

ИГРА ЮРИЯ ЯМЩИКОВА

НЕЙРО ГОНКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ



БУДУЩЕЕ...

Наука сильно шагнула вперед и позволила людям развиваться во всех сферах, независимо от их возраста и физических возможностей. Теперь каждый может добиться любых целей. Лишь спорт по-прежнему остается подвластен самым молодым, сильным и ловким.

Но скоро все изменится...

Сверхсекретная уникальная разработка «НЕЙРОГОНКИ» – игра будущего.

В ней стираются любые физические и возрастные границы. Озорной первоклассник и заботливая бабушка, ласковая мама и строгий папа, пожилой профессор и юный спортсмен...

Все могут принять участие в гонках нейронных связей и состязаться на равных!

Брось вызов детям, друзьям, родителям, любому близкому человеку и победи в гонках будущего!

КОМПОНЕНТЫ

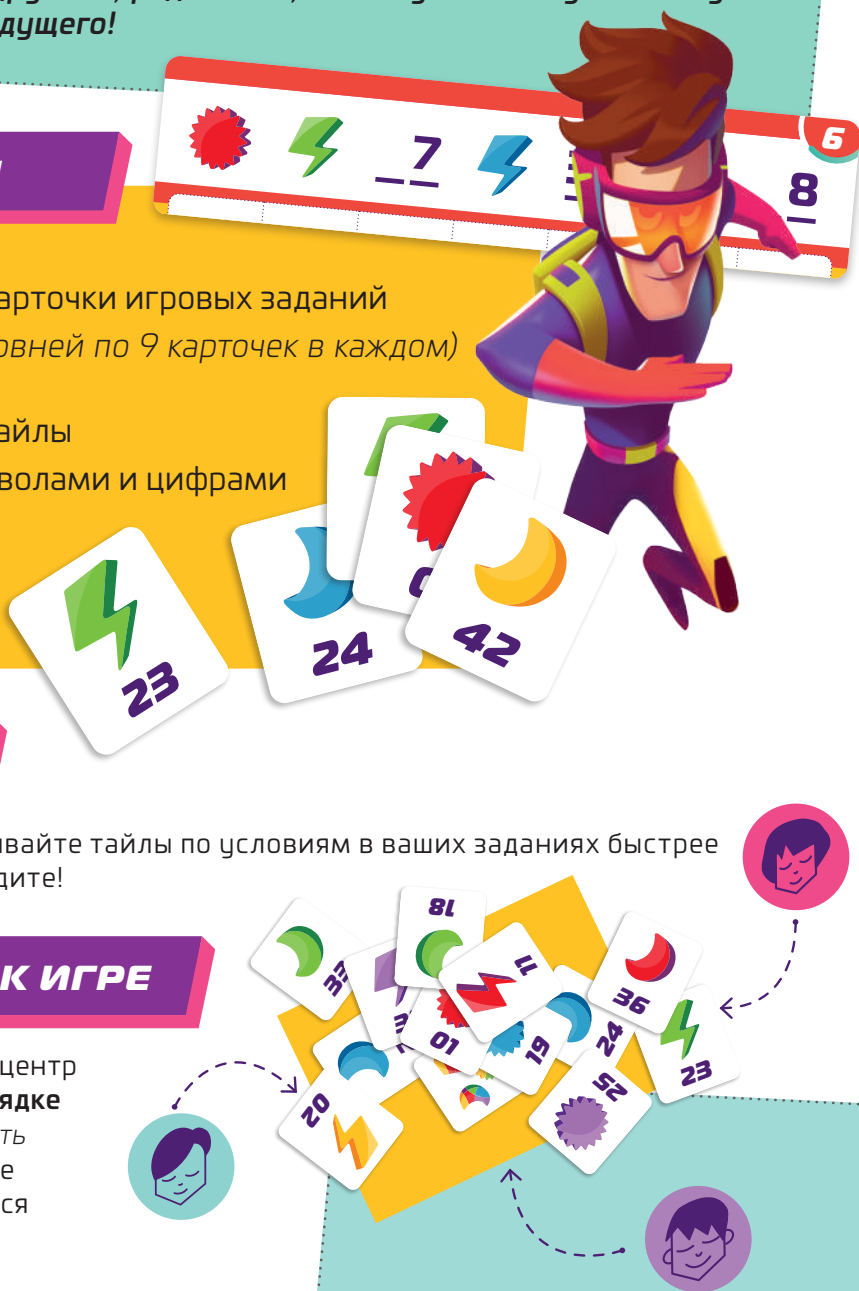
- ▶ Двусторонние карточки игровых заданий
 - **90 шт** (10 уровней по 9 карточек в каждом)
- ▶ Двусторонние тайлы с цветными символами и цифрами
 - **60 шт**
- ▶ Правила

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Подбирайте и выкладывайте тайлы по условиям в ваших заданиях быстрее соперников, и вы победите!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выложите **все тайлы** в центр стола в **случайном порядке** (одни тайлы могут лежать на других), так чтобы все игроки могли дотянуться до любого из них.



В игре предусмотрено **3 режима**: **БАЗОВЫЙ** – для равных игроков, **УНИВЕРСАЛЬНЫЙ** – для игроков разного уровня или возраста и **СОЛО РЕЖИМ** – для одного.

Сперва ознакомьтесь с правилами **БАЗОВОГО** режима, а затем по желанию с отличиями **УНИВЕРСАЛЬНОГО** и **СОЛО** режимов.

БАЗОВЫЙ

Подходит для игроков примерно одного уровня.

Каждый игрок берёт себе задание **1 уровня** и кладет его перед собой любой стороной вверх.

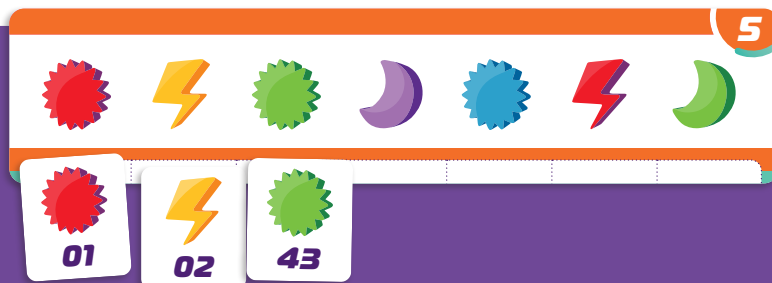
Цель – быстрее других собрать карточки всех 10 уровней.

ХОД ИГРЫ

Когда все готовы, ведущий (*самый младший участник*) объявляет «**СТАРТ**». Игроки переворачивают карточки, начинают подбирать тайлы из центра стола, следуя своему заданию, и выкладывают их на свои карточки.

При этом необходимо соблюдать следующие правила:

- Каждый игрок действует **только одной** рукой. Берёт **один тайл** и выкладывает на свою карту. После чего можно взять один следующий.
- Тайлы выкладываются под символами в карточке задания на специально отмеченные места.



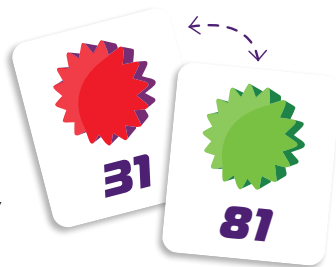
В примере фиолетовую луну уже можно класть, а синее солнышко ещё рано, т. к. слева от него есть пустое место.

Взятый тайл **нельзя откладывать** себе в запас. Если он не подходит, можно **только вернуть** его в центр стола.

На каждом тайле изображен один из трёх символов: **солнце**, **луна** или **молния**.

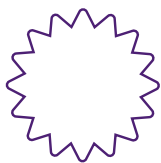
Они окрашены в один из **пяти цветов**: красный, жёлтый, зеленый, синий, фиолетовый. Под каждым символом есть число – от 00 до 99.

Все тайлы двусторонние, причём изображения символов на обеих сторонах совпадают (кроме нескольких бонусных), числа отличаются всегда на 50, а вот цвет всегда разный.



Важно! Не забывайте переворачивать тайлы, чтобы быстрее найти нужный.

РАСШИФРОВКА ЗАДАНИЙ



Если в задании:

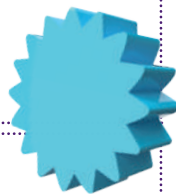
изображен **символ белого цвета** (нераскрашенный), то можно выкладывать указанный символ любого цвета.



цветной квадрат, значит, нужно выложить любой символ цвета квадрата.



раскрашенный символ, значит, нужно отыскать именно такой и соответственного цвета.



цифра, то нужно выложить тайл с определённым числом, не смотря на символ и его цвет. *Обращайте внимание – первая или последняя цифра числа обозначена в задании, чтобы подобрать тайл с подходящим числом и не ошибиться.*



между символами и/или цифрами стоит знак **«больше» (>)** или **«меньше» (<)**, значит тайлы слева и справа от знака нужно выкладывать определённым образом. Знак **«>>»** означает, что слева должен быть тайл с числом большим, чем у тайла справа. Знак **«<<»**, наоборот, задаёт условие, что тайл слева должен быть с меньшим числом, чем у тайла справа.

Не забывайте при этом подбирать верные символы и цвета, соответственно вашему заданию.

10



БОНУСНЫЕ ТАЙЛЫ

9 тайлов в игре бонусные – имеют одну или обе особые стороны. На них изображены сразу все символы одного цвета или один символ, раскрашенный всеми пятью цветами, а на одном тайле все символы всех цветов.

Они позволяют выложить **любую фигуру нужного цвета** или **определенную фигуру любого цвета**.



ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

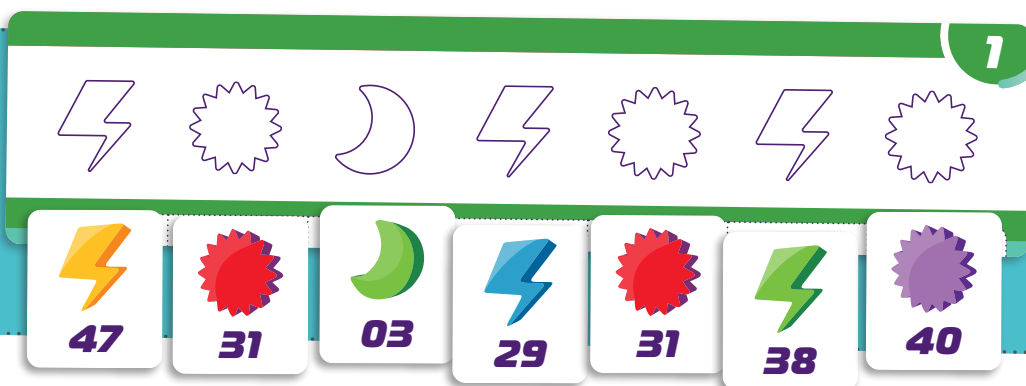
Как только один из игроков выложил **все 7 тайлов** в соответствии с заданием, он кричит **«стоп игра»**. Остальные должны прекратить выкладывание тайлов, а затем проверить, верно ли игрок выполнил своё задание.

- ▶ **Если игрок допустил ошибку**, то он берёт новую карточку того же уровня. Остальные игроки остаются с текущими заданиями. Все тайлы сбрасываются в центр стола и перемешиваются. Раунд начинается заново.
- ▶ **Если игрок верно выполнил задание**, то он возвращает свою карточку в коробку и берёт новую следующего уровня. Остальные игроки остаются на том же уровне. Если уже решали эту карточку с обратной стороны, верните её в коробку и возьмите новую. Все тайлы сбрасываются в центр стола и перемешиваются.
- ▶ **Начинается новый раунд.**

Важно! Перед игроком всегда находится только 1 карточка задания.

Так проходят раунд за раундом, и игроки-победители продвигаются по уровням от простых к сложным.

Для проигравших игроков уровень задания остается прежним, а значит, им будет проще выиграть в новом раунде.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только один из игроков первым выполнил задание **10 уровня**.

Он объявляется **победителем** Нейрогонок.

Важно! Если играют маленькие дети, можно ограничиться 5 уровнями или любым количеством, комфортным для детей.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Подходит для игроков разного возраста или опыта в игре.

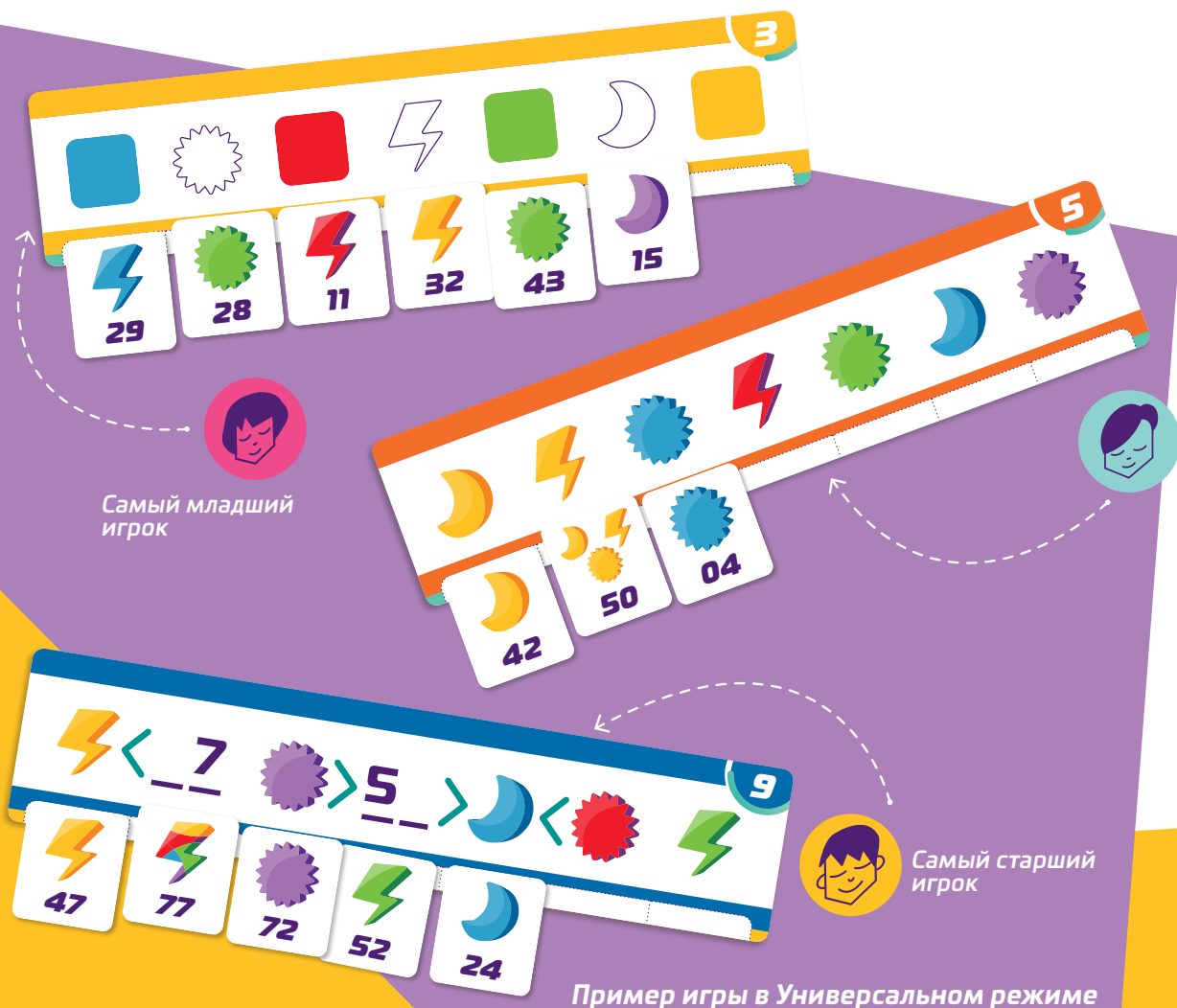
Цель – выполнить больше других карточек с заданиями.



ХОД ИГРЫ

Играйте по правилам **БАЗОВОГО** режима со следующими изменениями:

- Старшие или более опытные игроки начинают с заданий уровня выше 1, например, 3 или 5, а дети или новички начинают с 1 уровня.
Так каждый из игроков будет выполнять посильное ему задание, и старшим не придётся поддаваться младшим игрокам.
- **Победитель** в каждом раунде **не возвращает свою карточку задания** в коробку, а оставляет ее рядом с собой. Карточки будут служить победными очками в данном режиме.
- Победитель берёт задание следующего уровня. Если разница между игроками велика, то младшие игроки при победе могут оставаться на том же уровне и выполнять задания на нём. Найдите идеальный баланс, подходящий именно вашей компании, чтобы всем игрокам было интересно.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

- Окончание игры происходит так же, как и в **БАЗОВОМ** режиме, когда один из игроков первым соберёт задание 10 уровня. После этого все игроки должны посчитать, сколько карточек им удалось собрать, т. е. сколько раз за игру они выполняли свои задания быстрее других. Игрок, у которого карточек больше, объявляется **победителем**. При равенстве очков побеждает младший игрок.

- **Можно закончить игру раньше**, не доходя до 10 уровня и подсчитать собранные карточки у каждого игрока.



СОЛО РЕЖИМ

Режим для одного игрока.

ХОД ИГРЫ

Для соло режима вам понадобится секундомер.

Каждый раунд засекайте **20 секунд** на выполнение задания. Начните с карточки 1 уровня. Если вам удалось выполнить задание за 20 секунд или быстрее, то переходите на следующий уровень. Если нет, возьмите новую карточку и попробуйте снова.

По желанию можно увеличить время выполнения задания. А для любителей острых ощущений время можно сократить.

Прошли все уровни без единого проигрыша? Вы объявляетесь **Мастером Нейрогонок!**



Благодарности

Благодарим за тестирование Елену, Ярика и Святика Ямщиковых, Катюшу и Оленьку Пенкрат, Лучика и Алисочку Степановых.





Видеоправила



АВТОР ИГРЫ: Юрий Ямщиков

Профессионально делаю игры, учу и консультирую начинающих авторов vk.com/progamedesign.

За спиной более дюжины изданных настолок, основанная Гильдия разработчиков «ГРаНИ», конвент *Граникон* и курс «*Разработчик настольных игр*».



ДИЗАЙН: Леся Яцко

Делаю красиво.
behance.net/okdesign



РАЗРАБОТКА: Студия ТЁМА BREW

Варим игры из лучших ингредиентов.
Больше игр на temabrew.ru



ИЗДАТЕЛЬ: Свежий ветер

Несём свежие перемены в серые будни.
ndplay.ru

