

Доктор КУРОЛАПОВА

ПРАВИЛА ИГРЫ



Автор игры **РОМЕН КАТЕРДЖЯН**
Художник **МЕДИ ДУА**

В аптеке не протолкнуться — множество больных ждут свои лекарства. Чтобы всем помочь и избежать ошибок, вам нужно понять не очень разборчивый почерк доктора Куролаповой. Нельзя терять ни минуты, пора разобраться с этими рецептами!

ОБ ИГРЕ

«Доктор Куролапова» — это кооперативная игра, цель которой — совместными усилиями вылечить пациента за 3 раунда.

В каждом раунде один из игроков становится доктором и за 25 секунд старается переписать рецепт с 4 названиями лекарств. Остальные берут на себя роль аптекарей и за 2 минуты должны разобрать

написанное в рецепте и составить названия лекарств на планшете аптеки, используя специальные жетоны пилюль. За каждое верное название уровень здоровья пациента повышается на 1.

Если за 3 раунда вам удаётся вылечить пациента, вы все побеждаете, а если нет — проигрываете, но тоже все вместе.

СОСТАВ ИГРЫ

ПЛАНШЕТ АПТЕКИ



ШИРМА И ЖЕТОН ТЕРМОМЕТРА



НАБОР ПИЛЮЛЬ №1 (20 жетонов)

Жёлтая сторона Оранжевая сторона



НАБОР ПИЛЮЛЬ №2 (20 жетонов)

Синяя сторона Фиолетовая сторона



НАБОР ПИЛЮЛЬ №3 (20 жетонов)

Зелёная сторона Розовая сторона



45 ДВУСТОРОННИХ КАРТОЧЕК РЕЦЕПТОВ (9 наборов по 5 карточек)



БЛОКНОТ ДЛЯ РЕЦЕПТОВ



10 КАРТОЧЕК ПАЦИЕНТОВ (с уровнями сложности от 1 до 10)



10 СПЕЦИАЛЬНЫХ ЖЕТОНОВ (5 жетонов звонка и 5 жетонов ошибки)



ПРИМЕЧАНИЕ. Для удобства игроков, которые испытывают трудности при различении цветов, каждый цвет жетонов пилюль соответствует определённому символу.

ВАЖНО. Для игры вам потребуются таймер, часы или телефон, чтобы засекал время.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Положите планшет аптеки **1** в центр стола.

- Выберите карточку пациента.

На оборотной стороне каждой карточки пациента указан уровень сложности от 1 до 10. Для первой игры рекомендуем выбрать пациента с уровнем сложности 1.



Положите выбранную карточку **2** рядом с планшетом аптеки лицевой стороной вверх.

Оставшиеся карточки уберите в коробку — они вам не понадобятся. Подробное описание всех пациентов вы найдете на стр. 4.



- Возьмите ширму и вставьте жетон термометра **3** в деление со значением стартового уровня здоровья выбранного пациента.

- Возьмите 5 карточек рецептов **4** с изображением тех же пиллюль, что и в верхнем левом углу на выбранной карточке пациента. Уберите оставшиеся карточки рецептов в коробку — они вам не понадобятся!

- Возьмите набор или наборы из 20 жетонов пиллюль **5** в соответствии с карточкой пациента и разложите их на столе необходимой стороной вверх. Если пиллюля на карточке пациента окрашена в 2 цвета, во время игры вы будете использовать обе стороны жетонов, поэтому при подготовке их можно положить любой стороной вверх. Остальные жетоны пиллюль уберите в коробку — они вам не понадобятся.

ПРИМЕРЫ



Положите 20 пиллюль из набора №1 жёлтой стороной вверх.



Положите 20 пиллюль из набора №1 жёлтой стороной вверх, а 20 пиллюль из набора №2 — синей стороной.



Возьмите 20 пиллюль из набора №1. В игре вы будете использовать обе стороны жетонов, поэтому можете положить их любой стороной вверх.

- Возьмите указанное на карточке пациента количество **ЖЕТОНОВ ЗВОНКА** **6** и **ЖЕТОНОВ ОШИБКИ** **7** и положите их рядом с планшетом аптеки. Остальные специальные жетоны уберите в коробку — они вам не понадобятся.
- Положите блокнот для рецептов **8** рядом с ширмой.



ХОД ИГРЫ

Игра длится 3 раунда. В каждом раунде вам предстоит выполнять описанные далее действия в указанном порядке.

1. ВЫБЕРИТЕ ДОКТОРА

Вместе решите, кто будет доктором Куролаповой в этом раунде. Каждый игрок может быть доктором только один раз в течение игры (или дважды при игре вдвоём). Остальные игроки в этом раунде будут аптекарями.

Доктор ставит перед собой ширму и размещает за ней блокнот для рецептов. Затем доктор берёт 1 из карточек рецептов и также прячет за ширмой. Только доктор может видеть эту карточку.

2. НАПИШИТЕ РЕЦЕПТ



Когда доктор будет готов, запустите таймер на 25 секунд.

Спрятав блокнот и карточку с рецептом от других игроков за ширмой, доктор должен переписать 4 названия лекарств с карточки на лист блокнота, пока не закончилось время. По истечении времени доктор должен остановиться, даже если не дописал рецепт полностью.



ПРИМЕЧАНИЕ. Игроки могут договориться увеличить время для всех или отдельных игроков.

3. ПРИГОТОВЬТЕ ЛЕКАРСТВА



Запустите таймер на 2 минуты.

ЭКСПЕРТНЫЙ РЕЖИМ. Вам слишком просто? Поставьте таймер на 90 секунд вместо 2 минут.

Доктор отдаёт лист с переписанным рецептом аптекарям, которые должны составить названия лекарств, разложив на планшете аптеки жетоны пилюль с нужными символами. В название каждого лекарства входит от 2 до 4 жетонов.

Во время этого этапа доктор не может общаться с аптекарями. Однако, у вас есть специальные жетоны, которые могут помочь в сложных случаях. Используя жетон, верните его в коробку.



ЖЕТОН ЗВОНКА. Аптекари могут использовать этот жетон, чтобы попросить доктора назвать вслух 1 букву или объяснить 1 символ из рецепта, если они окончательно зашли в тупик.



ЖЕТОН ОШИБКИ. Доктор может использовать этот жетон, чтобы указать 1 неправильный жетон пилюли на планшете аптеки или 1 неправильное название лекарства, которое ещё не завершено.

4. КОНЕЦ РАУНДА

Когда 2 минуты истекли, проверьте, правильно ли аптекари составили названия лекарств. За каждое правильно составленное название повысьте уровень здоровья пациента на 1.



ПРИМЕР

Названия 1-го и 3-го лекарства верные. Название во 2-м ряду неполное, а 4-е название содержит ошибку. Уровень здоровья пациента повышается на 2.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 3 раундов. Если уровень здоровья пациента равен 0 или выше, вы его вылечили! Поздравляем, вы можете переходить к более сложным пациентам. В ином случае попробуйте вылечить больного ещё раз.

Вы можете сыграть на одном и том же уровне несколько раз, используя разные стороны карточек рецептов. Также вы можете сыграть повторно и попытаться максимально повысить уровень здоровья пациента.

ОПИСАНИЕ ПАЦИЕНТОВ



ИВАН ГОЛЕВОЙ — завсегдатай клиники. Футболист-любитель, он всей душой отдаётся игре, а мяч отвечает ему взаимностью, и он особенно не равнодушен к лицу Ивана. Вот и очередной неудачный удар головой! Он еле дышит! Доктор! Аптекари! Мы рассчитываем на вас.

УРОВЕНЬ 1

Здоровье: **-8**

ПИЛЮЛИ



ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

УРОВЕНЬ 2

Здоровье: **-9**

ПИЛЮЛИ



ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ



ФЕДЯ КОНЕВ появляется в клинике, покрытый загадочными красными шишками. Но что ещё более интригующе — из его ушей растут пучки какой-то зелени! Доктор! Аптекари! Позаботьтесь об этом подающем надежды искателе приключений.

УРОВЕНЬ 4

Здоровье: **-9**

ПИЛЮЛИ



ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

УРОВЕНЬ 3

Здоровье: **-8**

ПИЛЮЛИ



ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ



В клинике возникла проблема, с которой вы раньше не сталкивались: пациента укусило плотоядное растение. Вы едва различаете слова, как **ЛАВР КОРНЕЕВ** говорит: «Спасите меня, но, пожалуйста, не повредите мое растение!» Доктор! Аптекари! Вам нужно спасти две жизни!

УРОВЕНЬ 6

Здоровье: **-10**

ПИЛЮЛИ



ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ



Требуется скорая помощь! **КАРИНА ГОЛОД** обожгла левую руку. Во время подготовки она перепутала свои пальцы и колбаски. Коллеги, проявите побольше энтузиазма. Она даже принесла колбаску, чтобы поделиться с вами!

УРОВЕНЬ 8

Здоровье: **-8**

ПИЛЮЛИ



ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ



Нет, **ВЕРОНИКА КРИВОРУЧКО** не родилась с такими руками, несмотря на фамилию. Скажем прямо, надо быстрее приниматься за работу. Хотя и говорят, что в хозяйстве и кривой гвоздь пригодится, но руки нужно вылечить.

УРОВЕНЬ 10

Здоровье: **-8**

ПИЛЮЛИ



ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

УРОВЕНЬ 9

Здоровье: **-9**

ПИЛЮЛИ



ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

УРОВЕНЬ 7

Здоровье: **-9**

ПИЛЮЛИ



ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ

и

ЖЕТОНЫ



Сюрприз, сюрприз... **ФЕЛИКС ЦАРАПИН** вернулся. Повторите ему в тысячный раз, что его милый маленький котёнок — опасное животное. Обработайте царапины и, ради бога, уберите отсюда этого зверя!

Для **НИНЫ ПЕТРОВНЫ**, вашей старшей пациентки, придется использовать запрещённые пилюли, которые достались вам от инопланетян. Приготовьте лекарство и потушите огонь — он всё-таки не безопасен для здоровья!

ВАРИАНТ ПРАВИЛ. Вы можете использовать особые правила с любыми карточками пациентов.



ПРИМЕР. Например, для карточек пациентов уровня 1, 2 и 6 хорошо подойдёт особое правило уровня 9.



ОСОБОЕ ПРАВИЛО. Только 1 аптекарь может видеть лист с рецептом и должен зачитывать его вслух остальным. Название каждого лекарства должно быть прочитано полностью, без деления на слоги, но может быть зачитано несколько раз при необходимости. Правило не распространяется на игру вдвоём.

