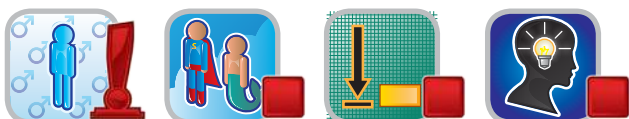
Наверное, актёр или режиссёр.



Корабль плывёт вниз, очевидно, тонет, унося много жизней. Наверняка это «Титаник», значит, загадан **Леонардо Ди Каприо!**



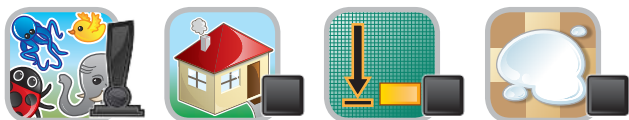
Комиксы, без вариантов!



Невысокий мужчина-персонаж. Задумчивый или смыслённый.



Здоровый персонаж в бело-синей одежде.



Маленькое белое домашнее животное.



И двое мужчин, сражающихся с итальянцами в прошедшие времена. Римские времена! Это **Астерикс и Обеликс!**



Так-так, желтый напиток на вечеринках, от которого кружится голова. **Шампанское!**

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей! Узнайте больше об играх REPOS PRODUCTION на сайте www.rprod.com!

Создатели игры



Авторы:

Ален Риволе и Гаэтан Божано



Издание:

“Бельгийцы в сомбреро” в лице Седрика Комона и Томаса Провоста



Иллюстрации и вёрстка:
Эрик Азагюри и Седрик Шевалье



Руководитель проекта:
Гийом Пилон



Главный дизайнер:
Алексис Ванмербек



Корректурa правил:
Анн Пишо, Аксель Косо



Перевод на русский язык:
Александр Петрунин



Подготовка игры к изданию:
Мария Ананьева, Александр Пешков и Екатерина Плужникова.



Благодарности:

**Спасибо Яннику и Эмили
Спасибо Денис Стэллингс**

Спасибо участникам Belgoludique и Gathering of Friends

Права на игру принадлежат «REPOS PRODUCTION». Rue Lambert Vandervelde, 7 • 1170 Brussels - Belgium www.rprod.com • +32 471 95 41 32 © REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Материалы игры содержат упоминания зарегистрированных и незарегистрированных торговых марок, являющихся собственностью их владельцев. Эти владельцы не имеют никакого отношения к игре, они никаким образом не поддерживали, не спонсировали, не финансировали и не одобряли её. Игра предназначена исключительно для частного использования.

