«Все любят Толю»

Правила игры

Длительность партии: от 20 до 30 минут
Количество игроков: от 2 до 4
Возраст: 12+

Общее описание

Соревновательная игра, в которой круче чужих историй только ТВОИ истории! Помнишь своего друга Толю? К сожалению — он умер, к счастью — он был ФАНТАСТИЧЕСКИ богатым.

Чтобы получить наследство, соревнуйся с другими игроками! Кто больше польстит, тот и следующий миллиардер.

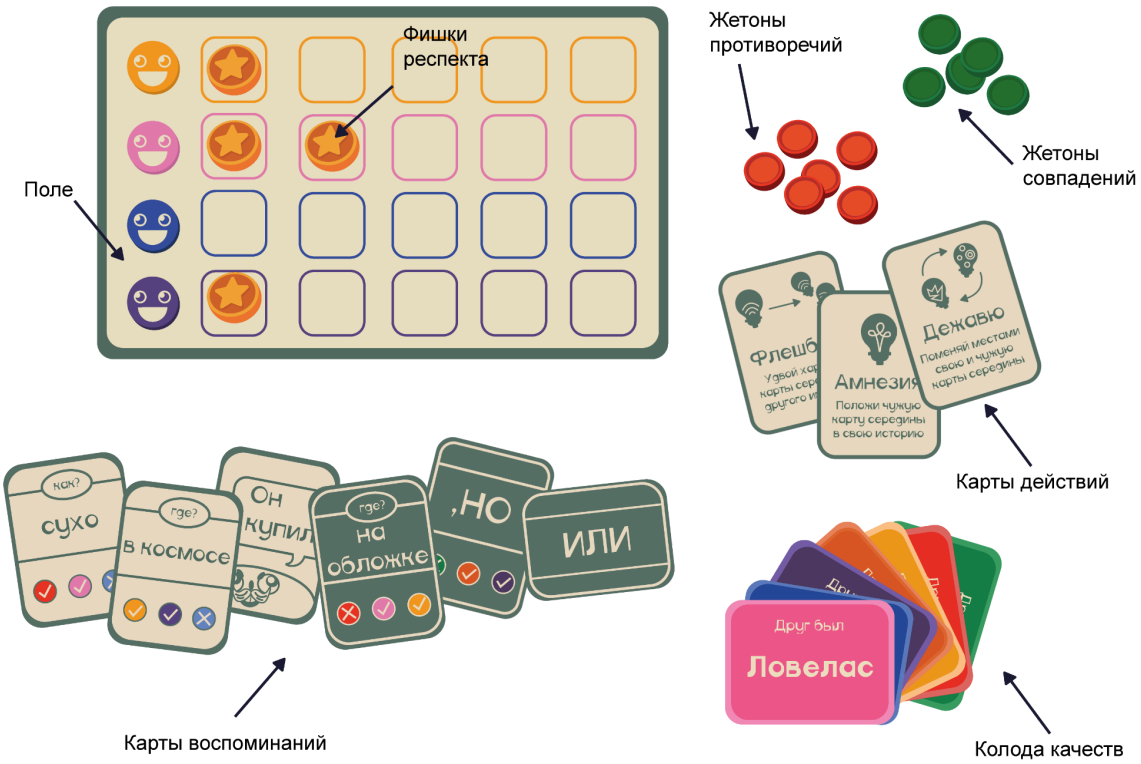
Комплектация

Карты

- Колода карт воспоминаний (266 карт)
- Колода карт действий (30 карт)
- Колода качеств (7 карт)
- Поле со шкалой респекта (1 шт)

Фишки

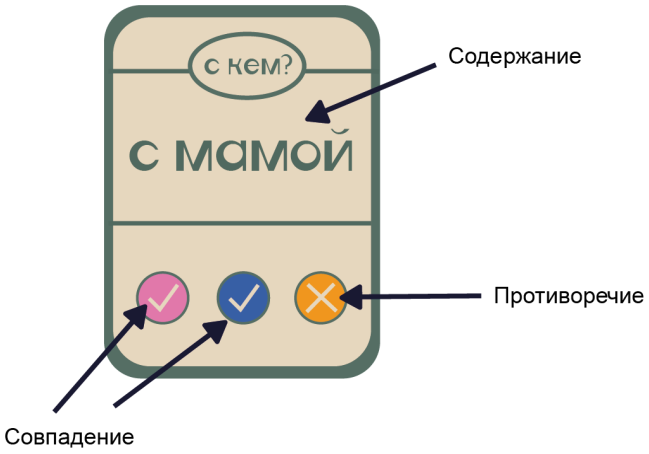
- Жетоны совпадений (50 шт)
- Жетоны противоречий (50 шт)
- Фишки респекта (20 шт)



Подготовка к игре

1) **Перемешайте колоду качеств**. Выложите три верхние карты в центр стола рубашкой вниз. Остальные уберите. Это описание умершего Толи, теперь вы знаете, какой он был.
2) **Тщательно перемешайте колоду воспоминаний и раздайте каждому игроку по 6 карт.** С помощью них вы будете составлять истории про жизнь Толи. Оставшуюся колоду разместите в центре стола рубашкой вверх.
3) **Выложите колоду карт действий рубашкой вверх в центр стола.** С их помощью вы будете вмешиваться в чужие истории, перевирать факты и красть себе их части.

карта воспоминания



карта действия



Ход игрока

Все игроки по очереди рассказывают свою версию событий или перебивают другого, чтоб не зазнавался.

Первым ходит тот, у кого меньше рукопожатий до Илона Маска.

1) В свой ход соверши два действия на выбор:

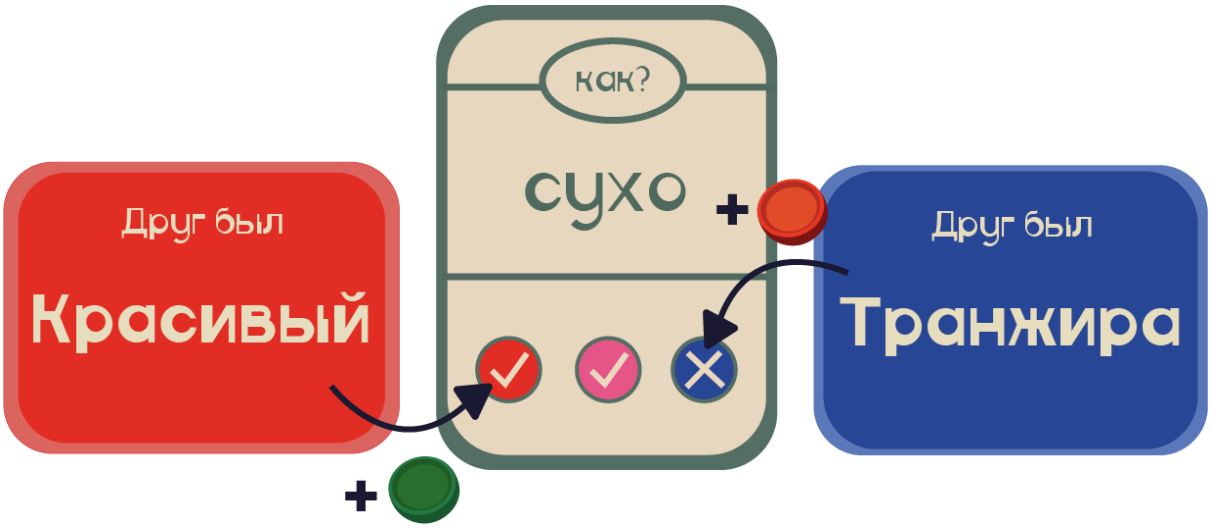
- Выложи **карту воспоминаний** с руки в свой или чужой ряд

  или

- Сыграй **карту действия** с руки

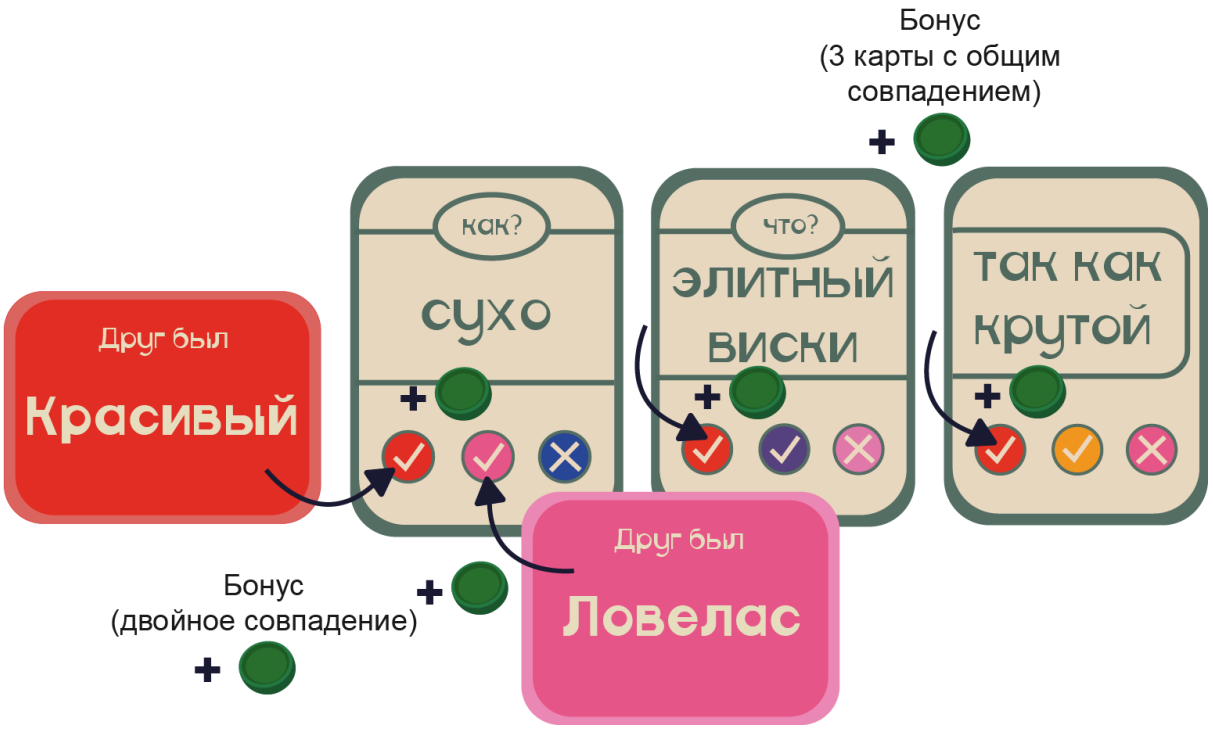
Например: выложи одно воспоминание и разыграй одно действие или разыграй две карты действия.

Если игрок выложил себе или другому карту воспоминания, соотнесите ее с качествами Толи, выложенными в центре стола. Расставьте **жетоны совпадений** на все цветовые круги с соответствиями и **жетоны противоречий** на круги с противоречиями, если такие есть.



Если оба круга-соответствия на карте совпадают с двумя качествами Толи, игрок получает **бонус в 1 жетон совпадения.**

Если в истории 3 и более карты с общим кругом-соответствием, игрок получает **бонус в 1 жетон совпадения.**



2) Подсчет очков

Если после выполнения действий у кого-либо из игроков сформировалась законченная история, посчитайте очки за нее:

1) Вычитайте **1** жетон соответствия за **2** жетона противоречий;
2) Если у игрока осталось 5 жетонов совпадений, он может обменять их на **фишку репутации** и выложить ее на поле;
3) Неиспользованные жетоны остаются у игрока и будут учитываться при подсчете очков за следующую собранную историю.

3) Конец хода

В конце хода сыгранные карты действия и законченные истории отправляются в сброс. Игрок добирает карты, чтобы на его руке их оказалось 6.

Добирать он может по выбору:

- Из колоды воспоминаний

  или

- Из колоды действий

Можно брать сразу из двух колод.

Карты характеристик

Выложенные в начале качества Толи.

Ориентируйся на **цвета характеристик** при составлении истории: если на **карте воспоминаний** галочка — цвет подходит, крестик — не подходит.

Карты воспоминаний

Начало

В картах **начала** есть зачин — они нейтральны и подходят к любым характеристикам. **У истории всегда одно начало.**

Середина

Карты **середины** отвечают на вопрос:

Что? С кем? Где? Когда? Как(ой)? У кого?

Синтаксис в предложении не важен, твоя цель — выложить **как можно больше середин**, которые **соответствуют** характеристикам Толи.

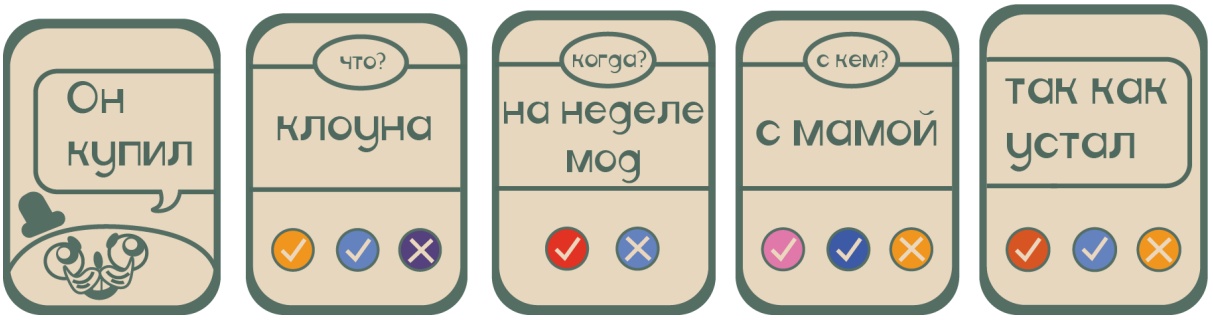
Конец

Карты **конца** должны также соответствовать характеристикам Толи. **У истории всегда один конец.**

Истории

Чтобы начать рассказывать историю, выложи её **начало или конец**.

Чтобы история завершилась, у нее должны быть **начало, конец и хотя бы 1 середина**.



Антикарты

Особое воспоминание, выкладывается поверх карт середины, если их содержимые совпадают. Цветовые круги с **совпадениями** и **противоречиями** на них принимают противоположное значение.

Например: выложи антикарту сопернику, чтобы он получил минус за характеристики

Карта «НО»

Особое воспоминание, выкладывает по правилам карт середины. **«НО»** меняет характеристики Толи для одного ряда после выложенной карты, твоего или

соперника. После карты **«НО»** все карты выкладываются по ее правилам и очки за них считаются и по **«НО»**, и по **картам характеристик**.

Например: Используй, если хочешь, чтобы очки не выложенных характеристик суммировались в твоём ряду, или заставляй соперника класть карты невпопад и терять очки.

Карта «ИЛИ»

Особое воспоминание, выкладывает по правилам карт середины. **«ИЛИ»** делит историю на две части. При подсчете очков будут учитываться жетоны только справа или слева от **«ИЛИ»** по выбору игрока.

Например: соперник выложил вам несколько противоречий на левой половине, выбери считать очки по правой, чтобы заработать больше.

Карты действий

С их помощью можно вмешиваться в чужие рассказы или скрасить свое повествование. Чтобы разыграть — выложи карту с руки и выполни указанные на ней действия.

Окончание игры и определение победителя

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков полностью заполнил фишками свою полоску на поле репутации или в колоде воспоминаний не осталось карт.

Выигрывает тот, кто заполнил свою колонку максимальным количеством фишек репутации. Если у нескольких игроков равное количество фишек, посчитайте оставшиеся у них жетоны лести.