

ЛОВЦЫ ФАНТАЗИУМ С НОВ

РАЗГАДАЙ ЧУЖИЕ СНЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ФАНТАЗИУМ. ЛОВЦЫ С НОВ — простая и увлекательная игра для компании. В ней нужно загадывать свои ассоциации к изображениям на картах и отгадывать чужие. Её цель — не просто первым добраться до финиша, но узнать лучше других игроков и понять их ход мысли.

КОМПОНЕНТЫ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ, 6 ФИШЕК, 36 ЖЕТОНОВ для ГОЛОСОВАНИЯ (6 ЦВЕТОВ С ЦИФРАМИ ОТ 1 ДО 6), 6 КАРТ С ЗАДАНИЯМИ, 100 КАРТ С ИЗОБРАЖЕНИЯМИ.
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 2—6 ВОЗРАСТ: 10+ ВРЕМЯ: ОТ 30 МИНУТ

ПРЕДЫСТОРИЯ

Вы — ловцы снов. Вы — наёмники, чья задача — собирать сновидения, неиссякаемый источник энергии, и пополнять ими хранилище корпорации «Фантазиум». Вы лучшие из лучших в своём деле. Именно поэтому вас отправили на поиски Морфея, таинственного преступника, взломавшего хранилище. Он выкрал все грёзы и собирается превратить их в кошмары. Последствия этого злодеяния сложно представить. Время играет против вас. К счастью, Морфей в спешке наследил — за ним тянется шлейф из обрывков сновидений. Ассоциативный анализ этих улик позволит узнать, где побывал преступник, и поможет продвинуться в погоне за ним. Вы должны максимально быстро вычислить злодея, прежде чем он сумеет воспользоваться всей мощью, которая попала ему в руки. И помните: награду получит лишь один из преследователей, а значит — каждый сам за себя.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Раздайте каждому игроку жетоны и фишку одного цвета. Количество жетонов должно совпадать с количеством игроков. (например, если игроков 4, то раздайте каждому жетоны для голосования с номерами от 1 до 4).
- Поставьте фишки игроков рядом с клеткой 1.
- Разделите карты на две колоды: колоду с изображениями и колоду с заданиями. Перемешайте каждую из них и положите рубашками вверх рядом с игровым полем.
- Раздайте всем игрокам по 6 карт из колоды с изображениями.
- Выберите игрока, который будет ходить первым, с помощью жеребьёвки.

ХОД ИГРЫ

1. ВЕДУЩИЙ

Первый игрок становится ведущим. Его задача — придумать ассоциацию к одной из 6 карт у себя на руках, положить карту и озвучить её остальным игрокам. Ассоциация может быть словом, предложением, цитатой, рассказом или даже отдельным звуком. Всё зависит только от фантазии ведущего и его уверенности в том, что кто-то из игроков его поймёт. После того, как ассоциация озвучена, ведущий кладёт свою карту рубашкой вверх рядом с полем.

Это важно!

- Каждый ход роль ведущего исполняет новый игрок в порядке очереди по часовой стрелке.

2. КАРТЫ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Остальные игроки выбирают среди своих 6 карт одну, которая, на их взгляд, наиболее точно подходит к ассоциации, озвученной ведущим, и кладёт её поверх карты ведущего рубашкой вверх.

Ведущий перемешивает полученную колоду из чужих карт и 1 своей, а затем в случайном порядке выкладывает карты рядом с полем лицом вверх. Каждой карте соответствует свой номер, начиная с 1, слева направо.

3. ГОЛОСОВАНИЕ

Каждый из игроков, кроме ведущего, должен определить, какая именно из выложенных карт принадлежит ведущему. Для этого игроки берут свои жетоны для голосования и выкладывают вскрытую жетон с тем номером, который, по их мнению, соответствует загаданной карте. Когда все игроки проголосовали, ведущий переворачивает жетоны и подводится подсчёт баллов.

- Ведущий не принимает участие в голосовании.
- Игроки не могут голосовать за собственные карты.

4. ПОДСЧЁТ БАЛЛОВ

1. Если все игроки угадали карту ведущего, то рассказчик не получает баллов, а все остальные получают по 2 балла.
2. Если никто не угадал карту ведущего, он не получает баллов, а все остальные получают столько баллов, сколько за них проголосовало игроков.

ЛОВЦЫ ФАНТАЗИУМ (ЧОВ

РАЗГАДАЙ ЧУЖИЕ СНЫ

3. В остальных случаях ведущий, а также игроки, угадавшие его карту, получают по 3 балла. Каждый игрок, кроме ведущего, получает по 1 баллу за каждый голос, отданный за его карту.

Баллы соответствуют количеству клеток, на которое нужно передвинуть фишку игрока.

5. СПЕЦИАЛЬНЫЕ КЛЕТКИ И КАРТЫ С ЗАДАНИЯМИ

Часть клеток на игровом поле отмечена знаком «?». Игрок, чья фишка попадёт на такую клетку, столкнётся с одним из следующих ограничений для его ассоциаций:

- **Жест** — игрок должен показать ассоциацию с помощью жестов.
- **Рисунок** — игрок должен нарисовать ассоциацию.
- **Личность** — игрок должен назвать ассоциацию, связанную с каким-нибудь вымышленным героем, исторической или популярной личностью. Не запрещается использовать ассоциацию, связанную с человеком, который знаком хотя бы одному из отгадывающих игроков. Ассоциация необязательно должна быть именем и фамилией. Это может быть знаменитая фраза человека, событие из его жизни, отличительная черта и т. д.
- **Антоним** — игрок должен назвать ассоциацию, противоположную по смыслу той, которая изначально пришла ему на ум.
- **Рифма** — игрок должен напеть часть песни или процитировать (можно придумать!) стихотворение.
- **Пятисловие** — игрок должен назвать ассоциацию, содержащую пять слов. Не больше и не меньше.
- **Рассказ** — игрок должен загадать ассоциацию в форме небольшого рассказа, длительностью около полуминуты.
- **Перевертыш** — игрок должен произнести свою ассоциацию задом наперёд. Произнести перевертыш можно только один раз. Длина слова или предложения не ограничена и зависит только от вашей фантазии, однако рекомендуется слово не меньше, чем из 6 букв, чтобы отгадать его было не слишком легко.

Игрок не может выбрать себе задание, какое хочет. Попав на клетку, игрок-ведущий берёт из стопки с вопросами верхнюю карту, смотрит на неё и объявляет, будет ли он пользоваться свойством клетки. Только после этого игрок называет свою ассоциацию. При этом нельзя раскрывать содержание карты другим игрокам.

а) Ведущий использует свойство клетки:

- если все или хотя бы часть игроков угадали карту рассказчика, рассказчик получает 3 балла, а также по 1 дополнительному баллу за каждого игрока, который угадал его карточку. Игроки, угадавшие карту ведущего, получают 2 балла.

Дополнительных баллов они не получают;

- если никто не угадал карту ведущего, он отступает на 3 клетки назад, а все игроки — на 1 клетку назад. В этом случае никто не оказывается в плюсе.

б) Ведущий отказывается от свойства клетки:

- ведущий кладёт карту с заданием под низ колоды;

- подсчёт баллов для всех игроков осуществляется по обычным правилам, однако на ведущего накладывается **штраф**.

Он отнимает 1 балл от любого финального результата. Это значит, что в случаях, когда никто не угадал, либо все угадали его карту, он не просто не получает баллов, он получает минус 1 балл и делает шаг назад;

- во всех остальных случаях ведущий получает 2 балла (3 балла минус штрафной балл).

6. ЗАМЕНА КАРТ

В начале своего хода игрок может заменить любое количество своих карт. Стоимость обмена: 1 карта — 1 балл. Для этого выберите карты, которые хотите поменять, поместите их под низ колоды, после чего возьмите сверху колоды столько же карт, сколько вернули в колоду. **Переместите свою фишку на столько клеток назад, сколько обменяли карт.**

7. КОНЕЦ ХОДА

После подсчёта баллов все игроки в порядке хода добирают из колоды карты, чтобы в руках у них снова было по 6 карт.

Роль ведущего передаётся следующему игроку.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда кто-то из игроков достигает или пересекает 32-ую клетку, начинается финальный раунд — все игроки, ещё не сходившие в этом круге, делают свой ход. Победителем становится тот игрок, чья фишка оказалась дальше всех.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Игра втроём:

каждый игрок получает по 7 карт вместо 6. Каждый игрок, кроме ведущего, даёт 2 карты вместо 1. Ведущий замешивает и выкладывает на стол 5 карт, из которых нужно угадать одну. Подсчёт очков: если карту рассказчика нашёл только один игрок, то и он, и рассказчик получают по 4 очка, а не по 3.

Игра без ограничений:

участники игнорируют специальные клетки. Попадая на них, ведущий не тянет карту с заданием, а даёт обычную ассоциацию.

Подсчёт очков осуществляется по правилам объяснения на обычных клетках.