

comparity

КИНО

Правила игры

от 10 лет 2-5 игроков 20 минут

Об игре

История мирового кинематографа полна парадоксов. Высокобюджетные фильмы известных режиссёров проваливаются в прокате и не получают ни одного «Оскара», а несколько десятилетий спустя становятся культовыми. Трясущее видео на бытовую камеру внезапно оказывается открытием года и задаёт новый тренд. Джордж Лукас выпускает третий эпизод «Звёздных войн» через 28 лет после премьеры четвёртого. Любой киноман со стажем может рассказать десятки подобных историй. Конечно, начитанность и эрудиция помогут вам в этой игре, участникам которой предстоит сортировать фильмы по сборам и годам выхода, — но везение, интуиция и умение блефовать пригодятся не в меньшей, а то и в большей степени.

Comparity — это целая серия быстрых и компактных настольных игр, в которых вы будете сравнивать всё на свете — от советских ценников до мировых сборов культовых фильмов. Всегда требуйте в продаже новые игры под маркой Comparity!

Игровые карты

В настольной игре Comparity 100 карт со всемирно известными фильмами — от классических чёрно-белых лент до современных 3D-блокбастеров. Все эти карты двусторонние. С *закрытой стороны* карты есть только иллюстрация и название фильма, а с *открытой стороны* — год выхода и сборы (в долларах США). **Когда вы перемешиваете и раздаёте карты, держите их закрытой стороной вверх.** Смотреть на открытую сторону можно только тогда, когда игрок в свой ход проверяет карту (см. ниже).



Закрытая сторона



Открытая сторона

Обратите внимание: чтобы не показывать раньше времени открытую сторону карт, в примерах мы используем карты, которых вы не найдёте в игре.

Названия и сборы

Не секрет, что названия многих фильмов не уникальны. У некоторых кинолент появляются продолжения и ремейки, другие просто получают одинаковые названия в оригинале или российском прокате. Чтобы вы могли отличить загаданную нами картину от других лент с таким же или похожим названием, мы указываем полное название фильма («Индиана Джонс и последний крестовый поход») или даём уточнения («Кинг-Конг (самый первый)»). Если пояснений нет, имеется в виду первая часть фильма («Назад в будущее», «Рокки») или наиболее известная американская версия картины. Советские и российские фильмы в игре не представлены.

Как правило, мы указываем общие мировые сборы кинокартин. Однако для некоторых известных фильмов (как правило, классических) такие сборы в авторитетных источниках отсутствуют. В таком случае мы указываем сборы ленты в США и даём соответствующую пометку на обеих сторонах карты.

Мировые сборы Сборы в США

Подготовка к игре

Прежде всего, вам надо договориться, в каком порядке вы будете выкладывать карты: **хронологическом** (по годам) или **финансовом** (по сборам). В первом случае вам надо будет определять, какой фильм увидел свет раньше другого, а во втором — какой собрал больше денег в прокате. В правилах описан первый вариант, рекомендованный для начинающих киноманов. Чтобы сыграть в «финансовом» режиме, просто используйте сборы фильмов вместо годов их выхода.

Перетасуйте колоду и раздайте каждому игроку **по 7 карт**. Игроки не берут свои карты на руки, а кладут их на стол перед собой закрытой стороной вверх. Нельзя смотреть на открытую сторону карт — ни своих, ни чужих, ни оставшихся в колоде.

Теперь вам надо сделать *игровую стопку*. В зависимости от числа игроков в ней должно быть разное количество карт:

2 игрока — 15 карт; 4 игрока — 35 карт;
3 игрока — 20 карт; 5 игроков — 40 карт.

Отсчитайте из колоды нужное количество карт и положите их в стопку закрытой стороной вверх с краю стола — так, чтобы все игроки могли дотянуться. Оставшиеся карты уберите в коробку, в этой партии они не пригодятся. Выложите верхнюю карту игровой стопки посередине стола закрытой стороной вверх — это будет первая карта в *игровой зоне*. Первым ходит тот из игроков, кто последним был в кино.

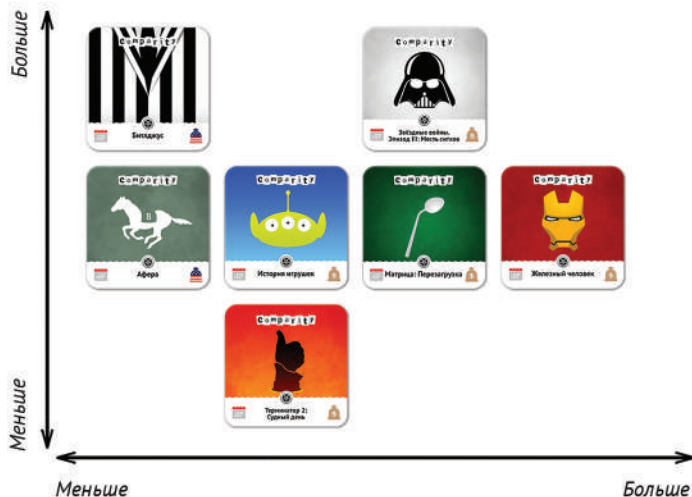
Ход игры

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход вы должны либо **выложить** в игровую зону одну из своих карт, либо **проверить** любую карту, лежащую в игровой зоне закрытой стороной вверх. Затем вы передаёте право хода следующему игроку — своему соседу слева. Побеждает в игре тот, кто первым избавится от всех своих карт.

Для простоты мы будем называть карты, лежащие в игровой зоне закрытой стороной вверх, *закрытыми картами*, а те, которые лежат открытой стороной вверх, — *открытыми картами*. *Вскрыть карту* — значит перевернуть её с закрытой стороны на открытую. Две карты, которые касаются друг друга сторонами (по горизонтали или вертикали), считаются *соседними картами*, или лежащими рядом. Если карты соприкасаются только углами (по диагонали), они рядом не лежат и соседними не считаются.

А) Сыграть карту

Выберите одну из своих карт и выложите её закрытой стороной вверх рядом с любой картой в игровой зоне (слева, справа, сверху или снизу). Можно сыграть карту таким образом, чтобы она оказалась рядом с несколькими картами (см. правила «Дуэт» и «Трио» ниже). Выбирая место для карты, старайтесь соблюдать правило увеличения годов выхода слева направо и снизу вверх. Иными словами, карты с более ранними фильмами должны лежать левее и ниже вашей, а с более поздними — правее и выше. Раздвигать или менять места карты в игровой зоне нельзя.



Пример: вы хотите сыграть «Битлджус». В игровой зоне уже лежат «Афера», «История игрушек» (в одном ряду) и «Терминатор 2» (под «Историей игрушек»). Вы уверены, что «Битлджус» вышел позже «Аферы» и раньше «Истории игрушек», но вставлять карты между другими нельзя. Вы могли бы выложить свою карту правее «Терминатора 2», но не уверены, что «Битлджус» появился позже. Поэтому вы размещаете «Битлджус» над «Аферой».

Правило «Дуэт»: если вы сыграли карту таким образом, что она оказалась рядом с двумя картами в игровой зоне, то следующий игрок должен немедленно либо взять себе одну карту из игровой стопки, либо проверить любую карту в игровой зоне (см. ниже). После этого он делает свой ход, как обычно.

Правило «Трио»: если вы сыграли карту таким образом, что она оказалась рядом с тремя картами в игровой зоне, то сразу же выполняется правило «Дуэт», как описано выше. Однако если следующий игрок решил не проверять карту (или проверил, но не нашёл нарушения), вы немедленно выкладываете ещё одну карту (правила «Дуэт» и «Трио» при этом не действуют).

Крайне редко карту можно выложить так, что она окажется рядом с четырьмя картами в игровой зоне. На такой случай особых правил нет, срабатывает обычное «Трио».

Б) Проверить карту

Вскройте одну из закрытых карт в игровой зоне. Если рядом с этой картой нет открытых карт, вы должны также вскрыть любую соседнюю карту. В противном случае вы не обязаны вскрывать соседнюю карту, хотя можете это сделать. Иными словами, вы *должны* вскрыть ту карту, которую проверяете, и *можете* вскрыть одну соседнюю карту, и после этого хотя бы одна карта рядом с проверяемой должна быть открытой.

Затем проверьте, соблюдается ли в игровой зоне правило увеличения годов выхода слева направо и снизу вверх. Для этого сравните годы выхода на всех открытых соседних картах в игровой зоне — не имеет значения, кем и когда эти карты были вскрыты. Если две открытые карты не лежат рядом (например, их разделяет другая карта, или же они касаются только углами), сравнивать годы их выхода не надо.

Пример



В этом примере только одно нарушение: «Мегамозг» вышел позже «Железного человека» и должен лежать правее. «Красота по-американски» и «День сурка» касаются только углами, поэтому их годы выхода не сравниваются. «День сурка» также не сравнивается с «Однажды в Америке», а «Красота по-американски» — с «Терминатором», поскольку эти пары карт не соседние. «Однажды в Америке» и «Индиана Джонс» вышли в одном году, поэтому могут лежать в любом порядке. «Месть ситхов» и «Игра» появились позже «Однажды в Америке», но они лежат в закрытую, а потому не участвуют в сравнении.

Если вы не обнаружили ни одного нарушения правила увеличения годов выхода, то должны взять в качестве штрафа за недоверие 2 карты из игровой стопки.

Если вы нашли хотя бы одно нарушение правила увеличения годов выхода, то предыдущий игрок — ваш сосед справа — должен взять из игровой стопки 3 карты в качестве штрафа, даже если он не виноват в этом нарушении. После этого поменяйте местами те открытые карты, которые нарушают это правило.

Пример



Чтобы устранить нарушение, достаточно поменять местами «Мегамозг» и «Железного человека».

Если вы не можете поменять местами карты так, чтобы не возникло новых нарушений, то просто сбросьте одну из карт, сыгранных не по правилам.

Пример



Если поменять местами «Звёздные войны. Эпизод III» и «Однажды в Америке», появится новое нарушение, поскольку «Месть ситхов» вышла позже «Индианы Джонса». Поэтому вы просто сбрасываете «Звёздные войны».

Если из-за сброса карты игровая зона распалась, вам надо немедленно сыграть одну из своих карт таким образом, чтобы соединить эти части. Карта выкладывается в закрытую, правила «Дуэт» и «Трио» при этом не действуют.

Пример



Если поменять местами «Игру» и «Однажды в Америке», появится новое нарушение, поскольку «Однажды в Америке» вышел раньше «Дня сурка», а «Индиана Джонс» — раньше «Игры». Поэтому вы сбрасываете «Однажды в Америке», разбивая игровую зону. Чтобы объединить её, вы кладёте «Гарри Поттера и философский камень» между «Леоном» и «Железным человеком».

Если в игровой стопке нет карт

Если вам надо взять карты, а игровая стопка закончилась, недостающие карты дают вам другие игроки. Сначала ваш сосед слева выбирает и даёт вам одну из своих карт, потом следующий соперник по часовой стрелке делает то же самое, и так далее, пока вы не получите нужное число карт.

Конец игры

Игрок, выложивший в игровую зону свою последнюю карту, сразу же становится победителем.

В процессе игры вы видели многие карты с открытой стороны и наверняка запомнили их сборки и годы выхода. Будет интереснее, если в вашей следующей партии вы не станете использовать знакомые карты. Поэтому после игры не вскрывайте карты, оставшиеся лежать в закрытую, а сложите их вместе с теми картами, которые в игре не участвовали, и используйте получившуюся колоду в вашей следующей партии. Карты, которые были открыты в ходе игры, отложите в сторону. Верните их в колоду только тогда, когда в ней не останется ни разу не открытых карт.

Продюсеры: Тимофей Бокарев, Дмитрий Кибкало
Художник и Дизайнер: Андрей Шестаков
Над игрой работали: Наталья Бокарева, Иван Карманов, Алексей Резников, Константин Селезнев, Петр Тюленев, Тихон Фисейский, Сергей Абдулманов, Анна Стекольников, Елена Григорьева, Петр Гончаров, Алексей Якин, Любовь Савельева, Максим Половцев, Мария Буряк, Влад Чопоров.
Разработка игры: «Игрология», «Магеллан».
 © ООО «Игрология», © ООО «Магеллан», 2014.
 125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
 Телефон +7-926-522-19-31.
 Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

ИГРОЛОГИЯ igrologiya.ru
МАГЕЛЛАН mglan.ru
МОСИГРА mosigra.ru