

# Креатив

## ОГЛЯД ГРИ



«Креатив» – швидка й весела гра для 2–6 гравців. Використовуючи підходящі асоціації, встановлюйте зв'язок між зображеннями на картах: пояснюйте свій вибір, переконуйте решту гравців та спробуйте впоратися з цим до того, як вичерпається час!

### Кооперативний чи змагальний режим?

«Креатив» має два режими: змагальний і кооперативний. Ви можете грати з друзями один проти одного або об'єднати свої зусилля в кооперативному режимі. Перед початком гри виберіть відповідний режим.

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Перетасуйте всі карти та роздайте по 2 карти кожному гравцеві.
2. Решту карт покладіть колодою долілиць посередині столу.
3. Запустіть застосунок *LinkUs* на своєму смартфоні чи іншому підходящому пристрої.

*Завантажити застосунок для гри можна за посиланнями:*

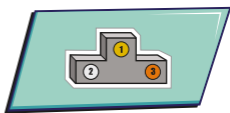


**ТЕПЕР УСЕ ГОТОВО ДЛЯ ПОЧАТКУ ГРИ!**

# ПЕРЕБІГ ГРИ

## Змагальний режим

Навмання визначте першого гравця.

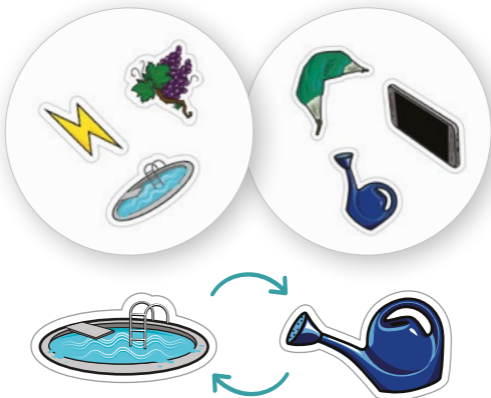


Перший гравець відкриває верхню карту колоди та кладе її горілиць посередині столу. Після цього можете одразу запускати таймер застосунку *LinkUs* із символом вибраного режиму. Гра почалася!

На кожній карті є три зображення (малюнки предметів, людей, явищ тощо). Перший гравець тепер мусить вибрати одну зі своїх карт і показати її решті гравців. Потім гравцеві треба пояснити зв'язок між одним із зображень на своїй карті та одним із зображень на карті посередині столу.

Щоб встановити зв'язок, ви повинні скористатися асоціаціями. Дайте волю своїй уяві, але намагайтеся пояснювати коротко, адже довга розповідь забиратиме дорогоцінний час! Зв'язок між зображеннями може бути логічний, описовий тощо. Головне, щоб більшість гравців погодилася з вашими доводами, інакше вам доведеться встановлювати новий зв'язок.

**Приклад.** На карті посередині столу зображені басейн, виноград і блискавка. Перший гравець Михайло вирішує зіграти карту, на якій зображені гамак, поливалка й смартфон. Михайло пояснює зв'язок між **ПОЛИВАЛКОЮ** та **БАСЕЙНОМ**: і поливалка, і басейн – це місткості для води різних об'ємів.



Після того як перший гравець пояснить зв'язок (і більшість гравців погодяться з ним), він кладе свою карту поверх карти, що лежить посередині столу. Потім цей гравець добирає на руку нову карту з колоди. Не забувайте, що на початок наступного ходу треба мати на руці дві карти.

Далі наступний гравець (той, що сидить ліворуч попереднього гравця) повинен зіграти карту з руки, **використовуючи карту попереднього гравця, як нове джерело для асоціацій** (адже вона лежить поверх першої карти). Гравець повинен знайти зв'язок між одним із зображень на своїй карті та зображеннями на карті, що тепер лежить посередині столу. **Однак для встановлення зв'язку не можна використовувати зображення, вибране попереднім гравцем** – треба вибрати будь-яке з позostalих двох зображень.

**Приклад.** Оксана грає карту із зображеннями гімнастки, клавіші Esc і міпла. Вона пояснює, що смартфон з карти Михайла та клавіша Esc на її карті пов'язані, бо смартфон має екранну клавіатуру. Отже, між цими двома зображеннями є зв'язок. Потім Оксана кладе свою карту на попередню карту Михайла та бере нову карту з колоди. **(Нагадування:** Оксана не могла вибрати поливалку, бо її перед тим використав Михайло).

Якщо час вичерпається до того, як ви зможете зіграти карту, чи пояснити зв'язок між двома зображеннями, ви отримуєте штраф! Виберіть одну з ваших карт і покладіть її долілиць перед собою – це штрафна карта. Іншу свою карту з руки покладіть зверху карти посередині столу.

Візьміть з колоди на руку дві нові карти.

Гравець, що отримав штраф, перезапускає таймер і продовжує гру. Він може використати будь-яке зображення на карті в центрі столу, адже жодне з них ще не використовувалося у грі.

**Приклад.** Степан грає карту. Не встиг він бо-дай щось пояснити, як час вичерпався. Степан кладе (штрафну) карту перед собою, а іншу карту – на центр столу. Потім Степан бере з колоди дві нові карти. Далі він перезапускає таймер, маючи можливість пояснити зв'язок між зображеннями на одній зі своїх карт та карті, яку щойно поклав на центр столу.

Гра завершується тоді, коли один із гравців отримає третю штрафну карту.

Перемагає гравець, що одержав найменше штрафних карт. Якщо таких гравців кілька, то вони ділять перемогу між собою.

### Кооперативний режим

Гра в кооперативному режимі відбувається за звичайними правилами, за винятком кількох змін:



- ✦ Відкривши верхню карту колоди, і запустивши таймер відповідного режиму, всі гравці одночасно виконують ходи. Перший гравець, що знайде зв'язок між зображеннями на власній карті та карті посередині столу, пояснює цей зв'язок і кладе свою карту поверх карти, що лежить посередині. Після цього гравець добирає карту з колоди.
- ✦ Потім будь-який гравець (це може бути той самий гравець) може зіграти карту з руки, використовуючи карту попереднього гравця як нове джерело асоціацій. Однак не можна використовувати те саме зображення, яким скористався попередній гравець.
- ✦ Мета гравців полягає в тому, щоб зіграти якомога більше карт, поки не завершиться час.

Гра закінчується, коли збігає час.

### Можете оцінити свій результат за цією таблицею:

Кількість зіграних вами карт	Результат
Від 10 до 14 карт	Добре!
Від 15 до 19 карт	Відмінно!
20 і більше карт	Неймовірно!

**Автор гри:** Невський Олександр

**Художники:** Флякович Ірина,  
Корнюк Владислав, Савчук Анастасія

**Дизайн:** студія Eper, Гайбура Юлія,  
Осадча Ольга

**Верстка:** Бордун Андрій

©2019 IGAMES, Всі права захищені.