

Игра
Джеймса Эрнеста

Иллюстрации
Стефан Бута

ЕСТЬ ИДЕЯ!

Правила
игры



HOBBY
WORLD

Играть интересно



ЕСТЬ ИДЕЯ!

ПРАВИЛА

**Игра Джеймса Эрнеста
для 3–6 участников
в возрасте от 13 лет
и старше**

**Партия в среднем длится
около 25 минут**

СОСТАВ ИГРЫ

92 карты **предметов**

92 карты **свойств**

30 карт **голосов**

(6 карт **медалей**

и 24 **пустые** карты)

Правила игры



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы блистательный изобретатель, который создаёт новые товары для избалованной и скептически настроенной публики. Ваша цель — продвинуть самые революционные идеи.

Побеждает тот, чьи проекты станут наиболее популярными.

НАЧАЛО ИГРЫ

Сложите карты **предметов** и карты **свойств** в отдельные колоды, перетасуйте каждую и поместите в центр стола.

Карты **голосов** необходимо распределить следующим образом: каждый игрок получает 1 карту **медали** и такое количество **пустых** карт, чтобы он мог раздать по одной остальным участникам партии. Например, в партии на троих каждый получает 1 **медаль** и 1 **пустую** карту, а в партии на шестерых — 1 **медаль** и 4 **пустых** карты.

Каждый игрок берёт из колод 3 **предмета** и 3 **свойства**.

ИГРОВОЙ РАУНД

Шаг 1. Берём карты

В начале каждого раунда берите **предметы** и **свойства** из соответствующих колод, пока у вас на руке не окажется по 3 карты каждого вида.

Если на этом этапе игроку не нравятся доставшиеся карты, он вправе сбросить их все и набрать новый комплект из 6 карт. Так можно сделать только один раз за раунд.

Шаг 2. Изобретаем

Каждый игрок составляет 1 изобретение из любого количества карт со своей руки.

Вы можете задействовать от 1 до 6 карт в любом сочетании, если уверены, что они хорошо подходят друг к другу.

Выбранные карты положите перед собой лицевой стороной вниз. Когда все игроки сделают то же самое, начинается следующий шаг.

Поскольку изобретатель здесь вы, можете свободно менять текст на картах, чтобы он лучше подходил для ваших гениальных творений. Делайте что хотите, главное — сохраняйте общий смысл написанного.

Важно: заголовки на картах нужны лишь для помощи игрокам. Следовательно, их тоже можно трактовать удобным вам образом.



Суперизобретение!

Шаг 3. Презентуем

Начиная с любого участника партии, игроки в произвольном порядке (договоритесь между собой, гении) представляют свои изобретения с пламенной речью, достойной опытных маркетологов.

Можете блеснуть ораторским мастерством перед другими игроками или просто зачитать приведённый на картах текст.

Мы рекомендуем всё-таки уделить пару минут на подготовку зажигательной и убедительной речи.

К концу презентации карты вашего изобретения должны быть выложены перед вами на столе лицевой стороной вверх.

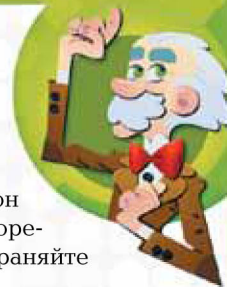
Все участники представляют по одному изобретению, а затем переходят к следующему шагу.

Шаг 4. Голосуем и награждаем

Когда все изобретения будут представлены, начинается голосование за самое лучшее. Каждый игрок берёт свои карты **голосов** и выкладывает по одной лицевой стороной вниз перед соперниками. **Медаль** нужно отдать игроку с самым толковым, на ваш взгляд, изобретением, остальным



Мы же говорили, что это просто бомба!



достаются **пустые** карты. Себе никакие карты **ГОЛОСОВ** выдавать нельзя.

Когда все карты **ГОЛОСОВ** розданы, игроки их раскрывают. Тот, кто получил наименьшее количество **медалей** (или не получил их вовсе), проигрывает раунд и получает «очко фиаско».

Чтобы отслеживать эти очки, игрок откладывает в отдельную стопку 1 карту неудачного изобретения.

Если сразу нескольких участников оценили одинаково маленьким количеством **медалей**, каждый из них получает по 1 очку фиаско. После голосования игроки забирают свои карты голосов, и начинается следующий раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после определённого количества раундов, которое зависит от количества игроков. В любом случае партия длится около 25 минут. Если хотите изменить время игры, можете уменьшить или увеличить число раундов.

	3 игрока → 7 раундов
	4 игрока → 6 раундов
	5 игроков → 5 раундов
	6 игроков → 4 раунда

После финального раунда победителем становится игрок с наименьшим количеством очков фиаско — он становится самым крутым изобретателем. В спорных ситуациях объявляется ничья: победителей может быть несколько.

Важно: количество раундов приведено в качестве примера для игры на 25 минут. Числа можно уменьшать или увеличивать по желанию игроков.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Перевод: Алексей Перерва, Олег Гаврилин

Редактура: Олег Гаврилин, Александр Киселев

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно