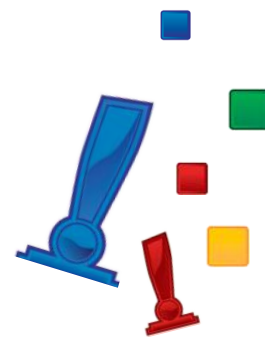




# КОНЦЕПТ™



Спілкування без розмов!  
Давайте підказки за допомогою відповідних картинок.

Команда з двох гравців обирає слово (назву чи вислів) та розміщує фішки на картинках, нашоухуючи інших гравців на правильну відповідь.  
Вгадайте самі та допоможіть іншим вгадати якнайбільше слів, щоб отримати якнайбільше балів.  
Після розіграшу 12 карт перемагає гравець з найбільшою кількістю балів.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- 1 Розмістіть ігрове поле посеред столу.
- 2 Перемішайте карти та покладіть колоду долілиць на відведене для неї місце на ігровому полі.
- 3 Розмістіть жетони балів біля ігрового поля.
- 4 Покладіть всі фішки до миски.
- 5 Оберіть двох гравців, що сидять один навпроти одного. Це перша команда.



Ознайомтеся з правилами  
у цьому відео!



Вміст: 1 ігрове поле • 110 карт • 47 пластикових фішок (1?, 4!, 42 кубики) • 60 жетонів балів • 1 миска для зберігання • 3 пам'ятки для гравців • 1 правила • 1 аркуш із прикладами



## ЯК ГРАТИ

У грі ходи відбуваються по черзі.

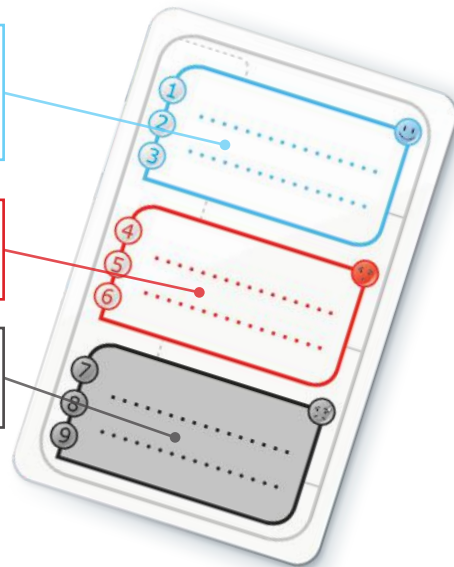
### ПЕРЕБІГ ХОДУ

Перша команда витягує карту й обирає одне слово (назву чи вислів) зі списку, яке пояснюватиме іншим гравцям. Кожна карта має **3 рівні складності**. Ви можете обрати будь-який рівень:

**Синій: легкий**  
Чудово підходить для першої гри

**Червоний: складний**

**Чорний: найскладніший**



Розміщуйте фішки на картинках ігрового поля, щоби допомогти іншим гравцям вгадати ваше слово. Таємно радьтеся зі своїм товаришем по команді щодо того, де розміщувати фішки.

Можна розмістити скільки завгодно фішок, проте важливою є послідовність їхнього розміщення!

**Примітка:** Пам'ятка для гравця пропонує неповний перелік значень картинок на ігровому полі. Перед початком гри ознайомтеся з пам'яткою.

### Ключова Концепція



Спочатку розмістіть **?** фішку, щоби показати іншим гравцям **основне значення** вашого слова.

**Приклад:** Ви хочете пояснити слово "Бджола", що означає тварину.



Потім ви можете розмістити **■** кубики (підказки), щоби дати **більше інформації про Ключову Концепцію**.

**Приклад:** Ваша тварина літає і має жовте та чорне забарвлення.



### Додаткові Концепції



Також ви можете використовувати **Додаткові Концепції**, розміщуючи **!** фішки і кубики відповідного кольору, щоби **дати більше підказок**.

**Приклад:** Ваша тварина літає навколо квітів.



Ваша тварина пов'язана з їстівною, жовтою рідиною (мед).



Поки ви розміщуєте фішки на ігровому полі, інші гравці можуть робити **скільки завгодно здогадок**.

Ви можете відповідати **“Так”**, коли озвучена правильна відповідь, або коли гравці на правильному шляху. Але ви **не можете спілкуватися у будь-який інший спосіб**.

## КІНЕЦЬ ХОДУ

Перший гравець, який правильно вгадав слово, отримує **2 бали**, а кожен член команди, котрий давав підказки, отримує **1 бал**.

Тепер наступні два гравці створюють нову команду, витягують наступну карту та обирають нове слово чи вислів, який пояснюватимуть іншим гравцям. Починається новий хід.

### Примітки:

- Якщо іншим гравцям складно вгадати слово, ви можете забрати фішки з ігрового поля і запропонувати нові підказки.
- Згодом, якщо інші гравці не вгадали слово, оберіть третього гравця, що приєднається до вашої команди, або виберіть інше слово. Якщо інші гравці й надалі не можуть вгадати слово, завершіть хід. Ніхто не отримує балів.
- Ви можете змінювати учасників своєї команди протягом гри.

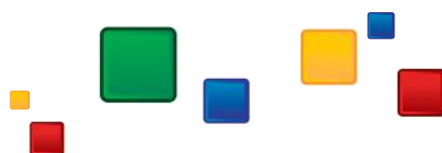


## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли розіграно 12 карт.

Кожен гравець підраховує бали.

Перемагає гравець з найбільшою кількістю балів.  
У разі нічиєї гравці розділяють перемогу.



Під час численних тестувань гри ми помітили, що учасники не завжди нараховували переможні бали. Тож ви можете грати без балів, просто насолоджуючись цікавими загадками та відгадуванням слів.



Будьте винахідливими, даючи підказки!  
Навіть найбезглуздіша ідея може спрацювати.  
Головне, щоб вас розуміли.

## ДЕКІЛЬКА ПОРАД

### Послідовність розміщення фішок має значення!



≠



Будівля для працівників, які борються з вогнем:  
**пожежна частина!**

Працівники, які борються з вогнем у будівлях:  
**пожежники!**

### Одна картинка може мати різні значення!



≠



Медичний інструмент для прослуховування серця:  
**стетоскоп!**

Вигаданий персонаж, який мертвий, проте живий:  
**зомбі!**

### Кількість кубиків на одній картинці важлива!



≠



Предмет для очей з одним колом:  
**монокль!**

Предмет для очей з двома колами:  
**окуляри!**



### ТВОРЦІ ГРИ

За Алена

Дизайнери: **Ален Ріволє і Гаєтан Божано**

Ілюстратор: **Ерік Азагурі**

Розробка: **Седрік Комон і Томас Провуст**

ака «Les Belges à Sombremos» і команда **Repos Production**

Повний список розробників: [www.rprod.com/en/concept/credits](http://www.rprod.com/en/concept/credits)

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brussels – Belgium

+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Gamegenic and the Gamegenic logo are © and © Gamegenic GmbH, Germany.

У матеріалах цієї гри використовуються певні торгові назви і торгові марки, що є власністю відповідних власників. Ця гра і використання цих матеріалів жодним чином не фінансується, не підтримується, не доручається і не затверджується власниками цих брендів, крім того, усі права захищені.

Ці матеріали можуть бути використані тільки для особистих розваг.



REPOS  
PRODUCTION