

comparity

СССР

Правила игры

от 10 лет 2-5 игроков 20 минут

Об игре

Кто решает, сколько должен стоить батон хлеба или велосипед? Учёные утверждают, что цена определяется равновесием между спросом и предложением. Но это в рыночной экономике, а вот в плановой, советского образца, все цены устанавливались «сверху». Сорок лет назад каждый гражданин нашей страны твёрдо помнил, сколько стоит коробок спичек, килограмм говядины, автомобиль «Волга» и другие товары народного потребления. Многие и сейчас хранят это заветное знание — ну а всем остальным погрузиться в ностальгический мир советских ценников поможет наша игра.

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 с разнообразными товарами и услугами родом из СССР — от номера газеты «Правда» до «Запорожца». Все эти карты двусторонние. С закрытой стороны карты есть только иллюстрация и название, а с открытой стороны — ещё и цена. 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. Указанные на них цены могут отличаться от реальных.

К вопросу о ценах

Несмотря на плановую экономику, цены в Советском Союзе всё-таки иногда менялись: одни товары дешевели, другие дорожали. Чтобы сохранить сопоставимость цен, в нашей игре мы указываем их по состоянию на начало восьмидесятых годов. Игрокам также следует помнить, что многие товары в разных частях страны стоили по-разному, а то и вовсе отсутствовали в свободной продаже — в таких случаях мы указываем усреднённое значение.

Подготовка к игре

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, у кого с собой меньше всего денег.

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 цен слева направо и снизу вверх. Иными словами, карты с более дешёвыми товарами и услугами должны лежать левее и ниже вашей, а с более дорогими — правее и выше. Раздвигать или менять местами карты в игровой зоне нельзя.



Пример: вы хотите сыграть банку красной икры. В игровой зоне уже лежат пионерский галстук, велосипед «Кама» (в одном ряду) и электрокипячительник (под велосипедом). Вы уверены, что красная икра стоила дешевле велосипеда и дороже галстука, но всовывать карты между другими нельзя. Вы могли бы выложить свою карту правее кипячительника, но не уверены, что икра продавалась дороже. Поэтому вы размещаете икру над галстуком.

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 еще 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 цен слева направо и снизу вверх. Для этого сравните цены *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 их цены не надо.

Пример



В этом примере только одно нарушение: ГАЗ-21 дороже «Москвича» и должен лежать правее. Лимонные дольки и перезапись альбома касаются только углами, поэтому их цены не сравниваются. Перезапись также не сравнивается с килограммом конфет, а дольки — с диафильмом, поскольку эти пары карт не соседние. «Триола» и килограмм конфет стоят одинаково, поэтому могут лежать в любом порядке. Холодильник и банка чёрной икры явно дороже диафильма, но они лежат в закрытую, а потому не участвуют в сравнении.

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

Если вы нашли хотя бы одно нарушение правила увеличения цен, 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 автомобили.

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 диафильм и холодильник, появится новое нарушение, поскольку холодильник дороже билета в Новосибирск. Поэтому вы просто сбрасываете холодильник.

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 диафильм и чёрную икру, появится новое нарушение, поскольку диафильм дешевле лимонных долек. Поэтому вы сбрасываете диафильм, разбивая игровую зону. Чтобы объединить её, вы кладёте советское шампанское между «Триолой» и «Москвичом».

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 цены. 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

Дизайнер

Андрей Шестаков

Художник

Анастасия Мазейна

Разработка игры: «Игрология», «Магеллан».

Над игрой работали

Наталья Бокарева, Иван Карманов, Алексей Резников, Константин Селезнев, Петр Тюленев, Тихон Фисейский, Сергей Абдульманов, Анна Стекольниковская, Елена Григорьева, Петр Гончаров, Алексей Якин, Любовь Савельева, Максим Половцев, Мария Буряк, Влад Чопоров.



ИГРОЛОГИЯ
igrologiya.ru



mglan.ru



МОСИГРА
mosigra.ru

© 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.