

# АНСАМБЛЬ

Игра Луиджи Ферриси и Даниэле Урени



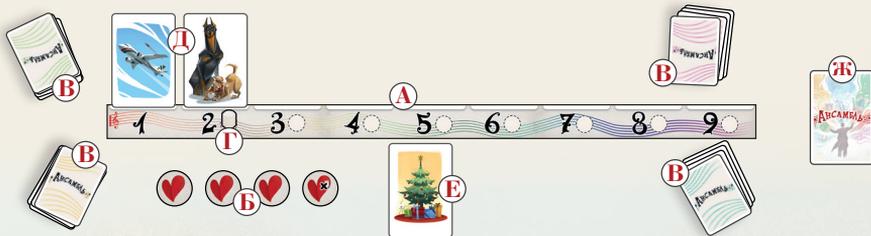
«Ансамбль» — это кооперативная игра, в которой участникам придётся синхронизировать свои предпочтения, не имея возможности общаться — лишь по-настоящему сплочённая команда сможет пройти все раунды игры и победить!

## Состав игры

- Музыкальный значок: Модульное поле
- Музыкальный значок: 80 карт ассоциаций (базовая колода)
- Музыкальный значок: 48 карт сценариев (3 сценария по 16 карт)
- Музыкальный значок: 90 карт голосов (10 цветов)
- Музыкальный значок: 10 жетонов здоровья
- Музыкальный значок: Жетон здоровья дебютантов
- Музыкальный значок: Маркер раундов
- Музыкальный значок: Правила игры

## Подготовка к игре

- А** Соберите **поле** и разместите его в центре стола.
- Б** Возьмите столько **жетонов здоровья**, сколько игроков в команде, начиная с жетона с номером 1 (например, при игре вчетвером используйте жетоны с 1-го по 4-й). Сложите их рядом с полем в ряд в порядке возрастания слева направо цветной стороной вверх.
- В** Каждый игрок берёт 9 **карт голосов** одного цвета (карты пронумерованы от 1 до 9).
- Г** Положите **маркер раундов** на поле в начальную позицию (раунд «2»).
- Д** Перемешайте **базовую колоду ассоциаций**, возьмите 2 карты и положите их лицевой стороной вверх на клетки «1» и «2».
- Е** Возьмите карту ассоциации и положите лицевой стороной вверх на середину стола так, чтобы она была хорошо видна всем игрокам. Это **карта испытания**.
- Ж** Положите колоду ассоциаций лицевой стороной вниз рядом с полем.



# Игра

В начале каждого раунда каждый игрок тайно выбирает карту ассоциации на поле, которая, по его мнению, лучше всего подходит карте испытания на середине стола. Для этого разыграйте лицевой стороной вниз карту голоса, чей номер соответствует позиции выбранной карты ассоциации. Если карт испытаний на середине стола несколько, игроки должны выбрать карту ассоциации, которая лучше всего подходит всем картам испытаний.

Участники разыгрывают карты голосов одновременно, затем переворачивают их лицевой стороной вверх. Выбирая карту голоса, вы не можете давать команде подсказки о своём выборе, но после открытия карт можете обосновать его.

После того как вы откроете карты голосов, происходит одна из следующих ситуаций:

## Разногласия

На цветной стороне некоторых жетонов здоровья изображено количество допустимых разногласий — то количество карт голосов, отличающихся от выбора большинства, при котором можно пройти раунд. На крайнем левом жетоне здоровья, лежащем цветной стороной вверх, (с наименьшим значением) указано количество допустимых разногласий в текущем раунде.



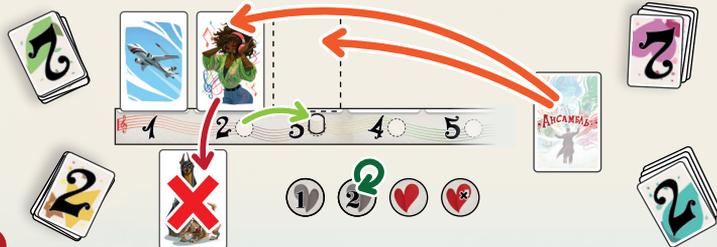
## АНСАМБЛЬ!

**Все игроки проголосовали за одну и ту же карту ассоциации.**

**Вы прошли этот раунд и восстанавливаете потерянный ранее жетон здоровья.**

- 🎵 Переместите маркер раундов на одну клетку вправо.
- 🎵 Если какие-либо жетоны здоровья лежат серой стороной вверх, переверните крайний правый из них (жетон с наибольшим значением) на цветную сторону.

Если вы прошли раунд 9, то **вы победили!**



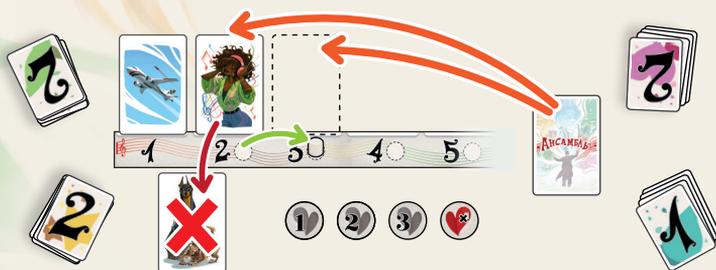
Вся команда проголосовала одинаково, поэтому переместите маркер раундов на 1 клетку вправо и переверните крайний правый жетон, лежащий серой стороной вверх, на цветную сторону. Сбросьте карту испытания и замените её той, за которую были отданы все голоса. Наконец, положите на поле новые карты ассоциаций до положения маркера раундов включительно.

## РАУНД ПРОЙДЕН!

Если кто-то проголосовал иначе, чем большинство, но количество таких голосов не превышает количество допустимых в этом раунде разногласий, то раунд пройден успешно, но потерянные жетоны здоровья не восстанавливаются.

🎵 Переместите маркер раундов на 1 клетку вправо.

Если вы прошли раунд 9, то **вы победили!**



Лишь 1 голос отличается от большинства, но количество допустимых в этом раунде разногласий равно 1, поэтому раунд пройден. Переместите маркер раундов на 1 клетку вправо. Карта ассоциации, за которую было отдано большинство голосов, становится новой картой испытания. Наконец, выложите на поле новые карты ассоциаций до положения маркера раундов включительно.

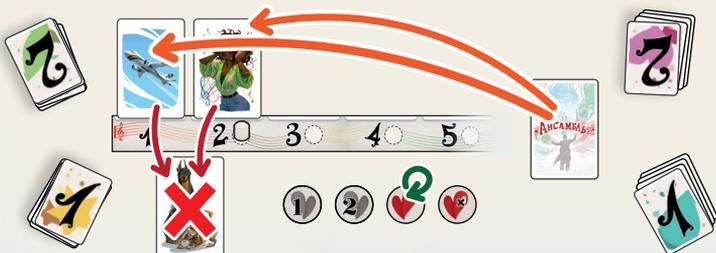
## РАУНД ПРОВАЛЕН!

Если кто-то проголосовал иначе, чем большинство, и количество таких голосов превышает количество допустимых в этом раунде разногласий, то раунд провален и вы теряете жетон здоровья.

🎵 Не перемещайте маркер раундов.

🎵 Переверните крайний левый жетон здоровья (с наименьшим значением), лежащий цветной стороной вверх, на серую сторону.

Если все ваши жетоны здоровья лежат серой стороной вверх, **вы проиграли!**



В этом раунде у вас 2 разногласия вместо допустимых 0, поэтому раунд провален. Не перемещайте маркер раундов и переверните крайний левый жетон здоровья, лежащий цветной стороной вверх, на серую сторону. Замените карту испытания двумя картами ассоциаций, потому что они набрали одинаковое количество голосов. Затем положите на поле новые карты ассоциаций до положения маркера раундов включительно.

## Если партия ещё не проиграна:

- ♪ Сбросьте все активные карты испытаний и замените их картой ассоциации, за которую проголосовало больше всего игроков (или картами ассоциаций при равенстве голосов).
- ♪ Выложите новые карты ассоциаций на поле до положения маркера раундов включительно.
- ♪ Каждый участник забирает свою разыгранную карту голоса в руку, и начинается новый раунд!

## Советы

В течение первых нескольких игр либо при игре новым составом мы рекомендуем добавить во время подготовки к игре жетон здоровья дебютантов.

Считайте, что это жетон с наибольшим значением (положите его правее текущего крайнего правого жетона). Во всех случаях этот жетон считается 1 дополнительным жетоном здоровья с количеством допустимых разногласий, равным значению жетона слева от него (последнего из тех, что вы положили при подготовке по обычным правилам).

## Сценарии

В комплект «Ансамбля» входят несколько сценариев, повышающих сложность игры и делающих каждую партию уникальной.

Вы можете приступить к выполнению сценария, как только успешно выполните условия, указанные на первой карте запечатанной колоды сценария. Внутри вы найдёте дополнительные правила и новые карты ассоциаций! После замешивания карт сценария в колоду основной игры вам уже не придётся их отделять.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы игры:** Луиджи Феррини и Даниэле Урсини  
**Редактор:** Алессандро Ланцуизи  
**Оформление:** Даниэла Джубеллини  
**Графический дизайн:** Аличе Паппагалло  
**Координатор производства:** Лоренцо Мария Контти

Права на игру «Ансамбль» принадлежат Ergo Ludo Editions.  
Все права защищены. 2021.

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Андрею Багрикову, Дарье Вахниной, Максиму Книшевицкому, Андрею Королёву, Всеволоду Иванову, Владимиру Сахно и Даниилу Евдокимову за помощь в подготовке русского издания.

