

ИГРА, В КОТОРОЙ КАЖДЫЙ — ПОЭТ



Автор игры: Александр Петрунин

*Мы решили посмеяться,
Почитать друг другу вирши.
Тут один из нас поднялся
И сказал нам: «Тише, тише.*

*Время как нельзя настало
Для серьёзных тем вообще-то.
Я вам подскажу начало
Всем известного сюжета.*

*Друг за другом предлагайте,
Что могло случиться дальше,
Я отмечу в результате,
Правда ли — догадка ваша.*

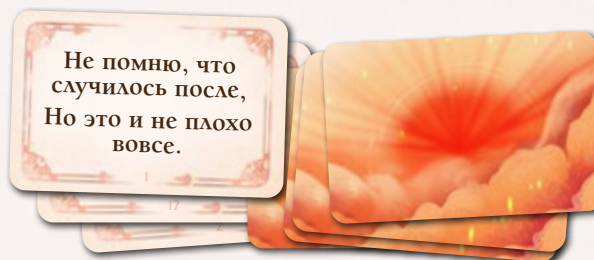
*И поскольку мы тут с вами,
На минуточку, поэты,
Будем делать всё стихами.
По зубам вам будет это?»*



СОСТАВ ИГРЫ



150 карт строк



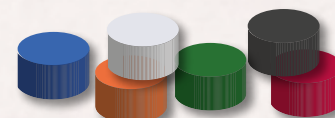
50 карт концовок



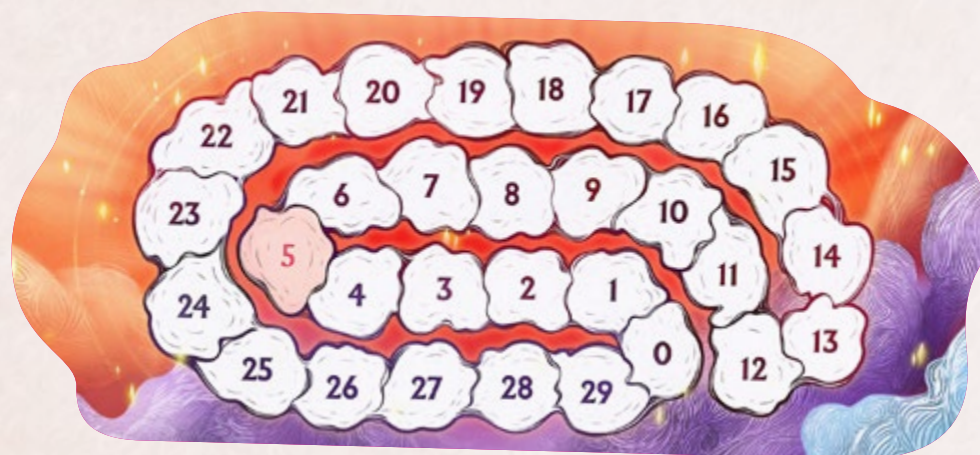
8 жетонов номеров



100 карт историй



24 деревянные фишки догадок
(по 4 каждого цвета)



Шкала очков



8 карт номеров

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Пример подготовки к игре вчетвером

- 1 Положите на стол шкалу очков.
- 2 Перемешайте по отдельности колоды карт историй, концовок и строк и положите их лицевой стороной вниз рядом со шкалой очков. Для каждой из этих колод оставьте место для стопки сброса.
- 3 Раздайте каждому участнику по 5 карт строк из соответствующей колоды в руку. Игроки не должны показывать друг другу свои карты.
- 4 При игре **втроём** или **вчетвером** каждый участник берёт 4 фишки догадок одного цвета, а при игре **впятером** или **вшестером** — 3 фишки догадок одного цвета. (См. особые правила игры **вдвоём** на с. 10.) Одну из взятых фишек игроки кладут на деление «5» шкалы очков.
- 5 Возьмите только те жетоны номеров, цифры на которых соответствуют числу игроков в таблице справа.

Число игроков

Жетоны номеров

| | |
|---|-----|
| 3 | 1–5 |
| 4 | 1–6 |
| 5 | 1–7 |
| 6 | 1–8 |

Разложите на столе жетоны номеров так, как вам удобно (например, в ряд или как показано на рисунке выше). В процессе игры рядом с каждым из них будет выкладываться карта истории, поэтому оставьте достаточно места.

- 6 Выберите **первого рассказчика** или определите его любым способом. Он получает карты номеров с теми же цифрами, что и на используемых жетонах номеров. Остальные карты номеров уберите в коробку.

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

В начале каждого раунда один из участников (рассказчик) загадывает любую выложенную на столе карту истории, а все остальные пытаются отгадать, какую именно. Чтобы подсказать им, рассказчик выкладывает перед игроками карту строки, которая начнёт их общее стихотворение.

В порядке очереди каждый участник либо пытается отгадать карту истории, либо дополняет общее стихотворение новой картой строки. Если игрок выкладывает карту строки, рассказчик отмечает, подходит ли она к загаданной карте истории. Таким образом отгадывающий получает подтверждение своей догадки или сужает круг возможных вариантов.

Когда кто-либо наконец отгадывает карту истории, участники получают победные очки. Задача рассказчика — добиться того, чтобы его карту истории отгадали, причём сделали это не сразу, а за несколько ходов. Задача каждого отгадывающего — постараться первым назвать номер загаданной карты истории и заработать максимум очков.

Победит тот, у кого будет больше всего очков по прошествии нескольких раундов!

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Во время партии все участники побывают в роли рассказчика несколько раз: 3 раза при игре **втроём** или **вчетвером**, 2 раза при игре **впятером** или **вшестером**. В начале каждого раунда наступает ход рассказчика: он загадывает одну карту истории, затем отгадывающие игроки поочерёдно делают ходы. В конце раунда рассказчик получает карту концовки от одного из участников (тот возьмёт её из соответствующей колоды) и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. Эти карты отмечают, сколько раз игрок был рассказчиком. Партия завершится, когда у всех участников будет по 3 карты концовок (при игре втроём или вчетвером) или 2 карты концовок (при игре впятером или вшестером).

ХОД РАССКАЗЧИКА

Рассказчик открывает из колоды историй количество карт, равное числу игроков плюс 2, и выкладывает их лицевой стороной вверх на стол: по одной карте рядом с каждым жето-

ном номера. Отныне у всех карт историй есть свой номер — он указан на лежащих рядом с ними жетонах номеров.

Прежде чем загадать карту истории, рассказчик **может сбросить из руки 1 карту строки** по своему выбору (положить в сброс лицевой стороной вверх), чтобы взять 1 новую карту из колоды строк. Теперь рассказчик загадывает одну из открытых карт историй, выбирает подходящую к ней карту строки из руки и выкладывает её лицевой стороной вверх на стол — это его подсказка. Остальные участники будут пытаться угадать, на какую карту истории намекает рассказчик.

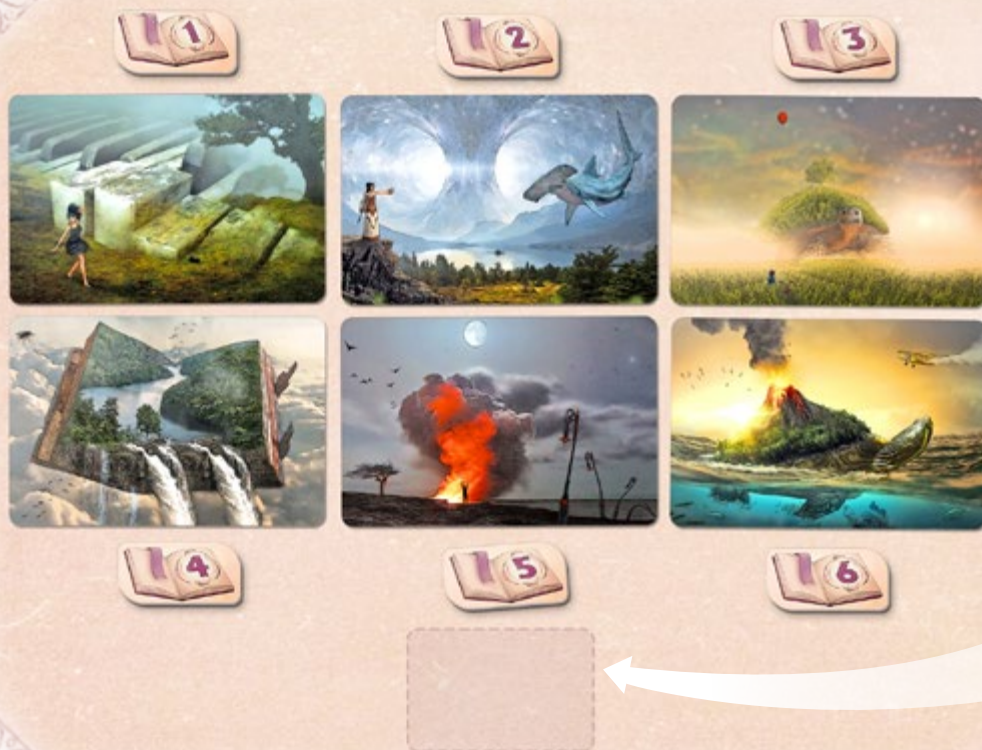


СОВЕТ РАССКАЗЧИКУ. Вы получите больше всего очков, если вашу карту истории отгадают, но не слишком быстро. Поэтому выкладывайте карту строки, которая может намекнуть на объект или понятие, изображённые на загаданной карте, но не указывает на них однозначно. Например, вы могли бы выложить строку «*Огонь горел и разрастался*», если на загаданной вами карте есть свеча. Однако ваша подсказка не должна быть слишком явной. Например, не стоит выкладывать строку «*Огонь горел и разрастался*», если источник пламени или страсти изображён лишь на одной карте. Подобно картам историй, карты строк тоже довольно образны, поэтому одной и той же строкой можно намекнуть на разное. Например, строка «*С бедою я как лев сражался*» может указать на карту истории с изображением конфликта, ненастья, сцены решимости и даже просто льва.

После этого рассказчик тайно находит среди карт номеров ту, что соответствует номеру загаданной им карты истории. Он кладёт перед собой лицевой стороной вниз всю стопку карт номеров так, чтобы сверху лежала карта с соответствующим номером.

Наконец рассказчик берёт в руку новую карту из колоды строк.





ПРИМЕР ИГРЫ ВЧЕТВЕРОМ. Рассказчик выкладывает рядом с каждым из 6 жетонов номеров по 1 карте истории из колоды. Он решает загадать карту истории № 2 и выкладывает из руки карту строки «Я среди деревьев потерялся». Это его подсказка остальным, и это хорошее начало истории, поскольку как минимум одно дерево есть на всех выложенных картах. Разгадка явно займёт несколько ходов.



ХОД ОТГАДЫВАЮЩЕГО

Все остальные участники делают ходы по очереди по часовой стрелке. Начиная с игрока слева от рассказчика, каждый выполняет одно из двух действий, пока раунд не завершится.

В начале своего хода игрок **может сбросить из руки 1 карту строки** по своему выбору, чтобы взять 1 новую карту из колоды строк. Вне зависимости от того, сбросил ли игрок карту, теперь он должен выполнить **1 действие**: *добавить строку к общему стихотворению* или *попытаться отгадать карту истории*.

ДОБАВЛЕНИЕ СТРОКИ К ОБЩЕМУ СТИХОТВОРЕНИЮ

Игрок выбирает среди своих 5 карт строк ту, что поможет ему сузить круг поисков загаданной карты истории. Он кладёт выбранную карту ниже последней выложенной карты строки, зачитывает вслух текст на ней, затем помещает на неё одну из своих неиспользованных фишек догадок.

Примечание. Для простоты большинство карт строк написаны от мужского лица, однако все они подходят к картам

историй, на которых изображены женские персонажи, животные или персонажей нет вовсе.

Рассказчик честно решает, соотносится ли добавленная строка с загаданной им картой истории: описывает ли строка происходящее на карте (полностью или частично, в прямом или переносном смысле), упоминает ли она элемент, изображённый на карте истории, и т. д.

- ♦ **Если да**, рассказчик смещает фишку догадки на этой карте строки в ячейку ✓.
- ♦ **Если нет**, рассказчик смещает фишку догадки в ячейку ✗ и дополнительно сдвигает эту карту влево, чтобы все игроки видели, что она противоречит загаданной истории.

Примечание. Для экономии места вы можете перекладывать карты строк с фишками догадок в ячейках ✗ в отдельный вертикальный ряд. Таким образом, у вас получится 2 ряда: в одном будут строки, описывающие загаданную карту истории, а в другом — строки, противоречащие ей.

Рассказчик не должен комментировать своё решение и давать подсказки каким-либо другим образом. На протяжении

раунда он может намекать на загаданную карту только начальной строкой, а также перемещением фишек догадок на картах строк других игроков.

Выложив карту строки, отгадывающий участник берёт новую карту из колоды строк: теперь у него вновь 5 карт в руке. (Если в колоде не осталось карт, перемешайте сброшенные карты строк и сложите их новой колодой.)

Далее право хода передаётся следующему игроку по часовой стрелке, который также добавляет новую строку или пытается отгадать карту истории. Право хода никогда не передаётся рассказчику — вместо этого наступает ход участника слева от него.



СОВЕТ ОТГАДЫВАЮЩИМ ИГРОКАМ. В этой игре важно быть на одной волне и быть уверенными, что все вы, включая рассказчика, рассуждаете одинаково. По этой причине мы рекомендуем отгадывающим игрокам делиться мыслями о загаданной истории, добавляемых строках и т. д. Однако помните, что «Поэзиум» — это не командная игра, и победитель в ней лишь один, поэтому, участвуя в обсуждении, не раскрывайте свои планы соперникам.

ПОПЫТКА ОТГАДАТЬ КАРТУ ИСТОРИИ

Участник называет номер карты истории, которую, по его предположению, загадал рассказчик. Если у игрока не осталось фишек догадок, он обязан выбрать это действие.

♦ **Если игрок не отгадал**, рассказчик переворачивает названную карту истории лицевой стороной вниз. Из-за неверного предположения отгадывающий игрок **теряет 1 очко**, сдвигая свою фишку на шкале очков на 1 деление назад (если его фишка уже занимает деление «0», она остаётся на месте). Этот игрок продолжает раунд по обычным правилам.

Если теперь на столе лежат только 2 открытые карты историй, рассказчик переворачивает верхнюю карту в стопке карт номеров и показывает номер загаданной карты истории. Наступает конец раунда (см. с. 9). **В противном случае** право хода передаётся следующему участнику по часовой стрелке.

♦ **Если игрок отгадал**, рассказчик переворачивает верхнюю карту в стопке карт номеров и подтверждает правильность догадки. Начинается **подсчёт очков**. Участники начисляют себе очки, передвигая фишки своего цвета на шкале очков на соответствующее количество делений вперёд. Получите очки следующим образом:

- Игрок, отгадавший карту истории, получает столько очков, сколько его фишек лежит на картах строк (учитываются фишки как в ячейках ✓, так и в ячейках ✗).
- Рассказчик получает столько же очков, сколько игрок, отгадавший карту истории.
- Каждый другой игрок получает столько очков, сколько его фишек лежит в ячейках ✓ карт строк.

Наступает конец раунда (см. с. 9), во время которого участник, отгадавший карту истории, заберёт её себе, чтобы получить в конце игры 1 дополнительное очко.



СОВЕТ ОТГАДЫВАЮЩИМ ИГРОКАМ. Отгадать карту истории можно хоть в первый ход после рассказчика. (В этом случае никто не получит очки, но отгадавший игрок заберёт карту истории, а это принесёт ему 1 очко в конце партии.) Однако выгоднее отгадывать историю не сразу, особенно если ваши фишки догадок находятся в ячейках ✗ (то есть могут не принести очков). Не бойтесь выкладывать карты строк, которые не подходят к истории. Например, если вы уверены, что рассказчик загадал карту истории, на которой нет жёлтого цвета, вы можете добавить строку «Мне жёлтый цвет в глаза бросался». Это тоже принесёт вам 1 очко, если вы опередите соперников и отгадаете карту истории в одном из своих следующих ходов.

Примечание. Пройдя полный круг на шкале очков, считайте деление «0» делением «30». Начните новый круг на шкале, помня, что у вас на 30 очков больше.



Продолжение примера. В этом раунде **Оранжевый** игрок — рассказчик. Он загадал карту истории № 2 и выложил карту строки «*Я среди деревьев потерялся*», намекнув, что на загаданной карте истории есть деревья. Чтобы сократить число возможных вариантов, в свой ход **Красный** игрок выкладывает карту строки «*В дыму густом я задыхался*», помещает на неё красную фишку догадки и берёт новую карту строки из колоды в руку. (Для краткости мы не будем далее упоминать, что игрок кладёт фишку догадки на карту строки и пополняет руку новой картой из колоды строк.) Дым изображён лишь на картах историй № 5 и 6. Если рассказчик поместит фишку в ячейку , то это значит, что он загадал одну из этих карт, а если в ячейку , то эти две карты можно больше не брать в расчёт. **Оранжевый** игрок смещает красную фишку в ячейку и сдвигает карту строки влево, чтобы показать, что она не имеет отношения к загаданной им карте истории.

Далее ходит **Синий** игрок. У него есть предположение, что рассказчик загадал карту истории № 4, и он решает проверить это, выложив карту «*За строчку, как за щит, цеплялся*». Упомянутая «строчка» должна была бы намекнуть на книгу, изображённую на карте истории. Однако **Оранжевый** игрок смещает синюю фишку в ячейку и сдвигает карту строки влево.

Теперь наступает ход **Зелёного** игрока. Он выкладывает карту строки «*Знакомый мир преображался*» — процесс, который подходит к большинству выложенных карт. **Оранжевый** игрок соглашается, что эта строка имеет отношение к загаданной карте истории, сместив зелёную фишку в ячейку .

Право хода вновь передаётся **Красному** игроку. В его руке тоже есть карта, которая, как он понимает, не прольёт свет на загаданную карту истории, но позволит ему заработать 1 очко, поскольку соответствует многим картам историй. Он выкладывает карту строки «*Край предо мною простирался*», и рассказчик ожидаемо смещает красную фишку в ячейку .



Синий игрок решает сузить круг поисков и выкладывает карту строки «*Вдруг зверь из ниоткуда взялся*». **Оранжевый** игрок соглашается с этим утверждением, сдвигая синюю фишку в ячейку . Теперь выложенные карты строк указывают на то, что он загадал карту истории либо № 2, либо № 3. На них обеих есть деревья, изменение реального мира, простор и животное.

У Зелёного игрока появился хороший шанс обойти соперников в этом раунде, поэтому он не добавляет карту строки, а объявляет, что рассказчик загадал карту истории № 3. Оранжевый игрок отрицает это и переворачивает карту истории № 3 лицевой стороной вниз. Из-за неверного предположения Зелёный игрок немедленно теряет 1 очко.

Красный игрок называет последний подходящий вариант — карту истории № 2. Оранжевый игрок признаёт, что загадал именно её, и в доказательство пере-

ворачивает верхнюю карту в стопке карт номеров — с цифрой 2.

Игроки начисляют себе очки, продвигая фишки на шкале очков. Красный игрок отгадал карту истории, поэтому он получает по 1 очку за каждую свою фишку на картах строк — итого 2 очка. Столько же очков получает рассказчик — Оранжевый игрок. Остальные участники получают по 1 очку за каждую свою фишку на картах строк в ячейках ✓. Таким образом, Синий и Зелёный игроки получают по 1 очку.



❧ КОНЕЦ РАУНДА ❧

Раунд завершается, если в конце чьего-либо хода на столе **только 2 карты историй** лежат лицевой стороной вверх или если кто-либо **отгадал карту истории**.

В любом из этих случаев игрок с наименьшим количеством очков на соответствующей шкале (им может быть и рассказчик) берёт 2 карты из колоды концовок, тайно выбирает из них ту, которая, по его мнению, лучшим образом заканчивает стихотворение о загаданной истории, и добавляет её лицевой стороной вверх в конец ряда карт строк. **Выложив карту концовки лицевой стороной вверх, игрок немедленно получает 1 очко.** Вторую карту концовки он кладёт перед рассказчиком лицевой стороной вниз (так, чтобы было видно, сколько теперь у этого игрока таких карт). Карты концовок перед участником отмечают, сколько раз он был рассказчиком.

Если в конце раунда сразу у нескольких игроков оказалось наименьшее количество очков, то каждый из них берёт по 1 случайной карте из колоды строк. Ничья разрешается в пользу того, кто взял карту с наибольшим номером (указан внизу карты). Сбросьте карты строк, взятые для разрешения ничьей.

Теперь рассказчик вслух зачитывает выложенные карты строк, описывающие загаданную историю, и только что до-

бавленную карту концовки. Он должен читать лишь карты, на которых фишки догадок занимают ячейки ✓.

Примечание. Если строка начинается с «Я», рассказчик может для большей связности с прошлой строкой вместо «я» произнести «и».

Если раунд завершился, потому что карта истории была отгадана, сделавший это участник кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. В конце партии она принесёт ему 1 очко.

Игроки забирают обратно свои фишки догадок и убирают в соответствующие стопки сброса карты историй, выложенные рядом с жетонами номеров, а также лежащие лицевой стороной вверх карты строк и карту концовки.

- ♦ **Если остались участники,** у которых меньше 3 карт концовок (при игре втроём или вчетвером) или меньше 2 карт концовок (при игре впятером или вшестером), то начинается следующий раунд. Рассказчик передаёт все карты номеров игроку слева, тот становится новым рассказчиком и выкладывает лицевой стороной вверх рядом с жетонами номеров новые карты историй из колоды (их количество всегда равно числу игроков плюс 2).

- ♦ **В противном случае** наступает конец игры (см. с. 10).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Как и обычный игрок, Александр Сергеевич получает 4 фишки догадок своего цвета и кладёт одну из них на шкалу очков. Он **не** берёт начальные карты строк.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Александр Сергеевич никогда не загадывает карту истории, он всегда остаётся отгадывающим игроком.

Кто бы ни был рассказчиком, Александр Сергеевич всегда делает ход последним. В свой ход он берёт верхнюю карту из колоды строк и добавляет её ниже последней выложенной карты. Как и обычный игрок, он кладёт на добавленную карту 1 свою фишку догадки, и рассказчик смещает её в ячейку (✓) или (✗).

Если соперник Александра Сергеевича решает отгадать карту истории и ошибается, Александр Сергеевич автоматически отгадывает карту истории и забирает её в конце раунда.

Подсчёт очков. Игрок, отгадавший карту истории (это может быть Александр Сергеевич), всегда получает 3 очка (вне зависимости от того, какие ячейки карт строк занимают его фишки). Рассказчик получает столько очков, сколько фишек отгадавшего игрока лежит на картах строк.

- ♦ Если карту отгадал Александр Сергеевич, его соперник получает очки по обычным правилам: 1 очко за каждую свою фишку догадки в ячейках (✓).
- ♦ В противном случае Александр Сергеевич получает 1 очко за каждую свою фишку догадки на картах строк (как в ячейках (✓), так и в ячейках (✗)).

Таким образом, отгадывающему игроку выгодно как можно раньше отгадать карту истории.

Конец раунда. Если Александр Сергеевич должен добавить карту концовки (как самый отстающий по очкам игрок), он берёт верхнюю карту из колоды концовок и кладёт её лицевой стороной вверх ниже ряда карт строк (как обычно, получая за это 1 очко). Рассказчик берёт из колоды концовок ещё 1 карту и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз.

Ничья. Ничьи всегда разрешаются в пользу Александра Сергеевича: он добавляет карту концовки, если у него и любого из участников наименьшее количество очков, и он выигрывает партию, если при определении победителя у него ничья с лидирующим соперником.



Продолжение примера. В конце раунда самым отстающим участником оказался **Зелёный** игрок. Он берёт 2 карты концовок и одной из них завершает общее стихотворение, за что получает 1 очко. Вторую карту он кладёт лицевой стороной вниз перед рассказчиком — **Оранжевым** игроком. Рассказчик зачитывает получившееся стихотворение, после чего **Красный** игрок забирает карту истории № 2 и кладёт перед собой.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершится в конце раунда, когда у каждого участника будет по 3 карты концовок (при игре втроём или вчетвером) или по 2 карты концовок (при игре впятером или вшестером). Участники, перед которыми лежат карты историй, получают **по 1 очку** за каждую из них (как обычно, продвигая фишки своего цвета на шкале очков). Затем игроки сравнивают результаты.

Побеждает тот, кто набрал больше всего очков. В случае ничьей выигрывает претендент с наибольшим количеством карт историй. Если и тут ничья, претенденты берут по 1 случайной карте из колоды концовок. В игре побеждает тот, кто взял карту с наибольшим номером (указан внизу карты).

ИГРА ВДВОЁМ

К двум игрокам присоединяется виртуальный соперник — Александр Сергеевич. Партия проходит по правилам игры **втроём**, но с описанными ниже изменениями.

ПАМЯТКА

| Число игроков | Фишки догадок | Жетоны номеров | Полученные концовки |
|---------------|---------------|----------------|---------------------|
| 3 | 4 | 1–5 | 3 |
| 4 | 4 | 1–6 | 3 |
| 5 | 3 | 1–7 | 2 |
| 6 | 3 | 1–8 | 2 |

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Автор игры: Александр Петрунин.

Художники: Септимиу Балика, Лотар Дитрих, Штефан Келлер, Вильгард Краузе, Сюзанна Мильке, Иван Тамаш, Рафаэль Хавьер, Кристина Энгельхардт, Эльвина Якубова, Mystic Art Design и др.

Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.

Редактор: Мария Аверичева.

Графический дизайнер, художник, верстальщик и ретушёр: Ульяна Гребенева.

Автор посвящает игру своей музе и супруге Светлане.

Издатель благодарит всех, кто тестировал игру. Это Маша Валентюк, Наташа Виноградова, Софья Галкина, Диана Дзема, Ярослав Дзема, Лёша Засимов, Ульяна Климова, Николай Лелюк, Леонсия Литвинова, Светлана Максимова, Евгений Масловский, Серафим Мелентьев, Тарас Мелентьев, Наталья Мелентьева, Алина Петрунина, Юлия Петрунина, Алина Соловьёва, Ирина Соловьёва, Вера Сухарева, Женя Ушаков, Светлана Чистякова, ребята из клуба «Стажёр». Массовое тестирование проведено в студии разработки настольных игр «PRO Геймдизайн».

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



crowdgames.ru

