

ПРАВИЛА ИГРЫ



Александра Горева-Куртышева

Как играть (краткая памятка)

1. Зачитайте карту события. Тайно проголосуйте за один из вариантов своими жетонами власти.
2. Выложите карту секретного приема.
3. Игроки убирают ширмы и подсчитывают, какой вариант развития событий набрал больше жетонов власти. Разыграйте карту секретного приема, если выкладывали ее.
4. Передвиньте фишки трека на игровом поле на столько шагов, сколько указано на карте события. Получите ресурсы.
5. Сбросьте разыгранные жетоны власти и карту события, доберите карты секретного приема до 3 и начните новый раунд.

**Подробные правила и ход игры
читайте далее.**

Руководитель редакции *Анастасия Макарова*

Ответственный редактор *Дарья Жаркова*

Девелопер *Максим Верещагин*

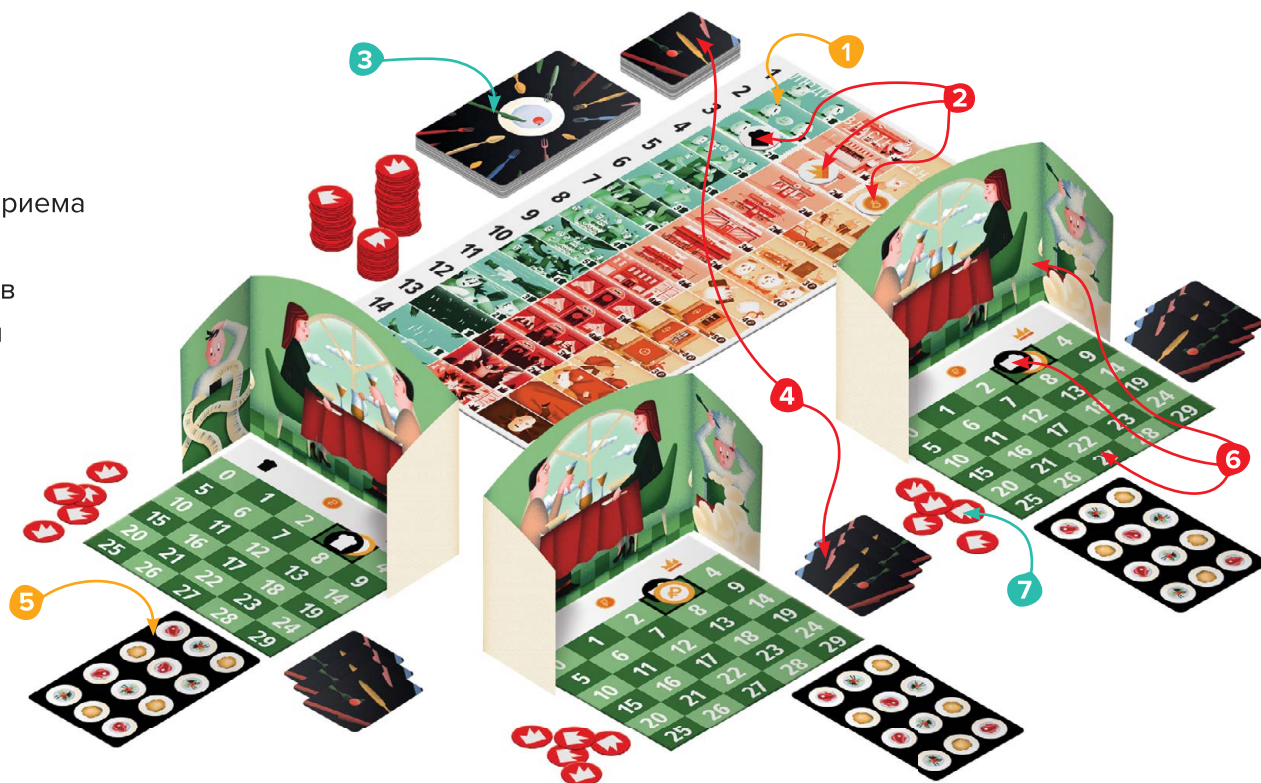
Арт-директор *Елизавета Краснова*

Верстка *Татьяна Гришина*

Корректоры: *Надежда Болотина, Мария Кантурова*

Компоненты

- 1 игровое поле
- 5 планшетов игрока
- 5 ширм
- 18 карт секретного приема
- 5 фишек денег
- 5 фишек сотрудников
- 8 карт личных целей
- 50 карт событий
- 50 жетонов власти
- 3 фишки трека



Подготовка к игре

1. Положите игровое поле в центр стола.
2. Возьмите 3 фишки трека и поставьте их на деление 3 игрового поля.
3. Тщательно перемешайте карты событий, возьмите 8 штук и положите рядом с полем рубашкой вверх. Остальные карты уберите в коробку.
4. Перемешайте и сложите стопкой рубашкой вверх карты секретного приема рядом с полем. Выдайте каждому игроку по 3 карты взакрытую.
5. Перемешайте все карты личных целей и раздайте взакрытую каждому игроку по одной. Остальные, не подглядывая, уберите в коробку. Игроки могут смотреть свои цели, но не показывать другим.
6. Каждый игрок получает личный планшет, ширму, 1 фишку денег и 1 фишку людей. Игроки выставляют обе фишки на значение 3 трека своего планшета.
7. Раздайте игрокам по 5 жетонов власти. Остальные положите рядом с игровым полем.

Цель игры

Цель каждого игрока — сделать так, чтобы к концу игры фишки трека игрового поля находились на значениях, указанных на его карте цели.

Ход игры

Игра состоит из **8 раундов**. В каждом раунде **4 фазы**:

1. Событие и закрытое голосование.
2. Выкладывание карты секретного приема для розыгрыша в фазе 3.
3. Подведение итогов голосования, розыгрыш карт секретного приема.
4. Передвижение фишек трека на игровом поле и получение ресурсов.

ВАЖНО! В каждой фазе игроки ходят одновременно.

ФАЗА 1

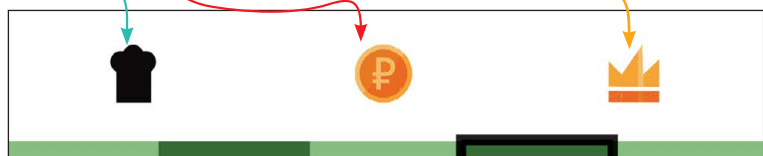
Событие и закрытое голосование

Один из игроков берет верхнюю карту колоды событий, зачитывает на ней текст и кладет рядом с полем.

Теперь игроки тайно, за ширмами, выбирают, за какой вариант развития событий будут голосовать. Для этого они берут любое количество жетонов власти из своего запаса и кладут на иконку события на планшете (рис. 1).



Рис. 1



ПРИМЕЧАНИЕ. Помните, что, голосуя, вы выбираете не только вариант развития события, но и ресурс, который получите в фазе 4.

ВАЖНО! Можно выбрать только один вариант развития события. Игрок не может отказаться голосовать. Если у вас нет жетонов власти, возьмите один жетон из запаса.

В этой фазе вы можете по желанию обсуждать варианты развития событий, склонять других игроков проголосовать за какой-то конкретный, давать обещания (предлагать деньги, власть или сотрудников нельзя!).

ФАЗА 2

Выкладывание карты секретного приема для розыгрыша в фазе 3

Карты секретного приема могут влиять на результаты голосования, помочь игроку получить больше ресурсов, сбросить карты и т. д.

Если игроки хотят разыграть карту секретного приема в следующей фазе, они должны положить ее перед своей ширмой рубашкой вверх.

ВАЖНО! Игрок может разыграть только одну карту секретного приема в течение одного раунда.

ПРИМЕЧАНИЕ. В правом верхнем углу карты секретного приема указано количество ресурсов, которое игрок должен будет заплатить в фазе 3, чтобы разыграть эту карту (рис. 2).



Рис. 2

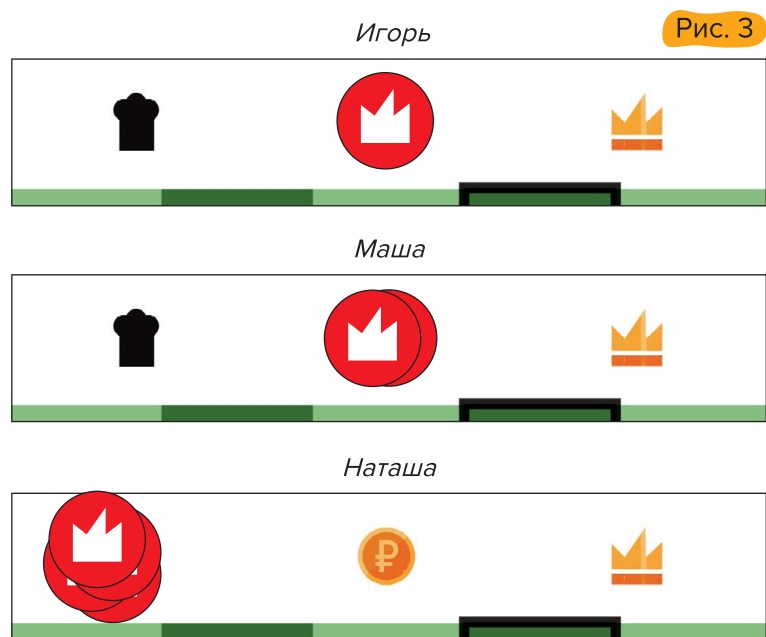
ФАЗА 3

Подведение итогов голосования, розыгрыш карт секретного приема

Как только все игроки определились с выбором, отложите ширмы в сторону и подсчитайте, сколько жетонов

власти набрал каждый вариант развития события. Побеждает тот вариант, за который игроки в сумме положили больше жетонов власти.

ПРИМЕР (рис. 3). Игорь проголосовал за второй вариант развития событий и выложил 1 жетон власти. Маша тоже проголосовала за этот вариант и выложила 2 жетона власти. Таким образом, общая сумма жетонов власти равна 3. Наташа проголосовала за первый вариант и выложила 4 жетона власти. Значит, победил первый вариант.



Если несколько вариантов развития событий набрали одинаковое количество жетонов, игроки проводят повторное голосование (тайно, за ширмами). Если ситуация повторилась, то срабатывают все варианты событий, которые в этот раз набрали одинаковое количество жетонов.

Теперь игроки разыгрывают свои карты секретного приема. Для этого они переворачивают их лицом вверх и выплачивают указанную на них стоимость.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если игрок не может заплатить ресурсы, чтобы разыграть карту, он тут же сбрасывает ее в коробку.

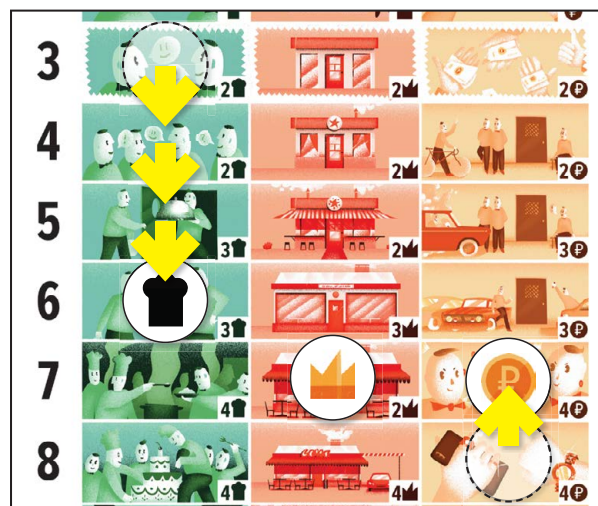
Игроки выполняют условия, указанные на картах секретного приема. Если какие-то карты противоречат друг другу, то срабатывает та, стоимость которой выше. Несработавшие карты отправляются в коробку.

ФАЗА 4

Передвижение фишек трека на игровом поле и получение ресурсов

Игроки передвигают фишки трека на игровом поле на столько шагов, сколько указано на карте события (напротив того варианта, который победил). Если перед числом стоит минус, значит, фишку двигают по треку назад.

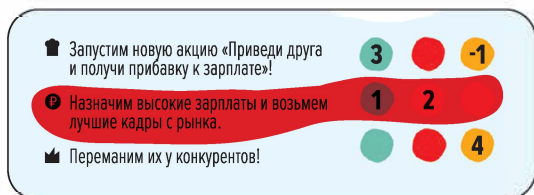
ПРИМЕР. Победил первый вариант развития события. Получается, по треку людей фишка двигается на 3 шага вперед, а на треке денег — на 1 шаг назад (рис. 4).



Затем игроки получают ресурс, за который голосовали (деньги **₽**, люди **👤** или власть **👑**). Они получают его независимо от того, победило выбранное ими событие или нет. Количество ресурса указано на клетке игрового поля, на которой сейчас стоит фишка трека. В некоторых случаях игрок теряет ресурс, а не приобретает.

Ресурсы денег и людей игроки отмечают фишками на своем личном планшете. А власть выдается в виде жетонов власти.

ПРИМЕР. Маша проголосовала за второй вариант развития события и выбрала ресурс «деньги». Смотрим, на какой клетке находится фишка трека. Маша получает 4 денег и отмечает это на своем планшете (рис. 5).



👤	₽	👑		
0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24
25	26	27	28	29



Жетоны власти, которые игроки использовали для голосования, сбрасываются в общий резерв.

Конец раунда

После того как все игроки получили ресурсы:

1. Сбросьте использованные карты секретного приема и карту события в коробку.
2. Игроки собирают карты секретного приема до трех. Начните новый раунд с фазы 1.

Конец игры и подсчет очков

Игра заканчивается, как только сыгран восьмой раунд (когда разыграны все 8 карт событий).

Все игроки вскрывают свои карты целей и получают победные очки. Их получают за:

1. Определенные условия, указанные на карте цели.
2. 1 победное очко за каждые 3 денег.

Игрок, который набрал больше всего очков, становится победителем. В случае ничьей побеждает тот, у кого больше жетонов власти.

ПРИМЕР. Игра закончилась, начался подсчет очков (рис. 6). У Игоря 8 денег, 14 сотрудников и 4 жетона власти. Его карта цели — «Шавервуман». Фишка трека людей остановилась на клетке 10. Это значение совпадает с условием на карте цели, поэтому Игорь получает 12 победных очков. За то, что фишка трека власти остановилась на клетке 8, он получает 10 победных очков. Фишка трека денег остановилась на клетке 14, это не подходит под условия, указанные на карте цели, поэтому Игорь ничего за него не получает. Зато он получает 2 победных очка за каждого игрока, у которого меньше жетонов власти, чем у него. Таких игроков два. Кроме того, Игорь получает 2 победных очка за 8 денег. Суммарный счет составил $(12 + 10 + 2 + 2 + 2 = 28)$ 28 победных очков.

Рис. 6

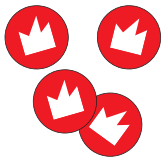
ЛАВАШ –
ВОТ
ВЫБОР
НАШ!

ШАВЕРВУМАН

Получите 2 ★ за каждого игрока, у кого меньше 👑, чем у вас.

★10	9	8	6
★12	10	9	7
★10	11	10	8

	👤	₹	👑	
0	1	2	3	4
5	6	7	₹	9
10	11	12	13	👤
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24
25	26	27	28	29



1 ЛЮДИ ВЛАСТЬ ДЕНЬГИ

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

О чем игра?

И сейчас речь пойдет не о бирюзовых организациях с вкраплениями голубого океана, населенного черными лебедями.

На этот вопрос вы найдете собственный ответ после первой же партии. Тем не менее я хочу показать вам «внутреннюю кухню». Все принимаемые решения имеют свой цвет.

Паприка — про скорость и простоту.

Кукуруза — про инновации и выгоду.

Розмарин — про людей, во всех смыслах.

Сам цвет не плох и не хорош. Я уверена, вы заметите ограничения и возможности каждого подхода. Так что помимо веселья получите еще и лайфхаки-решения для разных ситуаций — в жизни и бизнесе.

Чаще всего хорошее блюдо получается из правильной пропорции ингредиентов. Найдите сочетание, которое вам подходит.

