

- Если игрок придумал подсказку, то он может в любой момент привлечь внимание группы и произнести её во всеуслышание.

Примечание: Порядка хода нет. Как только игрок готов он может назвать свою подсказку.

- Игроки, которые пытаются угадать координат Карты Подсказки, могут общаться между собой для обмена мыслями. Однако они не могут выдавать информацию о координатах карт, находящихся у них на руках. Только один игрок может быть представителем всей команды, высказав окончательное решение группы.

- Остальные игроки могут обсуждать только возможные ассоциации.

- Игрок, назвавший подсказку, не может сообщать другим информацию с его Карты Подсказки.

● Если команда правильно угадывает координаты Карты Подсказки, то игрок помещает свою карту на положенное ей в таблице место, лицевой стороной вверх.



● Если они угадывают неправильно, то Карта Подсказки откладывается в сторону, не раскрывая её координат.

- Игрок, назвавший подсказку, тянет новую Карту Подсказки из колоды. Когда колода закончится игра продолжается до тех пор, пока у всех игроков не закончатся карты на руках. (Или истечёт время).

ПРАВИЛА ДЛЯ ПОДСКАЗОК

- Подсказки могут содержать только одно слово, которое связывает оба кодовых слова.

- Нельзя использовать однокоренные слова как подсказки.

- Подсказки нельзя ни в какой форме повторно использовать (включая неправильно угаданные подсказки).

© 2020 Blue Orange Edition. "Cross Clues" un "Blue Orange" ir "Blue Orange Edition" (Francija) preču zīmes. Spēle izgatavota un izplatīta ar "Blue Orange" licenci. 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

- Истекло время.

ИЛИ

- В колоде закончились Карты Подсказок, а у игроков нет больше карт на руках.

Игроки затем считают количество правильно размещенных Карт Подсказок и используют данную таблицу для подсчёта очков:

	НЕУДАЧА	СРЕДНЕ	ХОРОШО	ОТЛИЧНО
Экспресс	< 4	4-5	6-7	8+
Классика	< 8	8-11	12-14	15+
Эксперт	< 12	12-16	17-22	23+

Grégory Grard

CROSS CLUES™

ПРАВИЛА



ВВЕДЕНИЕ

Можете ли вы придумать подсказку, которая объединяет слова “Медведь” и “Доктор”? Есть идея? Тогда скажите её вслух другим игрокам и надейтесь, что ваша команда догадается, какие два кодовых слова вы соединили для создания своей подсказки!

Содержание

- 10 Карт Оси
- 25 Карт Подсказок
- 50 Карт Кодовых Слов
- 1 Пятиминутный таймер

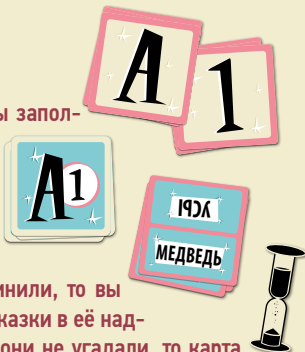
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Работайте в команде для того, чтобы заполнить таблицу Картами Подсказок! Каждый игрок должен придумать подсказку, которая связывает его комбинацию кодовых слов. Если остальные игроки могут правильно угадать какие два слова вы объединили, то вы сможете поместить вашу Карту Подсказки в её надлежащее место в таблице. Если же они не угадали, то карта сбрасывается. Ваша задача – заполнить таблицу как можно большим количеством карт, правильно угадывая координаты каждой.

Тщательно выбирайте подсказки и постарайтесь набрать как можно больше очков!

УСТАНОВКА

- Выберите один из возможных размеров таблицы: Классика (сетка 4x4), Экспресс (сетка 3x3) или Эксперт (сетка 5x5).
- Начните строить таблицу расположив Карты Оси по порядку: буквы в одном столбце, а числа в одной строчке (смотрите диаграмму ниже).
- Размешайте Карты Кодовых Слов и расположите их так, чтобы только одно слово было видно под каждой Картой Оси.



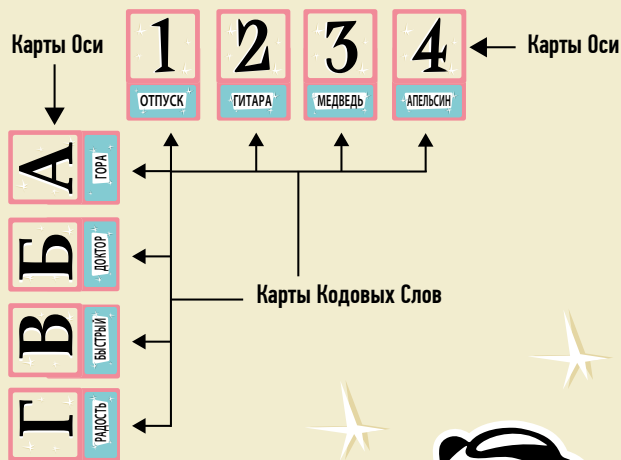
- Отложите Карты Подсказок в соответствии с размером вашей таблицы.

Например, в сетке Экспресс (3x3) будут использоваться Карты Подсказок обозначенные: A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2, и C3.

- Перемешайте Карты Подсказок и сложите их в стопку, лицевой стороной вниз.

- Дополнительный таймер: Решите, будет ли ваша команда играть с пятиминутным таймером. Если вы используете таймер для таблицы размера Эксперт (5x5), то у вас будет 10 минут вместо 5 (два последовательных переворота 5-минутного таймера).

- Верните все ненужные компоненты в коробку.

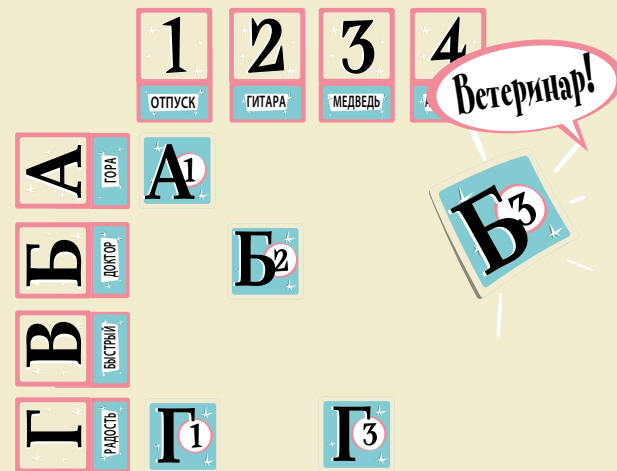


КАК ИГРАТЬ?

- Игра начинается, когда все игроки готовы. Не забудьте перевернуть таймер, если вы играете с ним.

- Каждый игрок вытягивает одну Карту Подсказки из колоды, не показывая её остальным игрокам. Карты Подсказок имеют буквенно-цифровую координату, который обозначает уникальное пересечение двух кодовых слов, выложенных в начале игры (столбец и строка).

- Вам необходимо придумать одно слово, которое лучше всего объединяет два кодовых слова, на которые указала Карта Подсказки.



Пример: слово “Ветеринар” может быть использовано как подсказка для пересечения слов Медведь и Доктор.

Игра на 2 или 3 игроков:

В игре на двух или трёх человек у каждого игрока всегда на руках есть две Карты Подсказки на выбор. Можно сыграть любую из этих двух карт, как только будет придумана подсказка.