

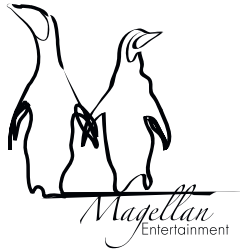


МОСИГРА

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**



3-7 игроков



От 18 лет



Партия 30-60 минут



Мой товарищ и его незримые грузья

В один прекрасный момент ваш товарищ вдруг начал видеть разные интересные вещи, рассказывать необычные истории и травить байки про несуществующие штуки. Такое ощущение, что у него появилось несколько невидимых глюков, с которыми ему очень-очень нравится общаться. Вы попробовали понять его и как-то вернуть к нормальной жизни, но не получилось. Опасаясь, что он вдруг замолчит и уйдёт в неизвестном направлении воевать с пришельцами (или выкинет ещё какой фокус), вы доставили его к доктору. Доктор обещал помочь.

Состав:

- 117 карт болезней, на которых написаны слова и темы.
- 20 карт лекарств, помогающие пациенту жить.
- Список болезней для доктора.
- Игровое поле-памятка.
- Маркер.
- Песочные часы.
- Правила игры.



Роли

В игре есть минимум четыре в меру безумных человека:

- **Пациент** (человек с очень богатым внутренним миром, который разговаривает с глюками).
- **Доктор** (самый умный человек в комнате).
- **Пара глюков**, которые прямо сейчас явились пациенту, но которых не видят доктор и другие окружающие.

Для начала игры определите, кто за кого будет играть в первом раунде, и приготовьтесь выслушать поток сознания пациента.

Глюки в организме

У каждого больного есть глюки. Они, к сожалению, не хотят знакомиться ни с кем, кроме больного, и потому остаются невидимыми для доктора и других людей. Заболевшим приходится рассказывать всем окружающим, кто из глюков что вытворяет, надеясь на опыт медицины. Глюки очень жизнерадостны и настолько развлекают пациента, что он даже не замечает, что творится во внешнем, а не в воображаемом мире. В момент посещения доктора пациент как раз находится в таком состоянии и потому просто транслирует своё видение мира в ответ на вопросы квалифицированного специалиста. Например, если доктор спросит, какое любимое блюдо пациента, он ответит не от себя, а так, как подсказывают ему глюки.

Доктор далеко не в первый раз встречает такие случаи в своей практике, поэтому по бреду пациента, скорее всего, сможет понять, что за глюки его терзают и как это лечить.

Простой вариант игры

Сначала нужно перемешать колоду болезней (это карточки с жёлтой рубашкой) и распределить роли, т.е. выбрать доктора, пациента, добрых и злых глюков исходя из количества игроков:

- **3 человека:** доктор, пациент, глюк (подробнее в разделе «Третьим будешь?»).
- **4 человека:** доктор, пациент, добрый и злой глюки.
- **5, 6 человек:** доктор, пациент и глюки, среди которых обязательно есть злой и добрый.
- **7 человек:** 2 доктора, пациент, 2 добрых глюка и 2 злых.

Затем нужно усадить доктора лицом к пациенту и спиной к глюкам. Глюки достают из колоды одну карту со словами и выбирают одно слово.

Можно до начала игры договориться, например, о том, что сегодня игра идёт только по словам №2.



После этого незаметно для доктора и пациента глюки договариваются между собой, кто какую роль исполняет.

Затем доктор ставит таймер и начинает внимательно выслушивать пациента, который в деталях, ярко и красочно описывает всё то, что жестами показывают ему глюки. Добрый глюк хочет донести до несчастного пациента тему карты (она написана вверху карты), злой — одно из шести слов (внизу карты).

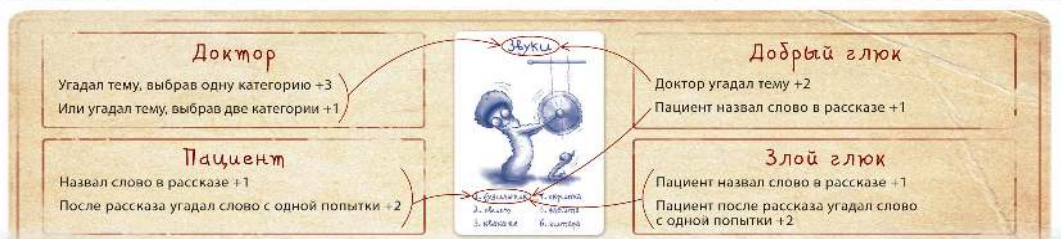
Все при деле: пациент рассказывает, глюки показывают, доктор слушает и поглядывает на список болезней, лежащий перед ним. Каждый хочет добиться своего результата.

Распределение победных очков

- **Доктор** должен угадать тему болезни по сбивчивой речи пациента. Список болезней содержит все темы, которые могут показывать глюки.

По истечении минуты доктор может отметить одну или две болезни в списке болезней. Если доктор отмечает одну тему и угадывает — он получает **три очка**. Если две темы и угадывает одну из них — он получает **одно очко**. Если доктор не угадал тему болезни, очков он не получает.

- **Пациент** должен разгадать слово, загаданное глюками. Если пациент в ходе своего рассказа назвал загаданное



слово — он получает **одно очко**. Если пациент после рассказа сможет с первой попытки отгадать загаданное слово — он получает **два очка**. То есть за один раунд пациент может набрать от нуля до трёх очков.

- **Оба глюка** должны добиться того, чтобы пациент **в ходе** своего рассказа назвал загаданное слово. За это каждый глюк зарабатывает **по одному очку**. Но! Добрый глюк должен помочь доктору. Если доктор угадает тему болезни — добрый глюк получит **два очка**.

Злой глюк должен добиться того, чтобы пациент смог **после** рассказа назвать загаданное слово. Если пациенту это удалось, злой глюк зарабатывает **два очка**. Таким образом, каждый из глюков может заработать за раунд от нуля до трёх очков.

Сначала глюкам выгодно работать сообща (чтобы пациент назвал заданное слово), а уж потом добиваться личных целей.

Пациенту выгодно всегда рассказывать, что он видит, глюкам — маскироваться друг под друга, а доктору — пытаться выделить в бреде пациента основные моменты, которые помогут поставить диагноз.

Очки отмечаются на игровом поле. Там же указано и количество раундов в игре. После каждого раунда игроки меняются местами по кругу. Победителем становится тот игрок, который по прохождении всех раундов наберёт большее количество очков.



| | Доктор | Пациент | Добрый глюк | Злой глюк |
|---|--------|---------|-------------|-----------|
| Доктор угадывает тему с одной попытки | 3 | – | 2 | – |
| Доктор угадывает тему с двух попыток | 1 | – | 2 | – |
| Пациент в ходе рассказа сказал загаданное слово | – | 1 | 1 | 1 |
| Пациент после рассказа назвал загаданное слово | – | 2 | – | 2 |

Пример

Доктор: Пациент, что вы делали сегодня ночью?

Добрый глюк, объясняя категорию «механизмы», показывает, как он забивает гвоздь в стену,

Злой глюк, объясняя слово «дрель», показывает, как он танцует.

Пациент: Шумел, топал по полу. О, а потом таракана на стене увидел, начал тапком бить.

Добрый глюк показывает процесс ярче.

Пациент: И гвоздь в него забил.

Злой глюк начинает делать вид, что сверлит.

Пациент: Потом сосед караоке включил, а я дрелью ещё две дырки просверлил.

Доктор: Поэтому вас сюда и доставили?

Злой глюк одобрительно кивает. **Добрый** показывает контур гвоздя в воздухе.

Пациент: Нет, всё из-за женщины. Худой такой, знаете ли...

По истечении времени доктор отмечает одну тему «механизмы» на списке болезней и угадывает. Пациент называет слово «дрель» и тоже угадывает.

Таким образом, все добились своих целей и зарабатывают по три очка.

После сыгранного раунда нужно поменяться ролями по кругу.

Распределение ролей

Когда в одной из команд несколько одинаковых персонажей (например, 2 доктора), очки начисляются так: сначала определяется количество победных очков команды, потом оно делится на количество игроков в команде и округляется вверх.

Например, если 2 доктора заработали три очка, то каждый получает по полтора очка. С учётом округления каждый получает по два очка.

Сложный вариант игры

Медицина не знает преград: в более сложном и весёлом варианте правил доктор имеет возможность испытать на пациенте весь арсенал из своей аптечки. Ход игры аналогичен стандартному, но перед пациентом выкладываются две карточки лекарств, условия которых он должен выполнять. Например, они могут предписывать ему не смеяться и говорить с акцентом: этого требует лечение. Чтобы выложить эти карты, доктор перемешивает колоду лекарств, а пациент тянет оттуда две карты и кладёт перед собой.



Автор игры: ООО «Студия ИНТРИ».

© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2012.
117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б,
помещение XI, комната 139. Телефон +7-926-522-19-31.

Глюки стремятся сделать так, чтобы пациент не следовал инструкциям лекарств.

За нарушенное условие каждого из лекарств **глюки** получают **дополнительное очко**.

Доктор может угадывать тему два раза, причём первый раз — назвав её вслух прямо во время рассказа пациента. Если получается угадать тему с первого раза, доктор получает **пять очков**, если нет — игра продолжается так же, как в простом варианте.

Пациент, который выдерживает условие лекарства до конца сеанса лечения, получает **по одному очку** (т.е. максимум — два дополнительных).

Если одно лекарство противоречит другому, нужно замешать одно из них обратно в колоду и потянуть ещё раз.

Третьим будешь?

Это вариант на троих, где участвуют только доктор, пациент и одинокий глюк. Глюк тянет карту и запоминает указанное на ней слово. Ему нужно объяснить его пациенту. Перед пациентом кладутся 2 карты лекарств, условия которых он должен выполнить. Очки распределяются так:

- Доктор и пациент получают очки так же, как и в простом варианте игры.
- Глюк получает одно очко за названное пациентом слово в рассказе и по одному очку за каждое из нарушенных условий лекарств.

Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, В. Герасимов, А. Деева, Е. Кутепова, Г. Иванникова.

Художник К. Лемешева.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено!