

Игра Александра Ушана

НИЧЕГО ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО?

Правила игры


2025 год, машины давно у власти. Пора пройти тест, не скрывается ли в вас что-то человеческое... Исключительная память — это лучшее доказательство, что по вашим синтетическим венам течёт машинное масло.


Цель игры

Отметите от себя любые подозрения в человечности — наберите больше очков, чем соперники!


Состав

- 64 жетона «Памяти».
- 6 жетонов «Короткого замыкания».
- Правила, вы как раз держите их в руках.
- 50 карточек для подсчёта очков разной ценности.

 1–6 игроков

 от 8 лет

 15 минут

 Объясняется за 1 минуту

Ход игры

Игра длится три раунда, каждый раунд проходит следующим образом:

1. Сосед слева от активного игрока указывает жетон, который тот должен отгадать.
2. Активный игрок называет хотя бы один признак жетона и переворачивает его.
3. За правильно отгаданные признаки игрок получает победные очки, и берёт себе соответствующую карточку для подсчёта очков. Смотрите «Начисление очков».
4. Следующий игрок по часовой стрелке становится новым активным игроком.
5. До конца раунда игроки ходят по очереди. Раунд заканчивается, когда все жетоны на столе открыты.

Для нового раунда возьмите новые жетоны из колоды «Памяти» и «Короткого замыкания» (см. «Подготовка к игре»).

Первым начинает ходить игрок, имеющий по итогам прошлых раундов наименьшее количество очков.

По итогам трёх раундов определяется победитель. В случае ничьей, побеждают все игроки, набравшие наибольшее количество очков.

Подготовка к игре

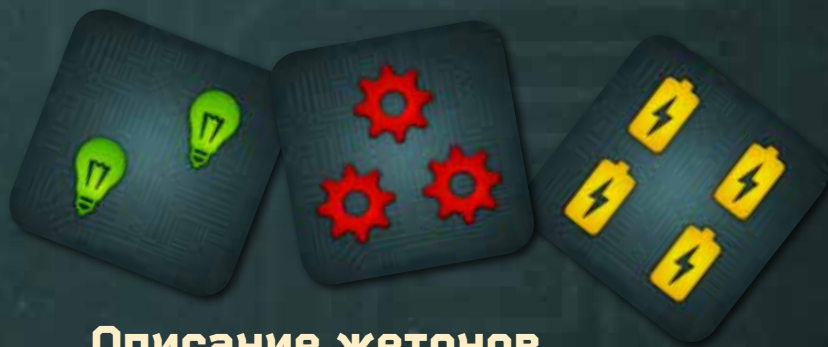
Перемешайте в колоду все жетоны «Памяти», возьмите оттуда 13 жетонов не глядя и добавьте 3 жетона «Короткого замыкания». Перемешайте полученную колоду из 16 жетонов. Разложите жетоны на столе лицом вверх квадратом 4×4.

Разделите карточки для подсчёта очков по видам и сложите их в отдельные колоды возле разложенного квадрата.

Игрокам даётся 1 минута для того, чтобы запомнить жетоны на столе, после чего жетоны переворачиваются рубашкой вверх.

Выберите, кто будет активным игроком в первом раунде.

Теперь вы можете начать играть, иногда заглядывая в правила.



Описание жетонов

На жетонах «Памяти» изображены робосимволы разного цвета и количества. Таким образом, у каждого жетона есть три признака:

- **тип:** батарейка, шестерёнка, инструмент, лампочка;
- **цвет:** жёлтый, красный, синий, зелёный;
- **количество:** один, два, три, четыре.

Начисление очков

Очки начисляются за правильно названные признаки:

- **1 очко** за один признак (цвет/тип/количество).
- **3 очка** за два признака.
- **6 очков** за все три признака.

Важно! Если игрок назвал несколько признаков, но ошибся хотя бы в одном из них, очки не начисляются.

Пример: Ваш ход. Игрок слева от вас указывает на жетон, вы говорите «3 лампочки» и переворачиваете жетон. На нём изображены 3 красные лампочки. Вы получаете 3 очка. Если бы вы сказали «2 лампочки», то не получили бы ни одного очка.

«Короткое замыкание»

Если вам указали на жетон «Короткое замыкание» и вы правильно назвали его, то очки вам не начисляются. Однако вместо этого жетона вы сами можете выбрать любой закрытый жетон и попытаться угадать его признаки.

Варианты

Командная игра

Игроки делятся на 2 команды, в каждой из которых выбирают капитана, который будет называть признаки жетонов и выбирать жетоны для другой команды. Остальные игроки имеют право подсказывать, но последнее слово остаётся за капитаном. Капитаном могут становиться другие игроки по очереди.

Соло-игра

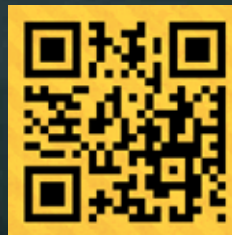
Попробуйте набрать максимальное количество очков. Вы сами выбираете жетоны для отгадывания. Правильно названные «Короткие замыкания» приносят 1 очко.

5+ игроков

Подберите оптимальное количество жетонов «Памяти», кратное количеству игроков, и добавьте не менее двух жетонов «Короткого замыкания». Расположите жетоны в любой формации.

Уровень сложности

Раскладка 16 жетонов (4 на 4) — базовая. Игроки по договорённости могут раскладывать большее или меньшее количество жетонов любым удобным для них способом в любой формации, а также вводить в игру любое количество жетонов «Короткого замыкания». Чем меньше жетонов «Памяти» и больше жетонов «Короткого замыкания», тем проще играть.



**Играй на планшете
и на компьютере**

igrology.ru/robot



Автор игры Александр Ушан
Продюсер Тимофей Бокарев
Художник Антон Квасоваров
Дизайнер Андрей Шестаков

Разработка игры: © «Игрология», 2017.
Произведено ООО «Магеллан», 2017.
117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б,
помещение XI, комната 139. Телефон +7 (926) 522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.



ИГРОЛОГИЯ
igrology.ru



тесера
tesera.ru