

ПРОВЕРКА

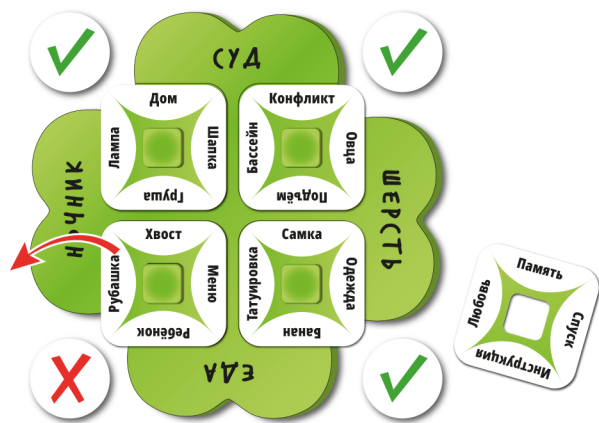
Попытка № 1

✓ Нет ошибок

Игроки правильно определили все пары. Получите по 1 очку за каждую карту слов и 2 дополнительных очка за то, что не допустили ни одной ошибки (в сумме — 6 очков).

✗ Есть ошибки

Игроки ошиблись хотя бы с 1 парой. Ведущий игрок молча убирает с планшета клевера все неправильно размещённые карты слов и возвращает их на центр стола. У игроков есть последняя попытка угадать все пары.



Попытка № 2

Участники решают, как теперь будут расположены карты слов. Затем ведущий игрок убирает с планшета клевера все неправильно размещённые карты, если такие есть. Игроки получают по 1 очку за каждую правильно расположенную карту слов (в сумме от 0 до 4 очков).

Наконец, ведущий игрок переворачивает свой планшет клевера, пишет в его центре сумму очков и перемещает в сброс все 5 карт слов, которые он использовал.

Теперь ведущим игроком становится участник, сидящий слева от него. Начинается следующая фаза обсуждения.

5

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только на каждом планшете клевера будет написана сумма очков, игра заканчивается.

Оцените, насколько хорошо вы понимаете друг друга: сложите все полученные очки и запишите итоговую сумму в таблицу рекордов.

Сможете ли вы превзойти этот результат?

УСЛОЖНЁННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Сыграв несколько партий, можете попробовать усложнённый вариант игры. Для этого перед началом каждой фазы обсуждения берите из колоды не одну, а несколько дополнительных карт слов.

Перед розыгрышем первой фазы обсуждения решите, сколько карт будете добавлять, и придерживайтесь этого правила до конца партии.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Франсуа Ромен
Разработка игры: Седрик Комон, Тома Провус
aka « Les Belges à Sombremos » и команда Repos Production
Полный список создателей игры: www.rprod.com/en/so-clover/credits

© REPOS PRODUCTION 2020. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium
www.rprod.com
Данный материал предназначен для развлекательных целей.



6

Франсуа Ромен



СОСТАВ ИГРЫ

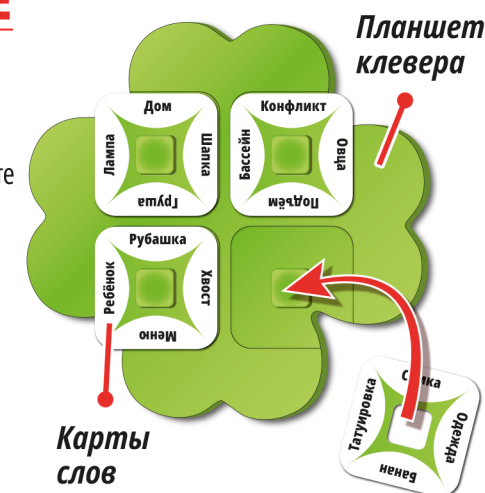
- 220 карт слов;
- 6 планшетов клевера;
- 6 маркеров;
- таблица рекордов;
- правила игры.

«Удачные слова» — это словесная кооперативная игра на ассоциации. Получите как можно больше очков и установите новый рекорд!

Разместите на своих планшетах клевера карты слов и придумайте по 1 слову-ассоциации для каждой из 4 получившихся пар. С помощью ассоциаций других игроков попробуйте угадать, какие слова **связаны** между собой. Получите очки за каждую правильно определённую пару слов и запишите результат в таблицу рекордов. Постарайтесь превзойти этот результат в следующей партии!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берёт маркер и планшет клевера.
2. Перемешайте все карты слов, сформируйте из них колоду и поместите **лицевой стороной вниз** так, чтобы все могли до неё дотянуться.
3. Каждый участник берёт с верха этой колоды 4 карты слов и случайным образом размещает их на своём планшете клевера **лицевой стороной вверх**, не показывая другим игрокам.



1

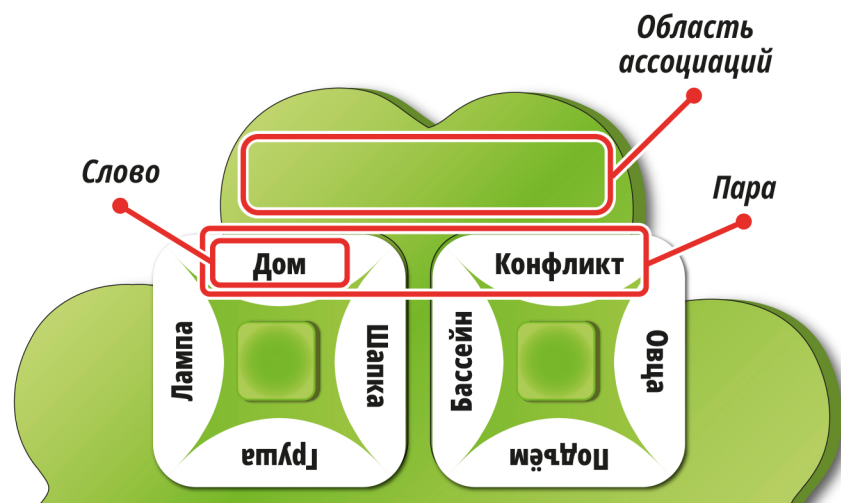
ХОД ИГРЫ

Игра делится на 2 фазы:

1. Поиск ассоциаций (индивидуальная фаза).
2. Обсуждение (командная фаза).

1. ПОИСК АССОЦИАЦИЙ

Все игроки одновременно и втайне друг от друга изучают слова на своих планшетах клевера. Два слова, оказавшиеся на **внешней** границе и объединённые одним листком клевера, образуют **пару**. Таким образом, у каждого участника должно получиться 4 пары слов.



Затем игроки придумывают по 1 ассоциации для каждой из 4 пар на своём планшете клевера. Ассоциация должна состоять ровно из 1 слова любой части речи. Например, это может быть существительное (собственное или нарицательное), прилагательное, глагол, аббревиатура или даже звукоподражание. Также это может быть число.

Пример. Кролик, Гагарин, радостный, плавать, СМИ, 42, мая.

Придумав ассоциацию, объединяющую слова в паре, напишите её на своём планшете клевера — в области ассоциаций над соответствующими картами.

2

Примеры некорректных ассоциаций

- Любое из слов, образующих пару, или его перевод на другой язык.
Пример. Для пары «любовь» и «Франция» нельзя использовать ассоциацию amour.
- Однокоренные слова.
Пример. Для пары «принцесса» и «брат» нельзя использовать ассоциацию «принц».
- Несуществующие слова.
Пример. Для пары «шляпа» и «пушка» нельзя использовать ассоциацию «ядроглав».

Примеры корректных ассоциаций

- Для пары «дом» и «конфликт» вы можете написать «суд» (так как это одновременно здание и инстанция, разрешающая конфликты) в соответствующей области ассоциаций.
- Для пары «овца» и «одежда» вы можете написать «шерсть» (так как существует одежда из овечьей шерсти) в соответствующей области ассоциаций.



СОВЕТ. Для некоторых пар слов трудно придумать ассоциации, но не спешите сдаваться. Напишите то, что первым придёт в голову! Поверьте, остальные игроки удивят вас своими размышлениями и догадками.

3

Придумав и написав 4 ассоциации, возьмите все карты слов с вашего планшета клевера, добавьте к ним 1 карту с верха колоды, не смотря её лицевую сторону, и перемешайте их все вместе. Сложите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с вашим планшетом клевера.

Как только все игроки разместили свои колоды карт рядом с планшетами клевера, начинается фаза обсуждения.

2. ОБСУЖДЕНИЕ

В этой фазе все игроки по очереди будут следить за тем, как другие участники с помощью ассоциаций ищут загаданные пары слов. Один из участников становится **ведущим игроком**. Пока остальные будут изучать его планшет клевера и карты слов, он не должен ничего говорить и давать какие-либо подсказки.

Ведущий игрок выкладывает в центр стола свой планшет клевера и 5 карт слов лицевой стороной вверх. Остальные участники **сообща** пытаются отгадать, какие пары слов соответствуют придуманным ассоциациям, а затем, опираясь на свои предположения, размещают выбранные карты на планшете клевера.

Если во время обсуждения участники не приходят к согласию, окончательное решение принимает участник, **сидящий слева** от ведущего игрока.

СОВЕТ. В фазе обсуждения вы можете размещать карты слов на планшете клевера как угодно, а затем менять их расположение. Так остальным членам команды будет легче понять логику ваших рассуждений и согласиться с ними.

Когда все участники пришли к согласию, как именно будут расположены карты слов на планшете клевера, ведущий игрок начинает **проверку** их гипотезы.

4