

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 потребуется таймер, часы или телефон, чтобы засекать время.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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

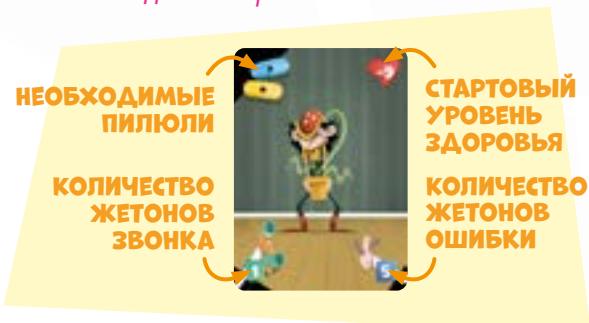
- Выберите карточку пациента.

На обратной 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 пилюль, 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 пилюль **5** в соответствии с карточкой пациента и разложите их на столе необходимой стороной вверх. Если пилюль 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 пилюль уберите в коробку — они вам не понадобятся.

ПРИМЕРЫ



Положите 20 пилюль из набора №1 жёлтой стороной вверх.



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



Возьмите 20 пилюль 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 вдвоем). Остальные игроки в этом раунде будут аптекарями.

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



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 еще не завершено.

2 • НАПИШИТЕ РЕЦЕПТ

25 сек. 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. Играющие могут договориться увеличить время для всех или отдельных игроков.

3 • ПРИГОТОВЬТЕ ЛЕКАРСТВА

2 мин. Запустите таймер на 2 минуты.

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 еще 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.

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.

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**

ПИЛЛОЛЫ



ЖЕТОНЫ



ФЕДЯ КОНОВ 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 2
Здоровье: **-9**

ПИЛЛОЛЫ



ЖЕТОНЫ



Осторожно! **МАРИЯ МЁДОВА**, наша новая пациентка, покрыта пчёлами. Почему пчёлы у неё только на голове? Кто бы знал... Но мы должны приготовить лекарство, чтобы отправить их обратно в улей! Приступайте к работе!

УРОВЕНЬ 3
Здоровье: **-8**

ПИЛЛОЛЫ



ЖЕТОНЫ



УРОВЕНЬ 4
Здоровье: **-9**

ПИЛЛОЛЫ



ЖЕТОНЫ



ОСОБОЕ ПРАВИЛО. Доктор должен закрыть один глаз, когда пишет.



Вы думаете, что вы уже всё повидали за свою практику? На этот раз смотрите выше, это **АБДУЛА ДЖАБАРОВ**, ваш сегодняшний пациент. План лечения: забраться друг другу на плечи и освободить голову пациента!

УРОВЕНЬ 5
Здоровье: **-9**

ПИЛЛОЛЫ



ЖЕТОНЫ



УРОВЕНЬ 6
Здоровье: **-10**

ПИЛЛОЛЫ



ЖЕТОНЫ



Итак, команда, приготовьтесь удалять эти колючки кактуса, методично, одну за другой. Почему? **ЕЛЕНА КОЛЮЧАЯ** любит обнимать деревья... но на этот раз она решила обнять кактус. Думаю, мы ещё не раз увидим её у нас в клинике!

УРОВЕНЬ 7
Здоровье: **-9**

ПИЛЛОЛЫ



ЖЕТОНЫ



УРОВЕНЬ 8
Здоровье: **-8**

ПИЛЛОЛЫ



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!

УРОВЕНЬ 9
Здоровье: **-9**

ПИЛЛОЛЫ



ЖЕТОНЫ



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.

:)  Эврикус®



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

УРОВЕНЬ 10
Здоровье: **-8**

ПИЛЛОЛЫ



ЖЕТОНЫ



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.