Gather & Play

ЛИСТ ВЕДУЩЕГО ДЛЯ ПЕЧАТИ

Ассоциации

Ведите по кругу цепочку связанных слов — называйте первое, что приходит в голову после предыдущего, и будьте готовы объяснить связь.

Игроки 3–12 (лучше всего 4–8) **Время игры** 5–20 мин **Материалы** Без материалов **Движение** Сидя

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. **Первый игрок называет любое слово.**
2. **Следующий говорит первое слово, которое оно напомнило, — и так по кругу.**
3. **Любой может сказать «Связь?» — и говоривший обязан её объяснить.**
4. **Замешкался, повторил слово или не объяснил — получаешь очко. Побеждает тот, у кого очков меньше.**

ПОДГОТОВКА

1. Сядьте так, чтобы порядок ходов был понятен.
2. Выберите, кто начинает, и стартовое слово — подойдёт любое обычное существительное.
3. Объясните темп. Каждый ответ должен прозвучать примерно за три секунды.
4. Решите, ведёте ли счёт. Как разминку перед другой игрой играйте без очков.

КАК ИГРАТЬ

1. Первый игрок называет одно слово.
2. Игрок слева отвечает одним словом, которое ему напомнило предыдущее.
3. Игра идёт по часовой стрелке в ровном темпе.
4. В любой момент можно оспорить последнее слово, сказав «Связь?». У говорившего есть одна фраза, чтобы объяснить.
5. Если компания принимает связь, очко получает спросивший. Если нет — говоривший.
6. Очко получает и тот, кто замешкался дольше оговорённой паузы, повторил слово из этой цепочки или ответил больше чем одним словом.

7. После любого очка получивший его игрок начинает новую цепочку с нового слова.

КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

Играйте оговорённое число цепочек — шесть в самый раз — или остановитесь, когда кто-то первым наберёт три очка. Побеждает тот, у кого очков меньше всех. Как разминку просто поиграйте пять минут и переходите к следующей игре.

ИГРА СИДЯ

В игру и так играют сидя. Ни один шаг не требует вставать или двигаться.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- В первом круге покажите темп. Спокойный ритм — это нормально, но долгие раздумья лишают игру смысла.
- Неожиданные связи — сердце игры. Поощряйте вопрос «Связь?» из любопытства, а не из подозрительности.
- Если кому-то неуютно от скорости, уберите правило паузы и оставьте только «без повторов».
- Любую ассоциацию, которая может смутить кого-то за столом, отменяйте словами «новое слово» — без очка.

ВАРИАНТЫ

Антиассоциации. Каждое слово не должно иметь ничего общего с предыдущим. Тот, кто убедительно объяснит связь между двумя соседними словами, даёт говорившему очко. Это неожиданно трудно и подходит компаниям, которые уже играли в обычную версию.

Туда и обратно. Компания договаривается о стартовом и целевом слове — скажем, от «зонта» до «вулкана» — и вместе старается привести цепочку к цели за как можно меньшее число ходов.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: СТАРТОВЫЕ СЛОВА

- мост
- свеча
- чемодан
- сад
- гром
- лестница
- мармелад
- гавань
- плед
- свисток
- рынок
- фонарь
- карман
- огород

Время указано по редакционной оценке, а не по результатам тестов. Страница проверена редакцией на ясность и согласованность. Мы не заявляем, что игра тестировалась на реальных группах.

Бесплатно для печати на ваших собственных встречах.