

# КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ

Игра на ассоциации для 3–6 участников

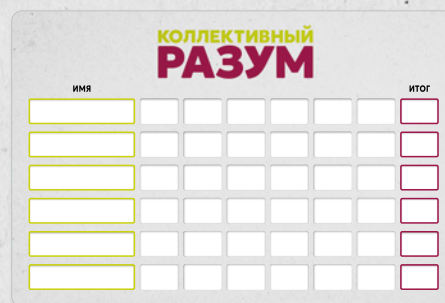
Вы наделены чудесным даром! Вы **медиум**, способный читать мысли других людей и даже внушать им определённые слова. Но не всем дано быть медиумами. Возможно, вы куда успешнее проявите себя в качестве **мыслителя**?

В игре победит тот, кому удастся создать прочные ментальные связи с окружающими и правильно понять ход их мыслей. Впрочем, победить можно и без телепатических способностей, особенно если ассоциации и так очевидны!

## СОСТАВ ИГРЫ



6 планшетов догадок



1 планшет подсчёта очков

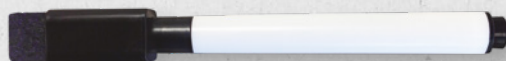


5 жетонов медиума



49 карт слов

Некоторые слова сложнее других.  
Слово вверх карты проще слова внизу.



6 фломастеров со стирателями

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте колоду из всех 49 карт и положите её в центр стола. Рядом поместите планшет подсчёта очков. Впишите ваши имена в пустые строки первого столбца. Возьмите по 1 планшету догадок и фломастеру.

Выберите все вместе уровень сложности. (Советуем использовать лёгкие слова в первой партии.) **Медиумом** первого раунда становится тот, чей день рождения должен наступить раньше.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Количество раундов в игре равно числу участников, и каждый из вас успеет один раз побывать **медиумом**. Каждый раунд состоит из 4 ходов. На протяжении 4 ходов раунда **медиум** составляет цепочку слов-ассоциаций, а другие игроки — **мыслители** — стараются угадать слово каждого хода. Если им это удалось, они получают очки. Число очков **мыслителя** зависит от количества написанных им догадок. Чтобы получить максимум очков, ему нужно угадать слово за одну попытку.



Если вы **медиум**, возьмите 5 жетонов медиума. В текущем раунде вы не будете пользоваться планшетом догадок. Возьмите 1 карту из колоды и выберите слово с любой её стороны (того уровня сложности, о котором договорились в начале игры). Напишите его на жетоне «Начальное слово» как можно разборчивее и положите этот жетон в центр стола лицевой стороной вверх. Теперь придумайте другое слово, как-либо связанное с начальным. Это может быть синоним, характеристика или просто ассоциация, которая пришла вам на ум. Ограничений почти нет (см. раздел «Неподходящие слова» на с. 4). Напишите это новое слово на жетоне «Ход 1» и положите его перед собой лицевой стороной вниз. Убедитесь, что никто не увидел написанное слово!



Все остальные игроки — это **мыслители** текущего раунда. **Мыслитель** должен попытаться угадать слово, написанное **медиумом**. Вы можете тайно вписать не более 4 слов в соответствующие строки вашего планшета догадок. Сделав это, положите планшет перед собой лицевой стороной вниз.

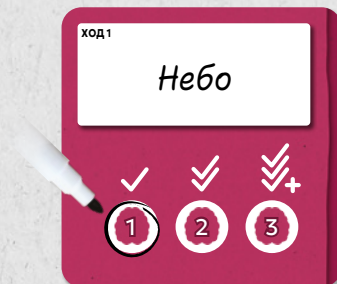
После того как **мыслители** записали слова, все игроки переворачивают свои планшеты, а **медиум** переворачивает жетон «Ход 1».

**Мыслители**, записавшие то же или однокоренное слово, что и **медиум**, обводят кружок с числом сверху столбца текущего хода на своих планшетах догадок — столько очков они заработали. Затем в том же столбце текущего хода **мыслители** обводят кружок с числом в каждой пустой строке: чем меньше слов вам понадобилось для разгадки слова **медиума**, тем больше очков вы получаете. Однако **мыслитель** получает очки, только если угадал слово **медиума**.



**Примечание:** учитываются лишь слова текущего хода. Если ранее вы записали слово, загаданное на текущем ходу, оно не считается.

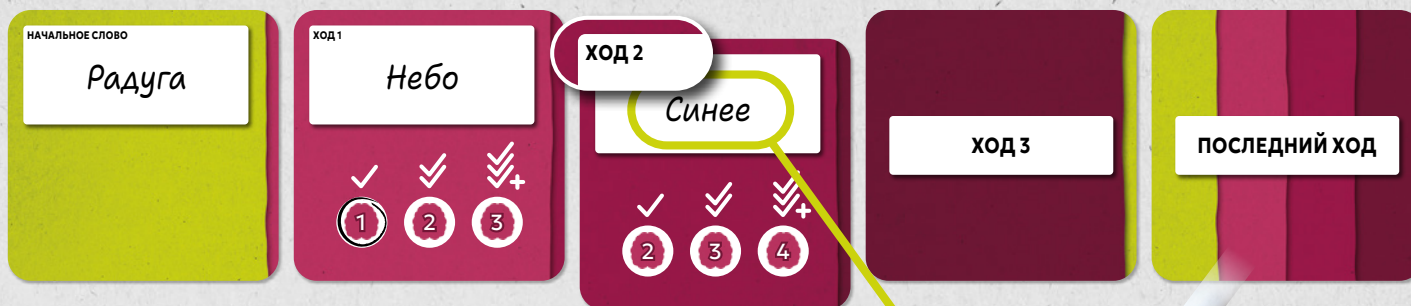
Если вы **медиум**, подсчитайте, сколько **мыслителей** записали загаданное вами слово. Обведите нужный кружок с числом прямо на жетоне текущего хода: если лишь 1 **мыслитель** угадал слово, обведите левый кружок; если двое, обведите средний кружок; а если 3 **мыслителя** и более, обведите правый кружок. Если ваше слово не угадал никто, вы не получаете очки.



Далее **медиум** записывает следующее слово. Оно должно быть связано со словом прошлого хода, то есть с тем, которое **медиум** записал на жетоне «Ход 1». Теперь он подбирает ассоциацию к нему. Разумеется, нельзя выбрать слово, уже написанное на каком-либо жетоне. Однако вы вправе выбрать слово с планшетов **мыслителей**. Не переворачивайте жетон слова «Ход 2» лицевой стороной вверх, пока все **мыслители** не запишут свои догадки.

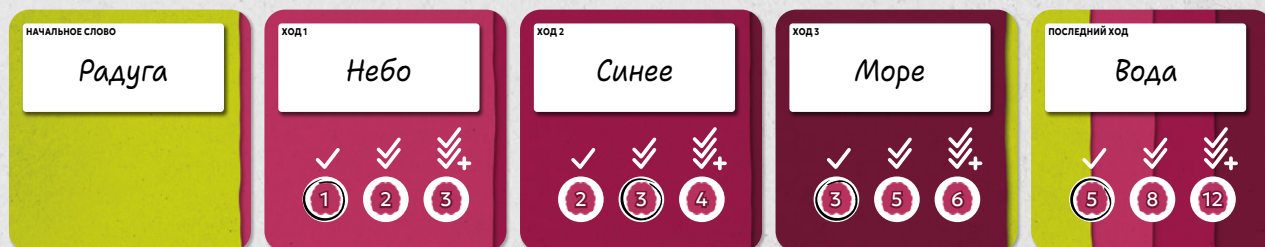


Всё делается так же, как и в первый ход: **мыслители** пишут слова, а потом проверяют, угадали ли они слово **медиума**.



Третий ход идёт по тем же правилам, что и предыдущие два. **Медиум** всегда должен подбирать слово, связанное со словом *прошлого* хода. Лишь на последнем ходу это правило слегка меняется:

**Медиум** должен придумать слово, связанное со всеми четырьмя словами на жетонах.



**Мыслители** снова записывают слова. Само собой, вы не можете написать слово с какого-либо жетона, но вправе использовать слово, записанное на каком-либо планшете во время одного из предыдущих ходов.





Завершив последний ход, игроки считают очки за текущий раунд. Каждый **мыслитель** складывает обведённые числа на своём планшете догадок и записывает сумму на планшете подсчёта очков напротив своего имени. **Медиум** складывает обведённые числа на жетонах и также записывает результат на планшете подсчёта очков.

Очистите планшеты догадок и жетоны медиума при помощи стирателей на колпачках фломастеров. **Медиум** передаёт свои жетоны соседу слева, тот становится **медиумом** следующего раунда.

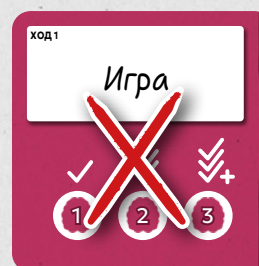
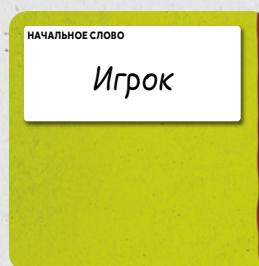
КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ						ИТОГ
ИМЯ						
Стёпа	15					
Даня	10					
Оля	11					
Лиза	12					

## КОНЕЦ ИГРЫ

Количество раундов равно числу игроков. Игрок, набравший больше всего очков по итогам всех раундов, объявляется победителем. В случае ничьей выигрывают все претенденты.

## НЕПОДХОДЯЩИЕ СЛОВА

Вы можете записать почти любое слово. Подходят как существительные, так и прилагательные с глаголами. Однако вам стоит ограничиться словарными формами таких слов. Имена собственные также разрешены, но вы вправе написать 2 слова лишь в том случае, когда они неотделимы друг от друга (пример: Нижний Новгород). Нельзя загадывать слова с тем же корнем, что и у слов на других жетонах, или их переводы на другие языки.



Тот же корень



Перевод

В спорных ситуациях не будьте чересчур придирчивы, ведь главная цель игры — получить удовольствие!

## ВАРИАНТЫ ПРАВИЛ

### Без лишних слов

Вы можете играть без карт слов и сами придумывать начальные слова. Рекомендуем попробовать написать в качестве начального слова какую-то известную всем игрокам личность.

### Под покровом тайны

Играйте по обычным правилам с одним исключением: **мыслители** не открывают свои планшеты догадок до конца всего раунда. Соответственно, все подсчёты очков делаются после четвёртого хода. **Медиум**, разумеется, по-прежнему показывает своё слово после каждого хода.



www.hutter-trade.com

**Авторы игры:** Ральф цур Линде и Клаус-Юрген Вреде  
**Иллюстрации и вёрстка:** Марко Армбрюстер  
**Графический дизайн:** Даниэль Мюллер  
**Руководитель проекта:** Штефан Штадлер

### Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Главный редактор:** Валентин Матюша  
**Выпускающий редактор:** Александр Петрунин  
**Дополнительная вычитка:** Павел Коврижкин

**Переводчик:** Анна Яковлева  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Дизайнер-верстальщик:** Евгений Загатин  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru). Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0



Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)