

# LINO

## Есть контакт!

Покажи слова, найди партнёра



4-8 игроков



От 10 лет



Партия 45 минут

## Игра для весёлой компании в ассоциации, блеф и угадывание

### Состав:

- 116 карточек, на каждой из которых по 12 заданий;
- 4 карточки с вопросительным знаком;
- Блокнот;
- Двенадцатигранный кубик;
- 60 белых фишек (номиналом 1 очко);
- 40 красных фишек (номиналом 5 очков);
- Правила.



### О чем игра?

«Есть контакт!» — это игра, в которой успех имеют игроки, использующие шуточные ассоциации и умный блеф. Цель игры — выяснить, каким двум игрокам попалось одинаковое задание на карточке. Это можно понять по тому, как игроки дают подсказки-ассоциации на свои слова. Подсказки могут состоять только из одного слова (в том числе и имени собственного).

После того как каждый игрок дал подсказку, все игроки записывают свои ставки, стараясь угадать, каким двум игрокам попались одинаковые карточки и, значит, они описывали одно понятие.

Конечно, в каждом раунде найдётся по крайней мере один игрок, который только пытается запутать остальных: ему досталась карточка с вопросительным знаком и он играет только за себя. Если игроку с карточкой-вопросительным знаком удастся сыграть умно и изобретательно, запутав остальных игроков, то он сможет набрать много очков.

### Подготовка к игре

Возьмите карточки с заданиями и отложите 4 карточки с вопросительным знаком в сторону.

Теперь сложите карточки в одну стопку таким образом, чтобы одинаковые карточки в парах находились одна под другой. Затем разделите получившуюся стопку так, чтобы получились две большие стопки, и положите обе стопки, **не перемешивая, текстом вниз в коробку**. Следите за тем, чтобы пары одинаковых карт оставались в одной из стопок.

**Внимание!** Не перемешивайте карточки, поскольку пары одинаковых карточек должны всегда находиться рядом.

### Начало игры

Каждому игроку понадобится карандаш и лист для записей. Кроме того, каждый игрок получает фишки на общую сумму 7 очков: одну красную и две белые. Оставшиеся фишки кладутся посередине стола.

Игрок с самым разборчивым почерком ведёт запись. Он фиксирует на обратной стороне своего листа названные во время игры подсказки.

Слева он записывает имена игроков, а рядом — их подсказки.

### Цель игры

Игра заканчивается после раунда, в котором один из игроков набирает 25 или более очков. У кого больше очков, тот и выигрывает.

### Процесс игры

Ниже приведены правила игры для 5-8 человек. Если в игре участвуют 4 человека, то правила имеют некоторые особенности, которые указаны в конце инструкции.

Игра проходит в несколько раундов, каждый из которых начинается новым игроком.

Игрок, слева от записывающего, начинает игру. Он берёт стопку карточек из коробки и кладёт их перед собой.

В соответствии с приведённой ниже таблицей он берёт карточки из закрытой стопки и добавляет к ней карточки с вопросительным знаком. При этом смотреть на карточки запрещается.

Количество игроков	Линк-карточки	Карточки с вопросом
4	4	1
5	4	1
6	4	2
7	6	1
8	6	2

Затем он перемешивает эти карточки и раздаёт каждому по одной взакрытую.

Далее он бросает кубик. Выпавшее число показывает, какое из 12 заданий будет выполняться.

Каждый игрок смотрит в свою карточку и читает про себя слово напротив выпавшего на кубике числа. У нескольких пар игроков выпадают карточки с одинаковыми словами. У одного или двух игроков выпадают карточки с вопросительным знаком. Для того чтобы блеф был удачным, эти игроки должны сделать вид, будто они тоже читают слово на своей карточке. Затем все игроки кладут свои карточки текстом вниз перед собой. Игра начинается!

## Раунд

Раунд состоит из следующих шагов:

1. Первая подсказка (по очереди).
2. Первая ставка (одновременно, не показывая другим игрокам).
3. Вторая подсказка (по очереди).
4. Вторая ставка (одновременно, не показывая другим игрокам).

### 1. Первая подсказка

Первый игрок даёт подсказку к своему заданию. В качестве подсказки должно быть использовано прилагательное или существительное (в том числе имя

собственное). Ни в коем случае нельзя произносить полные предложения или несколько слов. Кроме того, слово с карточки также не должно упоминаться в подсказке.

Записывающий отмечает эту подсказку на своем листе для записей. Затем следующий игрок по часовой стрелке даёт свою подсказку.

Игрок, которому досталась карточка с вопросительным знаком, также даёт подсказку. При этом игрок должен ориентироваться на те подсказки, которые дали предыдущие игроки, чтобы они не смогли с лёгкостью опознать в нем владельца карточки с вопросительным знаком.

Ситуация усложняется, когда стартовый игрок получает карточку с вопросительным знаком. Самое простое в этом случае — дать одну очень общую подсказку, которая подошла бы ко многим понятиям. Во втором раунде игрок с такой карточкой может ориентироваться на уже данные игроками подсказки.

## 2. Первая ставка

Когда все игроки дали по первой подсказке, и записывающий их отметил, начинается первый круг ставок. Все игроки пишут на своих листках для записи в первой колонке имена или инициалы двух игроков, у которых предположительно одинаковые карточки. При этом все игроки делают свои записи одновременно, никому не показывая свои ставки. Листки с записями нужно держать закрытыми от других игроков.

**Внимание!** Игроки угадывают не слова, написанные на карточках, а только пары игроков, у которых могут быть одинаковые карточки!

Если игрок получил карточку со словом, то нужно попытаться отгадать своего партнёра с такой же карточкой и сделать ставку на себя и своего партнёра по игре, поскольку в случае успеха это может прибавить очков.

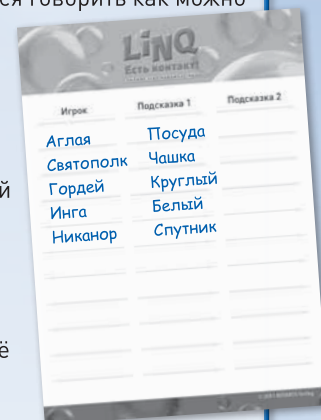
При этом ставки не должны включать игрока с карточкой с вопросительным знаком, иначе это может привести к потере очков.

### Пример:

Никанор, Инга, Гордей, Святополк и Аглая в первом раунде дали следующие подсказки: Аглая говорит «посуда», Святополк — «чашка», а Гордей — «круглый». Инга пока ничего не может сделать с этими подсказками. Чтобы не выдать себя как игрока с карточкой — вопросительным знаком, она пытается говорить как можно более общими понятиями, и говорит «белый».

Никанор говорит «спутник», так как думает о спутниковой тарелке. Теперь пришла очередь ставок.

Аглая записывает «А+С», так как, по её мнению, две эти подсказки больше всего подходят друг к другу. Святополк записывает «Г+И», Гордей сразу же по подсказке Святополка решил, что у него должна быть такая же карточка, как и у Святополка, и он записывает «Г+С». Инга предположила то же самое и отметила в карте ставок «С+Г». Никанор, напротив, ставит на себя и на Гордея, как на игрового партнёра, и поэтому записывает «Н+Г».





### Гордей



Ставка 1	Ставка 2
Г + С	*
*	*

---



### Инга



Ставка 1	Ставка 2
С + Г	*
*	*

---



### Никанор



Ставка 1	Ставка 2
Н + Г	*
*	*

## Оценка

После того как все игроки записали вторые ставки, начинается этап оценки. Сначала все игроки раскрывают свои карточки так, чтобы все смогли увидеть, у кого из игроков одинаковые карточки, и начинавший раунд игрок делает оценку:

- Если игрок правильно поставил на самого себя и своего партнёра по игре, то он получает 5 очков из общего запаса. **Правда, очки начисляются, только если его партнёр по игре также поставил на правильную комбинацию.**
- За правильно угаданную комбинацию двух игроков игрок получает из запаса каждого из угаданных игроков 1 очко.
- Если окажется, что игрок поставил на игрока с карточкой с вопросительным знаком, то он отдаёт владельцу такой карточки 1 очко из своего запаса.

<b>Есть контакт с партнёром?</b>	Получите 5 очков из общего запаса	Только если ваш партнёр тоже нашёл вас
<b>Нашли другую пару?</b>	Возьмите по 1 очку из запаса каждого из игроков пары	
<b>Поставили на обладателя карточки с вопросительным знаком?</b>	Дайте 1 очко из своего запаса этому игроку	

Не имеет никакого значения, удачны ли были ваши ставки в первом или втором круге ставок. Всегда оцениваются обе ставки. Правда, для двух одинаковых ставок одного игрока очки начисляются только на один раз.

Затем все остальные игроки оценивают по очереди свои ставки.

### Пример:

**Аглая** не получает очки за свои ставки, так как она не угадала ни одной правильной комбинации. К тому же она должна отдать ещё 1 очко Инге, поскольку

у той карта с вопросительным знаком, а Аглая поставила на неё.



### Аглая



Ставка 1	Ставка 2
А + С	И + Г
*	*

**Святополк** получает 5 очков, поскольку он угадал своего партнёра с такой же карточкой, как и у себя, и тот также поставил на эту комбинацию. Правда, Святополк должен отдать 1 очко Инге, так как он поставил на игрока с карточкой с вопросительным знаком.



### Святополк



Ставка 1	Ставка 2
Г + И	С + Г
*	*

**Гордей** получает 5 очков за то, что он и Святополк угадали друг друга. Кроме того, он получает и от Никанора, и от Аглаи по 1 очку, так как он угадал и их комбинацию.



### Гордей



Ставка 1	Ставка 2
Г + С	А + Н
*	*

Как видно, **Инга** получает от Святополка и Гордея по 1 очку. За ставку «Святополк и Никанор» она, конечно, не получает очков, так как эта комбинация неправильная. С 2 очками, которые она уже получила от Аглаи и Святополка, всего в этом раунде она набирает 4 очка.

### 3. Вторая подсказка

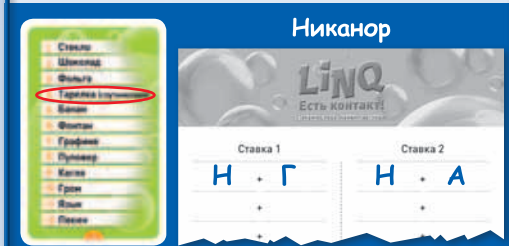
Как и в первом круге подсказок, каждый игрок по очереди дает вторую подсказку к своему заданию. При этом нельзя давать подсказки, которые были уже даны в этом раунде.

### 4. Вторая ставка

После того как все игроки дали по второй подсказке, они снова делают закрытые ставки на пары игроков. При этом все снова ставят на то, каким двум игрокам достались одинаковые карточки, и ставка заносится во вторую колонку листа. Две ставки могут не соответствовать друг другу, но изменить ставку первого круга уже нельзя. Дважды заносить одну и ту же ставку также не имеет смысла, так как очки за правильную комбинацию даются только один раз.



Хотя **Никанор** и обнаружил игрока с такой же карточкой, как и у себя, и поставил на него, он не получает за это очки, так как, к сожалению, партнёр не угадал свою пару.



Итак, очки распределяются следующим образом: Агляя -2, Святополк +3, Гордей +6, Инга +4, Никанор -1.

	Агляя	Святополк	Гордей	Инга	Никанор
Запас		5	5		
Агляя	●	●	●	●	●
Святополк	●	●	●	●	●
Гордей			●	●	●
Инга				●	●
Никанор			●	●	●
Очки	-2	+3	+6	+4	-1

## Конец раунда

Игрок, начинавший раунд, собирает все использованные в этом раунде карточки

и сортирует их. Карточки с заданиями снова перемешиваются таким образом, чтобы две одинаковые карточки находились рядом. И использованные карточки убирают обратно в коробку. Карточки с вопросительным знаком кладут в сторону до следующего раунда. Теперь начинается раунд игрок, следующий по часовой стрелке.

## Конец игры

Игра заканчивается после раунда, в котором один из игроков набирает в сумме 25 или более очков. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков.

## «Есть контакт!» для 4 игроков

В целом действуют все описанные выше правила. Правда, в качестве фиктивногого 5-го игрока играет ещё «Зиновий».

«Зиновий», как и все игроки, получает фишки на сумму 7 баллов. Но карандаш и листок ему не понадобятся.

При игре вчетвером в начале раунда перемешивают и раздают 4 карточки и 1 карточку с вопросительным знаком. Карточка «Зиновия» откладывается текстом вниз в сторону, никому не разрешается её смотреть.

Ход игры такой же, как и при игре для 5-8 человек, только «Зиновий» не делает подсказок и ставок.

В игре можно делать ставки на «Зиновия», если кто-то из игроков думает, что ему досталась парная карточка с заданием.

При оценке карту «Зиновия» также раскрывают. Мы исходим из принципа, что «Зиновий» всегда правильно угадывает своего партнёра, и это означает, что тот игрок, который правильно указал, что у него

и у «Зиновия» одинаковые карточки, получает очки.

При игре вчетвером за правильное угадывание партнёра всегда дается только 3 очка. Это распространяется не только на комбинации с «Зиновием», но и на остальные пары игроков, которые угадали и записали свои комбинации.

«Зиновий» в этом случае тоже получает свои 3 очка. Если «Зиновий» набрал в конце игры больше всех очков, то выигрывает игрок, занявший второе место.

## Примечания

- Допустимые подсказки — существительные, имеющиеся в словарях, в том числе имена собственные.
- Не допускаются неполные слова (сокращения), а также переводы слов или слова, которые рифмуются или созвучны с заданием, но по смыслу с ним не связаны.
- Если игрок даёт недопустимую подсказку, то тот, кто первым это заметит, получает от игрока, нарушившего это правило, 5 очков.
- Если игрок должен отдать очки, но у него их уже недостаточно, то он отдаёт все свои очки в общий запас, и до конца этого раунда никто из игроков не получает от него очков.
- Подсказки должны быть настолько близки по смыслу к заданию, чтобы партнёр с таким же заданием на карточке мог без проблем его угадать. Но следите, чтобы другие игроки по возможности не разгадали связи между вашей подсказкой и подсказкой партнёра.
- Важным фактором может стать язык тела: мимика, жесты. Игрок, получивший карточку с вопросительным знаком, и отложивший её якобы не прочитав, легко этим выдаст себя и, скорее всего, в этом раунде получит очень мало очков.

### Авторы игры:

Andrea Meyer, Erik Nilsen

### Оформление:

Sensei communicates, Munich  
www.sensit.de

LINQ™ Trademark Erik Nielsen

© 2011 Eric Nielsen, Los Angeles, USA

© 2011 Andrea Meyer, Berlin, Germany

© 2011 Publishing KOSMOS

Pfizerst. 5-7, 70184 Stuttgart

Tel.: + 49 711 2191-0

Fax: + 49 711 2191-199

kosmos.de

info@kosmos.de

All rights reserved.

Made in Germany.



www.mglan.ru



www.mosigra.ru

**Локализация:** Д. Кибкало, Т. Фисейский, С. Абдульманов, В. Герасимов, А. Деева, Г. Иванникова, Е. Кутепова.

© 000 «Магеллан», 2012 — русское издание.  
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.  
Телефон +7-926-522-19-31.