

ІНСТРУКЦІЯ ДО ГРИ



FANTASY





FANTASY



Що таке асоціація?

Асоціативне мислення – це процес, коли у людини виникають різні образи, пов'язані з конкретною ситуацією, словом або символом.

Це важливо знати? ТАК!

1

Асоціативне мислення є основою творчого процесу!

2

Асоціативне мислення дуже важливе для роботи мозку, на цьому базується пам'ять і вміння генерувати ідеї, у тому числі, і для формування власного життя !

3

Особливість асоціативного мислення в тому, що його можна безперервно розвивати і покращувати, що дозволяє розширити свій потенціал !



Інструкція до гри Fantasy

Гравці підбирають асоціації до своїх карт та вгадують карти інших гравців.

Що знаходиться у коробці ?

- ігрове поле
- 98 карт з ілюстраціями
- 7 різнокольорових фішок
- 49 різнокольорових жетонів з номерами
- 5 жетонів з малюнком сміттевої корзини

Приготуйтеся до гри!

Спершу підготуйте колоду карт. Для різної кількості гравців потрібен різний об'єм колоди (Дивись таблицю). Відрахуйте потрібну кількість карт, а інші залиште в коробці.

число гравців	4	5	6	7
кількість карт	96	75	72	98

Кожен гравець обирає собі жетони і фішку одного кольору ! Кількість жетонів повинна бути однаковою, як і число гравців. Наприклад – якщо гравців п'ятеро, тоді вам потрібні жетони з цифрами від 1 до 5 .

Фішки з корзиною мають такі функції:

- використовувати як фішку ведучого,
- можна пропускати хід, але тільки 1 раз.

Свої фішки ставте на старт поля (хатка ведмедя під номером 1).



Перемішайте колоду, роздайте кожному гравцю по 6 карт, а залишок колоди покладіть у центр стола зворотньою стороною. Тепер можна почати гру.

Процес гри

На кожному кроці один гравець виконує роль ведучого, який задає асоціацію, і роль переходить від одного до другого по годинниковій стрілці.

З вибором першого ведучого вам допоможуть жетони. Виберіть жетони одного з кольорів, перемішайте і нехай кожен гравець дістане собі по жетону.

Першим ходить той, хто витягне жетон з найбільшим числом. Доречі, ніхто не заперечує використання іншого способу жеребкування!

Роль ведучого

Ведучий вибирає одну зі своїх карт, кладе її доверху, та називає свою асоціацію з даною картою.

Асоціацією може бути все що завгодно: слово, речення, вірш, відома цитата або навіть набір звуків. Ведучий не повинен обмежувати свою фантазію (якщо тільки його фішка не стоїть на полі біля спеціальних зображень (див. ст.6-7).

Відповіді гравців

Інші гравці вибирають серед своїх карт одну таку, яка краще всього підходить під асоціацію ведучого, і також кладуть її доверху зовні.

Ведучий перемішує всі представлені карти, включаючи свою власну, розкладає їх в один ряд малюнками доверху.

Кarti нумеруються зліва на право: перша, друга і так далі.

Відгадування карти ведучого

Тепер основне завдання гравців – здогадатися, яку саме зі всіх представлених карт загадав ведучий.

Кожен гравець вибирає жетон з номером своєї версії та кладе його перед собою цифрою до низу. Вибирати свою карту не можна. Ведучий у відгадуванні не бере участь та представлені на столі карти не коментує.

Після того, як усі гравці прийняли рішення, вони перевертають свої жетони та кладуть їх на відповідні карти для зручності підрахунку.

Переміщення Фішок

- Якщо карту ведучого відгадали всі гравці, Фішка ведучого залишається на місці, а Фішки інших гравців пересуваються на 3 кроки вперед.
- Якщо карту ведучого ніхто не відгадав, то його Фішка залишається на місці. А всі інші гравці пересувають свої Фішки вперед на стільки кроків, скільки людей вибрало їх карти.
- В інших випадках Фішка ведучого та Фішки вірно відгадавших його карту гравців рухаються вперед на 3 кроки. Крім того, всі гравці включно з ведучим, рухають свої Фішки вперед настільки кроків, скільки людей вибрало їх карти.

Кінець ходу

В кінці ходу розіграні карти відправляються всі до гурту, а гравці отримують по одній новій карті з колоди (коли колода закінчиться, просто продовжуйте грати іншими картами на руках). Роль ведучого переходить до наступних гравців за годинниковою стрілкою.

Показовий приклад

Розприділення Фішок

Фішки гравців стають на стартове поле :



Вибір першого гравця

З вибором першого ведучого гравця вам допоможуть жетони. Виберіть жетони одного кольору та перемішайте, та нехай кожен гравець витягне по жетону. Першим ходить той, хто витягнув жетон з найбільшим числом.

Між іншим ніхто не забороняє використовувати інший спосіб жеребкування.



Загадування асоціацій

Ведучий вирішив загадати асоціацію на останню праву карту. Його асоціація – «Чарівник смарагдового міста».



Асоціації гравців.

Гравці вибирають одну зі своїх карток максимально, на їхню думку схожу асоціацію «Чарівник смарагдового міста».

Кладуть її на стіл зворотною стороною:



Розкладка карт

Ведучий перемішує всі викладені карти, включаючи свою особисту, та розкладає їх в один ряд малюнком доверху.

Карти нумеруються зліва на право: перша, друга і так далі. В даному прикладі карта номер один – з ліва на право.



1

2

3

4

Голосування

Кожен гравець вибирає жетон з номером своєї версії та кладе його перед собою цифрою вниз. Вибрати особисту карту не можна. Ведучий у відгадуванні участі не бере.

Відкриття жетонів

Коли всі гравці проголосували, жетони для голосування відкриваються для підрахунку балів.



Підрахунок балів та просування фішок

Троє гравців вгадали карту ведучого, ще троє обрали карти інших гравців. Відповідно: ведучий отримує 3 базових бала і ще 3 бала за кожного, хто відгадав (усього 6).

Гравець, який має карту номер 5 – отримує 1 бал, так як дану картинку вибрала одна людина.

Гравець, який має карту номер 6, отримує 2 бали, так як дану картинку вибрали двоє людей.

Відповідно до отриманих балів фішки рухаються по ігровому полі.

Особливі ігрові поля.

Деякі хмаринки на ігровому полі позначені особливими значками. Якщо гравець стоїть на одному з таких хмаринок, то на його асоціацію накладається обмеження:

Асоціація загадується у формі запитання

?

Асоціація повинна мати рівно три слова.

3

Асоціація повинна бути зв'язана з якимось сучасним брендом. Не обов'язково називати сам бренд – асоціація може бути на рекламному ролику і так далі. Перед грою ви можете домовитись, як можна широко трактувати поняття «бренд».



Асоціація повинна бути основана на кінофільмі (мультимедіа, серіал, телепередача).



Асоціація загадується у формі розповіді.



Кінець гри

Гра закінчується, коли закінчуються карти на руках у гравців. Переможцем стає той гравець, фішка котрого пройшла далі всіх.

Якщо фішка гравця дійшла до останнього ходу на ігровому полі, це нічого страшного, починайте гру на друге коло.



Варіації правил

Правила гри «Fantasy» можна змінити так, як вам буде подобатися. Наприклад, ми пропонуємо такі варіації:

- Можна закінчити гру, коли одна із фішок досягає номера 39.
- Можна використати у грі всі карти, а коли колода закінчується перемішати залишені карти у нову колоду. І так до нескінченності.
- Можна вести постійні обмеження на асоціації. Наприклад, провести цілу партію, загадуючи лише фрази з чотирьох слів або тільки розповіді.
- Якщо бажаючих пограти більше семи, можна об'єднатися в пари і грати двом за одного.

Додаткові серії карт

Через деякий час ви знаєте карти дуже добре і вам захочеться чогось нового. У цьому випадку ви можете придбати додаткові карти для гри, використовувати карти з інших ігор в асоціації або навіть намалювати ці карти самостійно.





FANTASY

З усіма запитаннями та пропозиціями можете звертатися
на наш сайт або писати на електронну адресу.

ПРИЄМНОЇ ВАМ ГРИ !!!

FANTASY



65005, Україна, м. Одеса, вул. Дальницька, 25
тел.: +38(048)701-77-55
e-mail: info@strateg.ua, info@leo.od.ua
website: www.strateg.ua