



— Я ТВОЯ ПОНИМАЙ! — ПРАВИЛА



Загадочная Земля Санникова наконец-то обнаружена! Этот остров-призрак в Северном Ледовитом океане многие десятилетия будоражил умы отважных покорителей Севера. Выяснилось, что Земля необычайно богата природными ресурсами — редкие минералы, бивни мамонтов, прекрасно сохранившиеся в слое вечной мерзлоты, стада оленей и косяки рыб. Населяет остров миролюбивое племя онкилонов, не знающее ни пороха, ни колеса. Язык их для европейского уха звучит совершенно нечленораздельно, больше напоминая крики прибрежных чаек. Пишут они острой палочкой на костяных дощечках при помощи картинок-пиктограмм. Онкилоны приходят в восторг от электрической лампочки и самодвижущегося корабля. Радио вызывает у них панический ужас, а деловой костюм — неудержимый хохот. Столь богатый и экономически неразвитый регион — мечта любого инвестора. Многие из них не замедлили броситься туда с культурно — просветительской миссией. Послы цивилизованного мира спешат познакомить местных жителей с достижениями техники и культуры, рассказать им о поездах, телевизорах, рекламе, небоскребах и даже о том, что такое демократия. Когда онкилоны понимают, они весело шумят и даже научились говорить: «Я ТВОЯ ПОНИМАЙ!», но стоит их запутать, и они начинают обижаться и сердиться.

Вам предстоит побывать и в роли посла, который пытается заинтересовать онкилонов чудесами современного мира, и в роли онкилона, который старается понять что такое, например, «ухо в руке» и стоит ли оно того, чтобы отдать за него бивень мамонта.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выступая поочередно то в роли посла, то в роли онкилонов, игроки стремятся достичь взаимного понимания, используя примитивные символы языка онкилонов.

КОМПОНЕНТЫ

- 78 карт примитивных символов
- 48 карт достижений цивилизации
- 6 наборов жетонов для голосования с числами от 1 до 6 (по одному на игрока)
- 18 жетонов ресурсов трех видов:
 - Копченая селедка (ценность — I)
 - Шкура оленя (ценность — II)
 - Бивень мамонта (ценность — III)
- 50 жетонов победных очков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте колоды символов и достижений. Выложите их на стол двумя стопками. Там же положите жетоны очков.

Раздайте каждому игроку:

- 6 карт символов,
- 3 карты достижений,
- набор из 6 жетонов для голосования одного цвета,
- жетоны ресурсов по одному каждого вида.

Играя с детьми, можно убрать карты достижений, помеченные звездочкой.

ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ

Игра длится несколько кругов. Рекомендуемое число кругов:

- 3 игрока — 5 кругов
- 4 игрока — 4 круга
- 5 игроков — 3 круга
- 6 игроков — 2 круга

В каждом круге количество раундов равно числу игроков. Каждый игрок является ведущим в одном раунде круга в роли посла - представителя цивилизованного общества. Остальные игроки выступают в роли онкилонов. В каждом раунде посол пытается познакомить онкилонов с одним из «достижений» цивилизованного мира. Послу важно привлечь внимание онкилонов к своему предложению, но при этом нельзя переборщить — если все онкилоны поголовно заинтересуются предлагаемым им новшеством, то они могут передрачиться между собой, а заодно побьют и самого посла, который ничего не получит за свою просветительскую деятельность.

Вы можете играть и другое количество кругов по предварительной договоренности.

— РАУНД ИГРЫ —

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ДОСТИЖЕНИЯ

1. Посол выкладывает перед собой три карты достижений одну над другой так, чтобы все слова были хорошо видны игрокам.
2. Затем он выкладывает перед собой лицом вниз жетон голосования с цифрой, соответствующей выбранному для объяснения слову (от 1 до 6 сверху вниз). В целях ускорения процесса игры, игроки могут думать над своими объяснениями заранее.
3. Посол «объясняет» онкилонам суть одного из этих шести достижений, используя имеющиеся в его распоряжении карты символов. Количество карт может быть только 2 или 3. Он выкладывает их на стол в том порядке, который считает нужным.





Пример:

У посла на руках карты символов: Унты; Птица; Трава; Громкий; Солнце; Небо.

На картах достижений следующие слова: Зоопарк и Маяк; Теплица и Часы; Самолет и Фотоаппарат, выложенные именно в таком порядке.

Посол решает объяснять слово ЧАСЫ, выкладывает лицом вниз жетон с числом «4», а также карты символов: Солнце; Громкий; Птица.

ПОНИМАНИЕ И СТАВКИ

Онкилоны пытаются угадать, какое достижение «объяснил» посол своим набором символов. Каждый онкилон выкладывает перед собой лицом вниз жетон для голосования (свой голос) с номером предполагаемого слова и один из своих жетонов ресурсов (свою ставку). Когда все игроки выложили свои жетоны, они одновременно вскрывают их. Считается, что онкилону удалось понять посла, если число на его жетоне голосования совпадает с числом на жетоне посла.

Пример:

Двое игроков (онкилоны) решили, что это ЧАСЫ, и положили перед собой жетон с «4». Но один из них сделал ставку жетоном «бивень», а другой положил «сеledку». Третий игрок решил, что это САМОЛЕТ и проголосовал «5». Его ставка была «шкура». Все одновременно вскрыли свои жетоны голосования.

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

Возможен один из следующих исходов:

1. Ни один онкилон не понял посла ИЛИ все онкилоны поняли посла.

Посол уходит ни с чем (если не считать синяков и шишек, полученных от онкилонов).

Все онкилоны получают по одному победному очку (изгнав никому не нужного посла, они все вместе отправляются ловить сеledку).

Пример:

Если бы все игроки решили, что это САМОЛЕТ, или все догадались, что это ЧАСЫ то посол остался бы без очков, а онкилоны получили бы по одному победному очку.

2. Часть онкилонов поняли посла (не все).

Онкилоны, понявшие посла, получают победные очки в соответствии со своей ставкой (копченая сеledка — 1 очко, шкура оленя — 2 очка, бивень мамонта — 3 очка).

Посол получает победные очки в количестве, равном самой высокой ставке, сделанной одним из понявших его онкилонов.



Пример:

В нашем примере угадавшие игроки получили жетоны с победными очками — один «3», другой «1». Посол получает «3». Тот, кто ставил на САМОЛЕТ остался без очков.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ РЕСУРСОВ

Все онкилоны, которые в качестве ставки в этом раунде использовали либо копченую сеledку, либо бивень мамонта, должны отложить этот жетон в сторону. Отложенный жетон ресурса временно недоступен игроку и не может быть использован в качестве ставки в следующих раундах. Шкура оленя никогда не теряется и всегда доступна игроку.

Когда игрок израсходовал и копченую сеledку, и бивень мамонта, оставшись с одной лишь шкурой оленя, он немедленно возвращает себе оба жетона, и после этого ему снова доступны все три жетона ресурсов.

Пример:

Игрок, поставивший «шкуру» забирает ее обратно. Игрок, ставивший «бивень» — откладывает свой жетон в сторону, у него на руках еще есть «сеledка» и «шкура». Игрок со ставкой «сеledка» забирает отложенный ранее «бивень» и «сеledку» себе, потому что на руках к концу раунда у него осталась только «шкура».

ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

В конце раунда:

1. Все игроки возвращают себе свои жетоны для голосования.
2. Посол отправляет в сброс все отыгранные карты достижений и карты символов.

Кроме этого он, если хочет, может сбросить одну (но не более) из карт символов с руки.

3. Затем посол добирает в руку до 6 карт символов и берет три новых карты достижений.

В новом раунде послом становится игрок, сидящий слева от предыдущего посла.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра заканчивается, когда отыграно оговоренное в начале игры число кругов.

Игрок, набравший больше всего победных очков, объявляется победителем.

Желаем успеха и взаимопонимания!

Авторы: М. Кружков, А. Занадворова

Художник: Д. Капустин

© ООО «Правильные игры», 2012. Все права защищены.

Игра успешно прошла тестирование в Гильдии Экспертов Ассоциации Клубов Настольных Игр.

