МЕЛЬНИЦА

Уютные истории



ПРАВИЛА ИГРЫ

Автор игры: Максим Истомин

Без устали витая по свету, мчит от мельницы к мельнице озорник-ветер. Подхватывая истории на лету, он несёт их мимо наших окон, роняет звоном росы под ноги и прячет в шорохе листвы у нас над головами. Лишь для того старается проказник, чтобы ярким весенним утром или тёплым осенним вечером, выйдя в сад или устроившись у огня, мы прислушались к его шёпоту и поделились друг с другом его уютными историями.



Краткое описание игры

Участники этой игры становятся рассказчиками, сочиняющими короткие истории по своим тайным картам с красочными иллюстрациями. В свой ход вы рассказываете историю, а остальные пытаются понять, к какой из открытых карт она относится. Однако лучшие истории не всегда самые очевидные...

Чем больше участников ошибутся с догадкой, тем больше очков вы заработаете, когда кто-то наконец угадает вашу карту. Но, если **никто из игроков** так и не догадается, о какой карте идёт речь, вы потеряете победное очко!

Цель игры

В игре победит тот, кто наберёт больше всего победных очков к концу последнего раунда. Вы получаете очки, сочиняя истории, правильно понимаемые игроками, а также разгадывая их собственные истории.

Состав игры



5 фишек
игроков



Жетон
первого игрока



Колода рассказчика
(25 больших карт)



Карта
мельницы



Планшет
для подсчёта очков



Колода догадок
(25 маленьких карт)

Каждой маленькой карте
соответствует одна большая.



Эти правила

Подготовка к игре

Пример подготовки для 4 игроков



1. Выложите карты догадок лицевой стороной вверх в центре стола сеткой 5 на 5. Это поле догадок.
2. Перемешайте колоду рассказчика и поместите её лицевой стороной вниз рядом с полем догадок.
3. Положите карту мельницы так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться.
4. Положите планшет для подсчёта очков рядом с полем догадок. Каждый игрок

выбирает 1 фишку и помещает её на первое деление шкалы (с цифрой 0) на планшете.

5. Старший участник получает жетон первого игрока. Этот жетон остаётся у него до конца игры.

Процесс игры

Участник с жетоном первого игрока становится первым рассказчиком. Он придумывает историю по случайной карте, а остальные по очереди пытаются угадать, какая из карт поля догадок относится к этой истории.

Чтобы рассказчик получил как можно больше победных очков, его история должна намекать на правильную карту, но не указывать на неё слишком очевидно. Однако, если никто так и не угадает его карту, рассказчик потеряет 1 победное очко.

В зависимости от числа игроков, вы проведёте 2 или 3 раунда, в каждом из которых все участники станут рассказчиком по одному разу:

- 3 или 4 игрока — **3 раунда**;
- 5 игроков — **2 раунда**.

Фаза истории

Когда наступает ваш черёд быть рассказчиком, **возьмите верхнюю карту из колоды рассказчика** и посмотрите её, не показывая остальным игрокам. Взятая вами карта будет совпадать с одной из карт на поле догадок.

Затем **придумайте и расскажите короткую историю**, связанную с иллюстрацией на взятой карте. Ваша история должна длиться не дольше 30 секунд. Если у вас нет секундомера, вы можете ограничить свою историю 3 или 4 предложениями.

Пример истории. *Я брёл сквозь ночь, и весёлые огоньки освещали мой путь к уютному убежищу. Вскоре я добрался до места. Но даже окутанный теплом, я всё же не мог избавиться от чувства, что кто-то наблюдает за мной из темноты.*



Завершив историю, **положите карту лицевой стороной вниз на стол**. Теперь остальные

игроки попробуют угадать, какая же из карт относится к вашей истории.

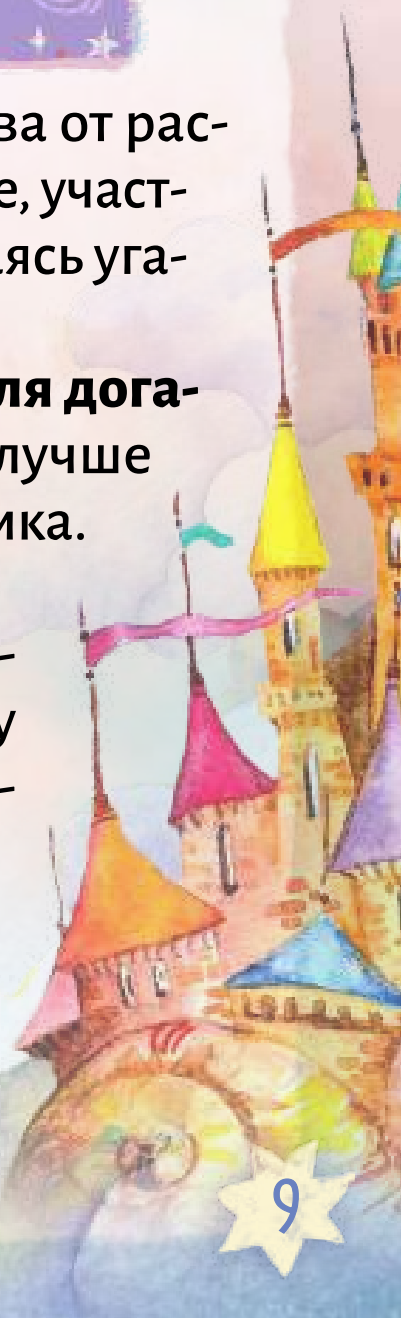
Примечание. Положив карту на стол, вы **не можете** добавлять подробности к своей истории и давать новые подсказки.

Фаза догадок

Начиная с игрока, сидящего слева от рассказчика, и далее по часовой стрелке, участники по очереди делают ходы, пытаясь угадать карту рассказчика.

В свой ход **выберите 1 карту с поля догадок**, которая, по вашему мнению, лучше всего подходит к истории рассказчика. **Положите эту карту перед собой.**

- Если ваша догадка **верна**, рассказчик переворачивает свою карту и фаза догадок завершается начислением победных очков.
- Если ваша догадка **неверна**, наступает ход следующего игрока. Он будет выбирать карту из оставшихся на поле догадок.



Так продолжается, пока кто-то не угадает карту или каждый (кроме рассказчика) не сделает 1 ход.

Примечание. Если все игроки согласны, вы можете использовать 30-секундный таймер, чтобы ограничить время на размышление.

Начисление победных очков



Победные очки начисляются в зависимости от количества игроков, угадывавших карту.

Если вы ходили **первым** и сразу же угадали карту, вы и рассказчик получаете **по 1 победному очку**. За каждого последующего угадывавшего игрока прибавляйте 1 победное очко.

Пример. *Если карту угадали на 4-м ходу, то делавший этот ход игрок и рассказчик получают* ***по 4 победных очка.***

Отметьте полученные очки, передвинув фишки рассказчика и угадавшего игрока по шкале подсчёта очков на соответствующее число делений.

Если все угадывавшие игроки сделали ход, но **правильную карту так и не выбрали, рассказчик *теряет* 1 победное очко**. Если у него нет очков, он ничего не теряет.

Карта мельницы



В свой ход вы можете взять карту мельницы, чтобы попытаться **«поймать» историю и заработать 1 дополнительное победное очко**.

Если вы уверены в том, какую карту загадал рассказчик, **возьмите карту мельницы и положите её перед собой *до того*, как взять карту с поля догадок**.

Если ваша **догадка верна**, вы получаете 1 **дополнительное** победное очко, а рассказчик вообще не получает очки (вы «поймали» его историю).

Пример. *Третий угадывающий игрок берёт карту мельницы, и его догадка оказывается верна. Он получает 4 очка (3 очка за то, что ходил третьим, и 1 очко за мельницу). Рассказчик не получает очки.*

Однако **если вы ошибётесь, взяв карту мельницы**, то тут же **потеряете** 1 победное очко. Затем верните карту мельницы в центр стола. Оставшиеся игроки смогут использовать её в этой фазе, если захотят.

Примечание. Если никто не угадал карту рассказчика, он теряет 1 победное очко, даже если кто-то использовал карту мельницы.

Примечание. Игроки, у которых нет победных очков, **не могут** использовать карту мельницы. Таким образом, никто не может использовать её в первой фазе догадок, когда ни у кого ещё нет победных очков.



Конец фазы догадок

Отметив все полученные и потерянные победные очки на шкале, **верните карты догадок на поле догадок, а карту мельницы — в центр стола** (если использовали). Игроки смогут использовать её вновь в этом раунде.

Затем **замешайте карту рассказчика обратно в колоду**; возможно, кто-то вновь возьмёт её в этой партии, но это будет уже совсем другая история.

Участник, сидящий слева от текущего рассказчика, становится новым рассказчиком, и игра продолжается.

Вариант игры «Бесконечная история»

Примечание. Этот вариант подходит как опытным игрокам, так и новичкам. Он не добавляет новых возможностей получения победных очков, но помогает игрокам ещё больше раскрыть их фантазию.

В конце фазы догадок не замешивайте карту рассказчика обратно в колоду, а положите на стол рядом с полем догадок лицевой стороной вверх. Не возвращайте совпадающую с ней карту догадки на поле догадок, а отложите её в сторону.

Следующий рассказчик берёт новую карту из колоды и загадывает её так, чтобы его история продолжала начатую прошлым рассказчиком.



В конце раунда замешайте все использованные карты рассказчика в колоду и верните все

карты догадок на поле догадок. Таким образом, в течение всего раунда участники будут придумывать одну общую историю.

Новый раунд

Когда все игроки выступили в роли рассказчика по одному разу (и им вновь должен стать участник с жетоном первого игрока), начинается новый раунд.

Конец игры

Если прошло нужное число раундов (3 раунда при игре втроём и вчетвером или 2 раунда при игре впятером), партия завершается. Участник, набравший больше всего победных очков, выигрывает.

В случае ничьей все претенденты делят победу.



Создатели игры

Автор игры: Максим Истомин

Художник: Елена Ефремова

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Редакторы: Филипп Кан, Катерина Шевчук

Переводчик: Катерина Шевчук

Корректор: Татьяна Шарая

Графические дизайнеры: Ульяна Гребенева, Андрей Осинин

Верстальщики: Ульяна Гребенева, Рафаэль Пилоян



www.crowdgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.