

СОВПАДЕНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

«Совпадение» — это игра на ассоциации, в которой нужно придумывать слова или словосочетания на заданную категорию, стараясь, чтобы они совпали (в раундах «Совы» и «Блиц») или, наоборот, не совпали (в раундах «Жаворонки») с ответами других игроков. Победителем станет игрок, набравший наибольшее количество очков за 6 раундов!



СОСТАВ ИГРЫ

108 карт категорий:

- 36 карт «Совы»
- 36 карт «Жаворонки»
- 36 карт «Блиц»

Блокнот

Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте всем игрокам по листу из блокнота. Каждый игрок берёт ручку или карандаш, которым будет записывать ответы. Разделите карты на три стопки по типу («Совы», «Жаворонки» и «Блиц»). Перемешайте отдельно каждую стопку и положите в центр стола. Случайным образом определите ведущего первого раунда. Теперь вы готовы начать игру!

ХОД ИГРЫ

Игра длится 6 раундов. Раунды бывают 3 типов:

- раунды 1 и 4 — «Совы»,
- раунды 2 и 5 — «Жаворонки»,
- раунды 3 и 6 — «Блиц».

Каждый раунд разыгрывается в следующем порядке:

- 1) откройте карту категории;
- 2) запишите ответы;
- 3) подсчитайте очки.



1. Откройте карту категории

Ведущий берёт верхнюю карту стопки, соответствующей названию текущего раунда («Совы», «Жаворонки» или «Блиц»). Затем он выбирает одну из сторон этой карты, зачитывает вслух написанное на ней название категории и кладёт в центр стола так, чтобы эта карта была видна всем игрокам.

2. Запишите ответы

Запустите таймер на 1 минуту (для этого можете воспользоваться часами или любым современным мобильным устройством). За это время каждый игрок записывает в свой лист 6 ответов, подходящих под текущую категорию (подробнее см. в разделе «Подходящие ответы»). В раундах «Совы» и «Блиц» участники стараются давать популярные ответы, чтобы как можно больше из них совпало с ответами других игроков, а в раундах «Жаворонки» — наоборот, пытаются придумать такие ответы, написать которые не догадались бы соперники. Раунд «Блиц» отличается тем, что на карте этого раунда будет указано сразу 6 категорий и на каждую из них нужно написать по 1 ответу.

3. Подсчитайте очки

Как только время закончится, игроки сравнивают записанные ответы и подсчитывают очки (см. раздел «Подсчёт очков»).

Ведущим следующего раунда становится игрок, сидящий слева от ведущего текущего раунда. Если вы ещё не сыграли 6 раундов, начинается следующий раунд.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Правила подсчёта очков зависят от типа раунда.

Совы

«Совы» значит «совпадения»: в этом раунде участники получают очки за каждый ответ, **совпавший** с ответами других игроков.

После того как закончится отведённое время, ведущий вслух зачитывает свои ответы один за другим. Как только он называет ответ, совпадающий с ответами других участников, они объявляют это, и **все игроки**, записавшие такой ответ, обводят его на своих листах. Затем следующий по часовой стрелке игрок по одному зачитывает **необведённые** ответы со своего листа, и игроки снова сверяются. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не зачитают свои ответы.

Каждый обведённый ответ приносит игроку 1 очко. Если у игрока совпали все 6 ответов, он получает 1 дополнительное очко.



Жаворонки

«Жаворонки» — это «Совы» наоборот: в этом раунде участники получают очки за каждый ответ, **не совпавший** с ответами других игроков.

Важно: в раундах «Жаворонки» действует дополнительное ограничение!



После того как закончится отведённое время, ведущий вслух зачитывает свои ответы один за другим. Как только он называет ответ, совпадающий с ответами других участников, они объявляют это, и **все игроки**, записавшие такой ответ, зачёркивают его на своих листах. Затем следующий

по часовой стрелке игрок по одному зачитывает **незачёркнутые** ответы со своего листа, и игроки снова сверяются. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не зачитают свои ответы.

Каждый незачёркнутый ответ приносит игроку 1 очко. Если у игрока не совпало ни одного ответа, он получает 1 дополнительное очко.

Блиц

Эти раунды разыгрываются аналогично раундам «Совы», но с тем отличием, что игроки должны записать по 1 ответу для каждой из 6 категорий, указанных на карте «Блиц». Подсчёт очков в раунде «Блиц» ведётся так же, как и в раунде «Совы», и игрок получает 1 дополнительное очко, если все его 6 ответов совпадут с ответами других игроков.



ПОДХОДЯЩИЕ ОТВЕТЫ

Подходящим ответом считается любая ассоциация с заданной категорией, состоящая из одного или нескольких слов. Однако ответ не может содержать слова, указанные на открытой в этом раунде карте категории (а также однокоренные с ними слова). Кроме того, не засчитываются пустые строки.

В раунде «Жаворонки» есть дополнительное ограничение: чтобы игроки не использовали совсем отдалённые ассоциации, засчитываются только ответы, которые входят в множество, обозначенное текущей категорией. Например, в категории «Птицы» ответы «сова» и «жаворонок» будут подходящими (поскольку и сова, и жаворонок являются птицами), а ответы «крылья» и «счастье» — нет. Спорные ситуации разрешаются с помощью голосования: игрок должен вычеркнуть свой ответ, если большинство других игроков посчитает его неподходящим.

СОВПАДЕНИЯ И НЕСОВПАДЕНИЯ

Перед началом игры участники должны выбрать, по какому критерию оценивать совпадение ответов:

- 1) высокий (только идентичные ответы);
- 2) средний (идентичные ответы и синонимы);
- 3) низкий (идентичные ответы, синонимы и однокоренные слова).

По первому критерию совпадениями считаются только одинаково записанные ответы или разные формы одного и того же слова (например, «сова» и «совы»).

По второму критерию совпадениями считаются как одинаковые ответы, так и синонимы (например, «томат» и «помидор»).

По третьему критерию совпадениями считаются одинаковые ответы, синонимы, а также близкие по смыслу однокоренные слова (например, «полёт» и «лететь»).

Если ответы обозначают уникальный объект (например, определённую песню, фильм или известного человека) разными словами, то они считаются совпадением независимо от выбранного критерия. Таким образом, название песни и строчка из этой песни считаются совпадением. Если один ответ является частным случаем другого ответа (например, «яблочный пирог» и «пирог»), они считаются совпадением только в раундах «Жаворонки».

Спорные ситуации вновь разрешаются голосованием — если большинство игроков решит, что ответы являются совпадением, то они обводятся (в раундах «Совы» и «Блиц») или зачёркиваются (в раундах «Жаворонки»).



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после окончания 6 раундов. Игроки складывают полученные за время игры очки. Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем! В случае ничьей побеждает претендент, набравший больше дополнительных очков за все раунды. Если снова ничья, то побеждают все претенденты.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Рик Суэд и Стивен Ползинг

Copyright: © 2015 FRED Distribution Inc.

All Rights Reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова

Художник: uildrim

Переводчик: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Сухойей

Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Тестирование и помощь в подготовке

игры: Елена Ворноскова, Александр

Ильин, Павел Ильин, Илья Дроздов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru



Играть интересно

hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0