

ГОСТИ ИЗ БУДУЩЕГО

НАСТОПЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА

Группа андроидов с искусственным интеллектом была отправлена на Землю с миссией захвата планеты и подчинения ее под свой контроль. Эти андронды были созданы самыми продвинутыми технологиями и обладали огромным интеллектом и мощными возможностями, позволяющими им легко преодолевать любые препятствия.

При приземлении на Землю они начали свою операцию, захватывая ключевые точки и уничтожая все, что стояло у них на пути. Жители Земли были в панике, не зная, что делать в этой критической ситуации.

Но появились и те, кто решил противостоять захватчикам. Эти герои собрались вместе, чтобы противостоять армии андроидов и спасти свою планету. Они объединили свои усилия и использовали все свои знания и навыки, чтобы найти слабости в технологиях андроидов и нанести им удар.

Но битва еще далека от завершения. Андронды не сдаются и продолжают свои атаки, поэтому героям Земли нужна ваша помощь. Присоединяйтесь к борьбе за свободу и попытайтесь остановить армию андроидов, прежде чем они завладеют всей планетой!

ПОДГОТОВКА

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

Существуют карточки нападения нейросетей и искусственного интеллекта, они с темным фоном. Также существуют карточки противостояния нейросетям и искусственному интеллекту. У них светлый фон.

Все готовые карточки нужно перетасовать и положить картинками вниз.

Затем выбирается ведущий раунда с помощью техники «цу-е-фа».

Ведущий выбирает из карточек три одинаковых карточки противостояния и убирает их из игры, не показывая. В партии они не понадобятся.

ХОД ИГРЫ

Перемешайте стопку карт, положите её на стол рубашкой вверх и раздайте каждому игроку четыре верхних карты из этой стопки карт. Лучше не показывать свои карты андроидам, игрокам и летающим дронам. Для того, чтобы спасти человечество, – необходимо собрать на своем столе набор из пяти разных карт противостояния нейросетям и искусственному интеллекту. У таких карт светлый фон. Если на столе у игрока окажется пять разных карт нападения искусственного интеллекта (с темным фоном), тогда игрок обретает нейроинтерфейс и начинает помогать нейросетям.

Первый ход в игре начинает игрок, следующий за ведущим по часовой стрелке. Этот игрок берёт верхнюю карту из стопки карт в руку, затем играет одну карту из руки.

ХОД ИГРЫ - ПРОДОЛЖЕНИЕ

Если эта карта противодействия (со светлым фоном), тогда она кладётся на стол игрока. Если это карта нападения (с тёмным фоном), тогда карта кладётся на стол другого игрока на выбор.

Если у одного игрока на столе оказываются карта нападения и карта противодействия с одинаковыми символами, тогда эти карты идут в сброс. На столе игрока не может быть одновременно одинаковых карт нападения, двух одинаковых карт противодействия. Если один игрок не может сыграть ни одной из карт со своей руки, тогда происходит короткое замыкание, он показывает все карты своей руки и кладёт их вброс. Затем игрок берёт верхние четыре карты из стопки. Ход переходит к следующему игроку.

Как только у игрока оказывается пять разных карт противостояния, останавливаются все электростанции, разряжаются все батарейки, искусственный интеллект превращается в счёты, андроиды с песнями стройными рядами спешат утонуть в лаве или улететь на альфу центавра ближайшим авиарейсом. А игрок одерживает победу.

Но если у игрока в какой-то момент игры обнаруживается пять разных карт нападения, тогда этот игрок переходит на общение двоичными кодами,

сбрасывает все карты из руки и со своего стола в сброс.

С этого момента этот игрок не выбывает из игры, а поражается искусственным интеллектом и превращается в кибернетический организм на страже нейросетей.

В свой ход игрок-киборг берет в закрытую верхнюю карту из стопки и помещает на стол другого игрока на выбор. Затем открывает карту, если эту карту нельзя сыграть, тогда она помещается в сброс. Дальше киборг передаёт ход следующему игроку.

В том случае, когда из игроков, не поражённых нейросетями остаётся только один, он становится сверхчеловеком, замедляет время и уворачиваясь от откуда-то взявшихся пуль, мгновенно собирает всех игроков-киборгов вместе и перепрограммируется их всех обратно в людей. Нейронные сети и искусственный интеллект временно ошеломлён поступком сверхчеловека и временно нейтрализуется. В игре ничья. Начинается следующая партия с желающими продолжить игру.

Когда закончилась стопка - тщательно перемешайте сброс в стопку и продолжайте игру.

ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ

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 @neuronyte

© 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!

