

Правила игры

версия 01 бета

НЕЙРО СКАЗКА

Партия 25 минут
Количество игроков 2-10
Возраст от 5 лет
Объясняется за несколько минут

Подойдёт на свадьбу / День рождения/ Юбилей

Подготовка

Для начала игры необходимо напечатать карточки из файла на принтере или в типографии, и вырезать их.

Готовые карточки нужно перетасовать и положить картинками вниз.

Затем выбирается ведущий раунда. Выбрать ведущего можно с самыми круглыми ушами, но также его можно выбрать с помощью древней техники «цу-е-фа» или перепалкой среди играющих.

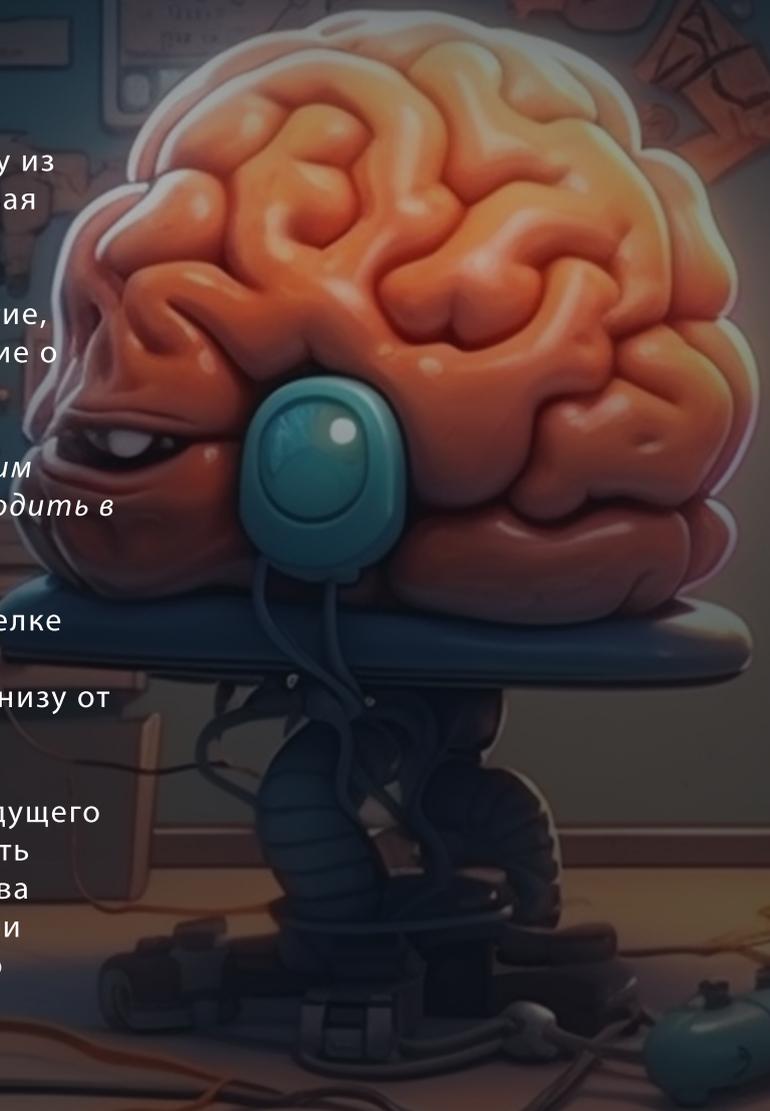
Ход игры

Ведущий игрок достаёт первую карточку из стопки и начинает свой рассказ, описывая изображение, вплетая в свой рассказ увиденное. Достаточно нескольких предложений, описывающих мир, событие, явление, чтобы появилось представление о происходящем.

Например: Жил-был мальчик с маленьким носом и большим лукошком. Он любил ходить в лес и петь песни.

Затем следующий игрок по часовой стрелке тянет следующую карточку из стопки и добавляет ее справа слева сверху или снизу от уже лежащей карточки.

Дальше этот игрок придумывает для ведущего игрока одну деталь события, особенность местности, запрет на произнесение слова связанного с текущим изображением или что-то совсем невообразимое, но как-то относящееся с текущей карточкой.



Ход игры - продолжение

Например: продолжай рассказ без упоминания цветков и лепестков.

Теперь ведущий игрок должен продолжить рассказ уже по последней выложенной карточке с предложенной деталью.

Например: Однажды он пошёл в лес, но вместо этого его похитили инопланетяне, сидящие в роботах.

После того, как все игроки добавили по одной особенности и ведущий проговорил заключительное предложение, он сражается с **боссом уровня**. Для этого он говорит, как выглядит сущность, явление, свойство или что-то ещё и что он будет с этим делать. Затем тянет верхнюю карточку из колоды и на основе изображенного на этой карточке, ведущий эпически завершает свой рассказ.

Например: После долгих скитаний на краю вилки седой старик с лукошком на голове готов к сражению с диким Армавирским горохом. Взяв в руки волю, несколько уток и весеннее настроение он взорвал горох, вызвав спазмы у всего живого.

Затем выбирается новый ведущий по часовой стрелке и всё повторяется.

В самом конце выбирается ровно два с половиной победителя на основе самых нелепых высказываний, шуток, тупежа и наглого обмана.

Затем составляется коллективный отзыв об этой игре и сбрасывается в форму обратной связи на сайте.

Конец.

Важное примечание:

Ведущему игроку нельзя повторять одну и ту же историю в каждой карточке, необходимо каждый раз придумывать что-то новое. Необязательно логичное, но обязательно связанное в общее повествование.

Не рекомендуется упоминать темы войны, религии и политики. Если не хотите поссориться, избегайте этих тем в игре.

Разработка
СтавИгры
Издатель
GUIDEX

Автор Иван Абонеев.
Художник он же в роли промт-инженера.
Разработка «СтавИгры»
Дистрибуция Guidex.ru
Корректор тот же челик
Наш телеграм-канал @neurobyte

© Иван Абонеев (самозанятый), 2023.
Россия, Ставрополь, ул.Дзержинского 41-1
по вопросам разработки mail@stavgames.ru
+7-962-442-84-27
Воспроизведение и модификация
компонентов игры строго РАЗРЕШЕНЫ
Хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!

