

МОЯ СЕМЬЯ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Описание и цель игры.

Моя семья – интересная настольная экономическая игра в жизнь. Игра проходит поэтапно и состоит из 15 раундов. Участники начинают свой жизненный путь с 20 лет, а игра заканчивается, когда им исполнится 80. За это отведенное время, игроки будут продвигаться по карьерной лестнице, строить свои отношения, жениться, рожать детей, покупать дома и автомобили, а также отправляться в незабываемые путешествия. Чтобы стать успешным, участникам необходимо будет постоянно следить за своим здоровьем и настроением, а также искать баланс между семьей и карьерой. Победителем станет игрок с наибольшим количеством призовых жетонов (очков счастья).

Комплектация игры.



1 игровое поле



Игровые банкноты- 64 шт.



42 Призовых жетона (очки счастья)



16 Жетонов распределения времени

24 маркера характеристик



4 личных планшета
(по одному на каждого игрока)



1 Круг жизни



32 карточки Событий



16 карточек Отношений



16 карточек Карьеры



50 тайлов



1 стрелка к игровому полю

4 игровых фишки

Описание игрового планшета.

Каждый игрок имеет в своем распоряжении личный планшет на котором будет отображать все свои достижения в жизни. Сверху планшета указаны 4 основных характеристики: Здоровье, Настроение, Отношения и Карьера. На первых двух шкалах участники будут отображать состояние своего текущего здоровья и настроения соответствующими маркерами. Оно может колебаться от отметки «1» до отметки «10». То есть, показатель Здоровья и Настроения не может упасть ниже «1» и подняться выше «10». На следующих двух шкалах указаны плавающие индикаторы Отношений и Карьеры. Это означает, что когда маркер достигнет максимального значения, он снова передвигается влево (на начальную позицию), зато увеличивается уровень Отношений или Карьеры. Уровни отношений и карьеры отображаются ниже. Максимально может быть 5 уровней.



Пример. Предположим у игрока характеристика Карьеры была на 3 уровне и 8 отметке. Она у него увеличилась на 3 позиции. Передвигаем соответствующие маркеры на планшете (см. Рис.)

В соответствующих местах на игровом планшете игроки отображают свое жилье и автомобиль, своего персонажа и его вторую половинку, а также своих детей. Каждый участник игры максимум может иметь троих детей.



Описание игрового поля.

Игра состоит из 3 этапов по 5 раундов (всего 15 раундов). Текущий раунд отмечается Кругом жизни, размещается по центру поля. На этом круге есть специальные стрелочки, которые будут отображать текущий раунд и возраст игроков. С каждым раундом данный круг будет вращаться на один раунд.



Каждый этап участники будут начинать со своих стартовых позиций (фишки игроков располагаются по своим цветам). Игроки по очереди будут перемещать свои фишки по полю и, в зависимости от сектора, будут выполнять соответствующие действия.



Сектора на игровом поле (всего их 7):



О них подробно будет описано ниже. Также, на поле размещена рулетка положительных и отрицательных событий. Благодаря ей участники будут определять результат какого-то конкретного события.

Подготовка к игре.

Перед началом игры участники определяют между собой фишкой какого цвета они будут проводить игру. В соответствии с выбранным ими цвета, они получают:

- 6 маркеров (для отображения характеристик на планшете);
- 4 жетона распределения времени;
- одну игровую фишку;
- игровой планшет;
- тайл съемного жилья;
- тайл своего персонажа;
- 10000 игровых денег.



Перед началом игры участники должны расставить свои маркеры для отображения характеристик следующим образом:

- маркер на шкале Здоровья выставляется на отметку «6»;
- маркер на шкале Настроения выставляется на отметку «6»;
- маркер на шкале Отношений выставляется на отметку «0»;
- маркер на шкале Карьеры выставляется на отметку «0».

В начале игры каждый игрок имеет первый уровень Отношений и Карьеры, соответственно маркеры выставляются на отметку «1».

В соответствующем месте на поле следует закрепить стрелку. Карты Событий (желтый цвет), карточки Отношений (розовый цвет) и карточки Карьеры (голубой цвет) нужно тщательно перетасовать и разместить колодами «рубашкой» вверх рядом с полем. Деньги, которые остались после раздачи, будут формировать банк. Игроки между собой решают, кто будет проводить расчеты с банком, или могут эти расчеты проводить каждый сам за себя.



Ход игры.

Игра состоит из 3 этапов. Процесс игры проходит по раундам. Каждый этап насчитывает по 5 раундов. В свою очередь, раунд состоит из 6 фаз:

Фаза 1. Распределение жетонов времени. Корректировка индикаторов характеристик.

Фаза 2. Игроки передвигаются игровым полем и выполняют соответствующие действия.

Фаза 3. Покупка и продажа жилья или автомобиля.

Фаза 4. Каждый игрок вытягивает из колоды карточку События и выполняет условие.

Фаза 5. Игроки проводят расчеты доходов и расходов.

Фаза 6. Корректировка показателей здоровья и настроения.

Фаза 1. Распределение жетонов времени. Корректировка индикаторов характеристик.

В первой фазе игроки распределяют свое личное время по четырем приоритетным характеристикам. Для этого они используют 4 жетона распределения времени. Снизу этих жетонов находятся цифры от 1 до 4. Поставленный жетон с наибольшим значением «4» на любую характеристику, означает, что участник ей уделил больше всего времени. Соответственно, меньше выделенного времени получает характеристика на которую окажется жетон со значением «1». Распределять время игроки должны в закрытую, чтобы соперники не смогли увидеть номиналы этих жетонов. Затем, игроки открывают свои жетоны. В соответствии с значениями этих жетонов, проводится корректировка всех характеристик. Жетоны с номиналом «2», «3», и «4» увеличивают показатель данной характеристики на соответствующее количество значений. Индикатор характеристики, на которую был поставлен жетон с наименьшим номиналом «1», уменьшается на единицу. Например,

Было

Стало



Затем, каждый участник игры получает призовой жетон за свой жетон распределения времени наибольшего номинала. Если на одну и ту же характеристику жетоны с номиналом «4» поставили несколько игроков, то в таком случае, между ними возникает спор за призовой жетон. У кого показатель индикатора Настроения наивысший, тот и получает призовой жетон. Если и показатель Настроения у них одинаковый, то победителя спора определяют по показателю Здоровья. У кого он выше тот и получает жетон. Если и этот показатель равен, тогда призовые жетоны получают все участники данного спора.

Важно! На все характеристики, кроме Здоровья, можно поставить любой номинал жетона распределения времени. Что касается Здоровья, то необходимо выставлять такой номинал, который после корректировки данной характеристики не позволил бы индикатору Здоровья опуститься ниже отметки «1» или выше отметки «10».

Например, если к расстановки жетонов распределения времени индикатор Здоровья был на отметке «1», то игрок не имеет права поставить на эту характеристику жетон с номиналом «1» ($1-1 = 0$). Или, если индикатор Здоровья был на отметке «9» (или «10»), участник не может поставить на него жетоны с номиналом «2», «3» или «4». Ибо все эти суммы $9 + 2$, $9 + 3$, $9 + 4$, больше 10. В этом случае, поставить можно только жетон номиналом «1», который опустит индикатор Здоровья на одну отметку.

Фаза 2. Игроки передвигаются полем и выполняют соответствующие действия.

В данной фазе игроки передвигают свои фишки по полю. На каждом из 3 этапов первым ходит игрок, чья фишка первой стоит на стартовой позиции. Владелец следующей фишки ходит вторым и т.д.

Фишки передвигаются в соответствии с показателями Здоровья. Всего на поле есть 7 секторов.



После попадания фишек на данные сектора (кроме сектора Событие), игрок всегда будет крутить рулетку положительных и отрицательных событий. Данные сектора на рулетке обозначают следующее:



- положительный исход для игрока;



- отрицательный исход для игрока.

При отрицательном результате рулетки, участник имеет возможность еще раз ее прокрутить, но! Для этого необходимо, чтобы индикаторы его Здоровья и Настроения были не менее «7». В противном случае, такого шанса у него не будет. Поэтому так важно, контролировать свое здоровье и настроение и держать их на высоких показателях, чтобы иметь больше шансов для успеха.

Сектор Событие.



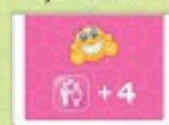
При попадании на данный сектор игрок вытягивает карточку Событий с соответствующей стопки. Выполняет условие карточки и сбрасывает ее в стопку сыгранных карт (отдельная стопка карточек Событий).

Сектор Отношение.



При попадании на данный сектор участник вытягивает карточку Отношений. После чего, крутит рулетку. В случае положительного результата, выполняет соответствующее условие по данной карточки. В случае отрицательного исхода, имеет возможность крутить рулетку еще раз (если его показатели Здоровья и Настроения не ниже «7»). Если фортуна снова от него отвернулась и выпал отрицательный сектор, то игрок выполняет соответствующее условие с карточки. Данная карточка сбрасывается в стопку сыгранных карт (отдельная стопка карточек Отношений).

Положительное условие



Отрицательное условие



Сектор Карьера.



Здесь участники выполняют те же действия, что и при попадании на сектор Отношений. Только вытаскивают карточку Карьеры.

Примечание. Когда в любой из колод закончились карточки для добора, сыгранные карточки тщательно перетасовываются и выкладываются на свое место.

Сектор Свадьба.



Если фишка оказалась на данном секторе, то это означает, что участник игры может жениться. Но есть одно условие. Уровень его Отношений должен быть не ниже «2». Если данный уровень ниже «2», то ничего не происходит. Ход переходит к следующему игроку. Если уровень отношений удовлетворительное, то игрок крутит рулетку. Здесь все так же, как и в предыдущих секторах. Есть, условно, 2 попытки (если здоровье и настроение в норме). Если выпал отрицательный сектор рулетки – что-то пошло не так, свадьба сорвалась. Положительный результат означает, что вы поженились. Все вас поздравляют и каждый дарит вам по 5000 денег. Кроме этого, участник игры, улучшает некоторые свои характеристики. А именно: Настроение + 2 отметки, Отношение +3 отметки. Также он берет себе из коробки тайл противоположного по полу персонажа и ставит его на планшет рядом со своим.

Если игрок попадает на данный сектор в статусе женатого, то он имеет возможность отпраздновать годовщину своей свадьбы и получить призовой жетон. За этот банкет участник платит в банк 5000, и улучшает некоторые свои характеристики. А именно: Настроение + 2, Отношение +3. После чего, крутит рулетку (правила рулетки те же). При положительном результате получает и призовой жетон.

В общем, игрок, который попал на данный сектор может отказаться от любых действий. Тогда ход переходит к следующему участнику.

Сектор Дети.



Попав на сектор Дети, у игроков есть возможность обзавестись ребенком. В этом случае, их уровень Отношений должен быть не ниже «3». Если данный уровень ниже установленного условия, то вы не имеете права рожать ребенка.

Примечание. Не важно, какой это уже по счету ребенок, условие для всех одни и те же – уровень Отношений должен быть не ниже третьего.

При удовлетворительном условии уровня Отношений, участник крутит рулетку. В случае отрицательного исхода ничего не происходит. Ход переходит к следующему игроку. В случае успеха у игрока рождается ребенок. Все соперники приветствуют его и дарят по 5000 денег. Улучшаются некоторые его характеристики: Настроение +3, Отношение +2. Тайл с ребенком выставляется на планшет на соответствующее место.

Сектор Усыновление.



Со временем, когда участники игры уже достигли почтенного возраста, они уже не могут рожать детей. Но у них еще есть возможность ихнего усыновления. Попав на данный сектор, игрок может отказаться от усыновления. Если он, все же, решился на такой шаг, то вынужден уплатить в банк 50 000 (пятьдесят тысяч) денег. Затем крутит рулетку. Далее все происходит так же, как и с сектором Дети.

Сектор Отпуск.



Попав на этот сектор, участник игры имеет возможность отправиться в путешествие. Он должен уплатить в банк 5000. После чего улучшает некоторые свои характеристики: Здоровье +1 и Настроение +1. Если данная поездка была незабываемой и запомнится на всю жизнь, игрок получает призовой жетон. Чтобы это определить, крутится рулетка (правила те же: 2 условные попытки, при здоровье и настроении не менее «7»). За положительный результат участник получает данный жетон. Игрок может отказаться от любых действий, попав на данный сектор.

Следует отметить, что на игровом поле есть несколько разветвлений (они обозначены стрелочками), то есть, игрокам предоставляется жизненный выбор. Один жизненный путь, в основном, направлен на карьеру, а другой на семейные отношения. Также, большой шанс жениться и родить детей у игроков будет на первых двух этапах. На третьем этапе участники игры смогут только усыновить ребенка.

Фаза 3. Покупка и продажа жилья или автомобиля.

В этой фазе игроки смогут приобрести себе жилье или автомобиль. Каждая из этих опций может достигать 3 уровня. В начале игры участникам предоставляется только съемное жилье. На начальных раундах участники не смогут приобрести себе ни жилье, ни автомобиль в связи с недостаточностью средств. Но, в течение игры, они могут улучшить свои условия проживания. Чем более высокого уровня у вас жилье, тем лучшим будет у вас настроение. Чем более высокого уровня у вас автомобиль, тем крепче будет ваше здоровье.

- | | |
|---|--|
| Чтобы приобрести жилье, нужно заплатить в банк: | Чтобы приобрести автомобиль, нужно заплатить в банк: |
| - 50 000 – жилье 1-го уровня; | - 40 000 – автомобиль 1-го уровня; |
| - 100 000 – жилье 2-го уровня; | - 80 000 – автомобиль 2-го уровня; |
| - 150 000 – жилье 3-го уровня. | - 120 000 – автомобиль 3-го уровня. |

Продать жилье и автомобиль игроки могут на 10% дешевле.

Например, участник игры хочет приобрести автомобиль 2-го уровня (в данный момент он имеет автомобиль 1-го уровня). Для этого он вносит в банк 44 000 денег и меняет на планшете соответствующий тайл автомобиля 2-го уровня.

- 40000 - 10% = 36 000
- 80000 - 36000 = 44000.

Фаза 4. Каждый игрок вытягивает из колоды карточку Событий и выполняет условие.

В данной фазе каждый участник вытягивает себе одну карточку Событий. Выполняет условие, указанное на карточке. На этом данная фаза завершена.

Фаза 5. Игроки проводят расчеты доходов и расходов.

Все участники игры будут подсчитывать свои доходы и расходы.

Доходы. В зависимости от своего уровня Карьеры, игрок получает определенную сумму денег.

Расходы. За себя и за каждого члена семьи игрок должен заплатить по 5000. Также он оплачивает коммунальные платежи по своему жилью и расходы на автомобиль:

- Съемное жилье – 5000;
- жилье 1-го уровня – 2000;
- жилье 2-го уровня – 3000;
- жилье 3-го уровня – 4000;
- автомобиль 1-го уровня – 1000;
- автомобиль 2-го уровня – 2000;
- автомобиль 3-го уровня – 3000.

Рассмотрим пример.

Доходы. Как видим у игрока третий уровень Карьеры, а плавающий индикатор характеристики стоит на отметке «8». Это означает, что его прибыль составляет 38000.

Расходы. У игрока всего 4 члена семьи (включая его самого). Следовательно, расходы на них составляют: $4 \times 5000 = 20000$ денег.

Расходы на жилье 3000 (жилье 2-го уровня). Расходы на автомобиль 1000 (автомобиль 1-го уровня).

В общем его расходы составили 24000. Итак, участник игры получил из банка 38000, а заплатил банку 24000.



Фаза 6. Корректировка показателей Здоровья и Настроения.

В конце каждого раунда проводится корректировка показателей Здоровья и Настроения. Со временем, здоровье игроков будет ухудшаться. С каждым этапом все больше. Так, на первом этапе здоровья ухудшается на «1», на втором этапе – на «2» и на третьем этапе – на «3». Также, будет меняться и настроение. Оно будет зависеть от количества членов вашей семьи и вашего дома. За каждого члена семьи снимается по одному показателю настроения. А уровень вашего жилья будет его увеличивать. Так,

- жилье 1-го уровня повышает настроение на «1»;
 - жилье 2-го уровня повышает настроение на «2»;
 - жилье 3-го уровня повышает настроение на «3».
- Съемное жилье настроение не увеличивает.

Ваш автомобиль сможет несколько улучшить здоровье. А именно:

- автомобиль 1-го уровня повышает здоровье на «1»;
- автомобиль 2-го уровня повышает здоровье на «2»;
- автомобиль 3-го уровня повышает здоровье на «3»;



Важно! Может возникнуть ситуация, когда у одного из игроков не хватает, или нет средств для расчета. Например, нет средств для подарка сопернику, или он вытащил карточку Событий, которая требует дополнительных затрат. В этом случае, игрок берет из банка сумму, которая ему необходима. Зато, индикатор его Карьеры уменьшается. Одна отметка на шкале Карьеры равна 1000 денег.

Рассмотрим пример.

Корректируем показатели Здоровья и Настроения. Предположим, что игра проходит на втором этапе. На данном этапе снимается «2» показателя здоровья, а первый уровень автомобиля позволяет его повысить на «1». 4 члена семьи – это минус «4» к показателю настроения, а собственное жилье второго уровня – плюс «2» к настроению. В конечном итоге показатели Здоровья и Настроения меняются следующим образом:

- показатель Здоровья «-1»;
- показатель Настроения «-2».

Передвигаем на планшете индикаторы данных характеристик. На этом раунд завершен.

Пример. Допустим у игрока в наличии есть всего 2000, а его соперник женился. Ему нужно потратить на подарок 5000. Он берет из банка 3000 и дарит 5000 сопернику. Индикатор Карьеры передвигается на «3» отметки влево.



Окончание каждого этапа.

После окончания каждого из 3-х этапов, игроки могут дополнительно получить призовые жетоны. Так, после фазы 6, участники сравнивают свои показатели Здоровья и Настроения. У кого наивысший показатель Здоровья, тот и получает призовой жетон. Если таких игроков несколько, то все они получают по одному призовому жетону. Например, у первого игрока показатель Здоровья «6», у второго – «7», у третьего – также, «7». Второй и третий игрок получают по одному призовому жетону. Таким же образом участники игры получают жетоны по показателям Настроения.

В конце игры, после 3-го этапа, дополнительно сравниваются показатели Отношения и Карьеры. Игроки с наибольшими показателями получают призовые жетоны. Максимальное значение данных показателей может достигать 5 уровня + 9 отметок. Например, показатель Отношений у первого игрока – 5 уровень + 8 отметок, а у второго – 5 уровень + 6 отметок. Призовой жетон получает первый игрок.

Конец игры. Определение победителя.

По окончании третьего этапа (15-го раунда), игра заканчивается и производится подсчет призовых жетонов. У кого их будет больше, тот и объявляется победителем. Сначала подсчитываются призовые жетоны, которые участники получили в течение игры. Затем идет подсчет по планшету.

За каждого Ребенка – начисляется 4 жетона;

За каждый уровень Отношений – 3 жетона;

За каждый уровень Карьеры – 2 жетона;

За каждый уровень жилья – 2 жетона;

За каждый уровень автомобиля – 1 жетон.

Также, деньги которые остались на руках, можно обменять на жетоны. 50000 денег – 1 жетон.

Приведем пример.

За игру игрок получил 17 призовых жетонов. На руках у него осталось 73 000 денег, а на его планшете такой расклад:

Дети: $2 \times 4 = 8$ призовых жетонов;

Отношения: $5 \times 3 = 15$ призовых жетонов;

Карьера: $5 \times 2 = 10$ призовых жетонов;

Жилье: $3 \times 2 = 6$ призовых жетонов;

Автомобиль: $2 \times 1 = 2$ призовых жетона;

73000 = 1 призовой жетон.

Всего: $17 + 8 + 15 + 10 + 6 + 2 + 1 = 59$ призовых жетонов.





This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>