

ПРИБЛИЗНИЙ ХІД ГРИ:

Твоя подруга пообіцяла тобі, що поверне намисто, якщо ти підеш з нею разом в новий ресторан, який спеціалізується на екзотичній кухні та спробуєш чотири незвичайних страви.»



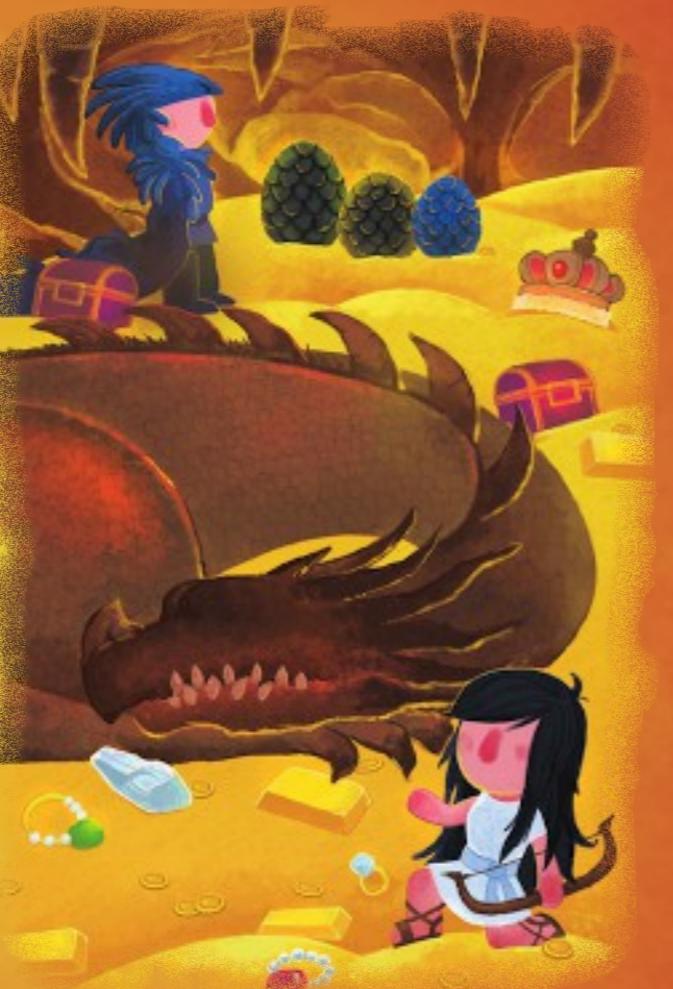
5. Герой обрав на своєму диску рівня емоцій ту, що зображенна на червоному плі. Решта гравців обрали: жовтпий, блакитний і червоний кольори.



6. Гравець, який обрав емоцію на червоному плі, отримує 5 балів. Гравець, який обрав жовтпий колір, отримує 1 бал, а гравець, який вирішив обрати блакитний колір, не отримує жодного балу. Ян отримує 5 балів перемоги, тому що його емоцію вгадав один з гравців.



Особлива подяка: IDEAG, Алессандро Гроссо, Джанлука Фаріна, Маріо Саккі, Маттео Панара, Лоренцо Сільва, Перлука Зізzi, Андреа Фальконе, Вініа Маттіолі, Стефано Джомбіні, Маттео Сіанчettі, Франческо Мока, Гая Преті, Мішель Піколіні, Лоренцо, Сара і Доменіко Гамбоні, Гідра геймс, IDG, Людотека Галіатесе, BGDIitalia, Поп Джеймс та всім італійським та голландським тестерам.



Вік гравців
8+
Кількість гравців
3-8
Час гри
30'

Ще більше ігор «Гранна» ви знайдете за адресою: www.sklep.granna.pl



Завітайте на нашу сторінку у Фейсбуці:
www.facebook.com/grannagry

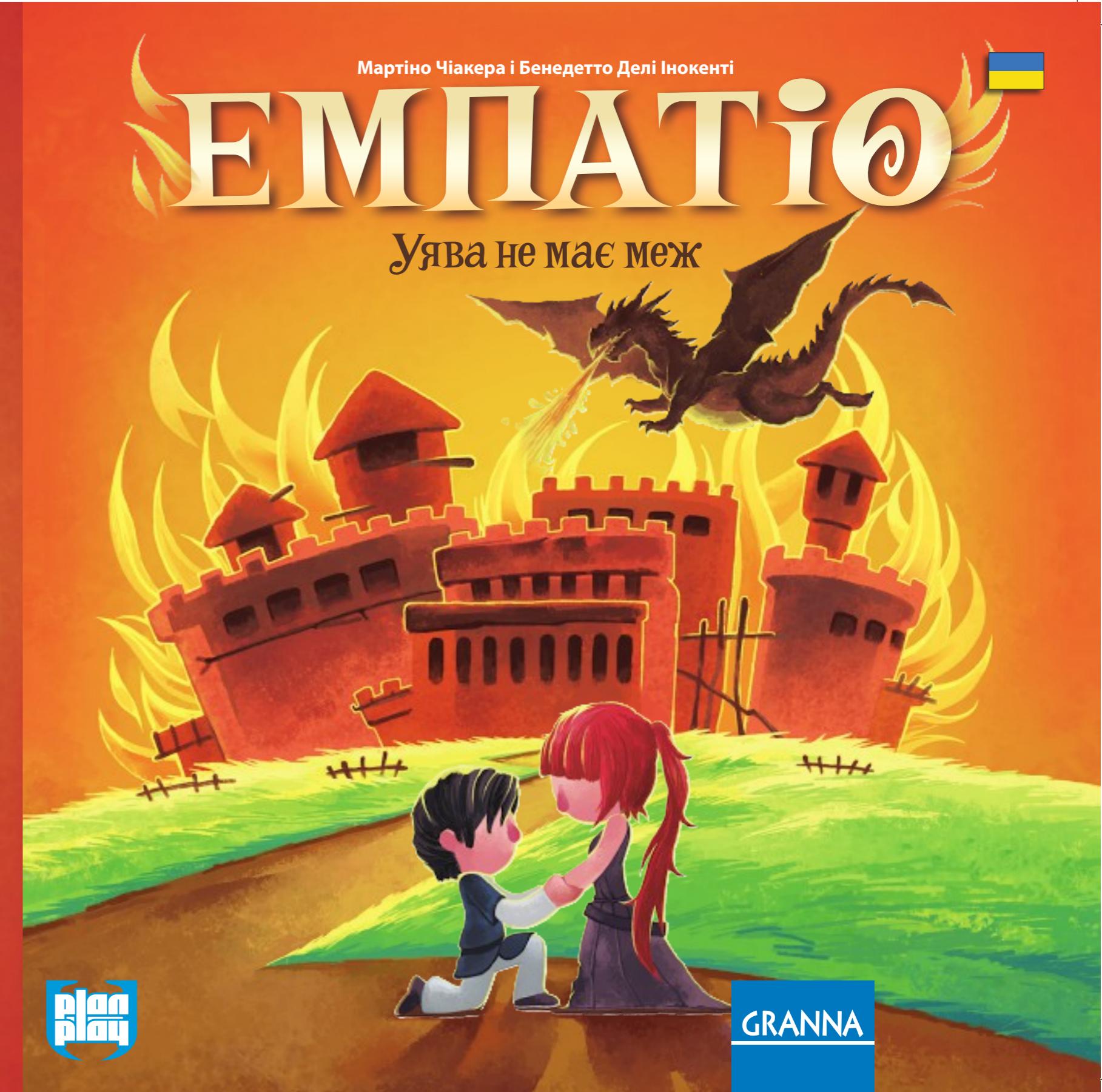
GRANNA

08264/3

Мартіно Чіакера і Бенедетто Делі Інокенті

ЕМОПАТіО

Уява не має меж



GRANNA

В КОРОБЦІ:

64 КАРТИ



ІГРОВЕ ПОЛЕ



7 ДИСКІВ ЕМОЦІЙ ЗІ СТРІЛКАМИ



1 ДИСК РІВНЯ ЕМОЦІЙ З ЦИФРАМИ



16 ФІШОК



ІНСТРУКЦІЯ



ПОДАРУНОК: 4 ПІДСТАВКИ ДЛЯ КЕЛИХІВ АБО СКЛЯНОК З ХОЛОДНИМИ НАПОЯМИ!

Мета гри

Ця гра заснована на розповіді історії про інших гравців та спробі вгадати їх емоції в описаних ситуаціях. В кожному раунді один з гравців стає Героем короткого оповідання, а другий - Розповідачем. В кінці оповідання гравці таємно вибирають на своїх дисках емоцію, яка, на їхню думку, буде супроводжувати Героя в описаній ситуації. Кількість отриманих балів залежить від того, наскільки їх вибір співпаде з вибором, який зробив Герой.

Підготовка до гри

Дістаньте з коробки всі елементи: диски, фішки та карти. Ігрове поле покладіть всередину коробки. Перетасуйте карти та покладіть їх купкою на стол. Кожен гравець одержує дві фішки одного кольору. Одну фішку треба поставити перед собою, другу - на ігровому полі, безпосередньо перед плиткою № 1.

Всі гравці отримують по одному диску емоції зі стрілками; наймолодший отримує диск рівня емоції з цифрами та стає першим Героєм.

Хід гри

Герой бере верхню карту з купки та розпашовує її в центрі стола так, щоб її було видно всім гравцям. На карті зображені два персонажі.

Гравець, який сидить ліворуч від Героя, вибирає, хто з зображених персонажів буде уособлювати Героя. Наступний гравець вирішує, кім стане другий, зображений на карті персонаж (це може бути будь хто - вигаданий або історичний персонаж, один з гравців або хтось, кого всі знають).

Третій гравець розповідає коротку історію, пов'язану з намальованими на карті персонажами. Гравець, який розповідає історію, починає її словами: "Як би ви себе почували, якби ...".

Після закінчення розповіді Герой повинен вирішити, як насправді він буде почувати себе в описаній ситуації. Таємно від інших гравців він вибирає відповідний символ настрою на своєму диску емоції, використовуючи для цього цифру 5.

В той же час решта гравців (також таємно) вибирають на своїх дисках емоцію, котра, на їхню думку, буде супроводжувати Героя в цій ситуації і спрямовують на неї стрілку. Після вибору емоції гравці в погоджений момент одночасно відкривають свої диски.

Підрахунок балів

Бали нараховуються в залежності від того, наскільки точно гравці вгадали певну емоцію. Гравці порівнюють вибір на своїх дисках емоцій з вибором на диску рівня емоції Героя. Всі, хто вгадав правильно, отримують 5 балів; ті гравці, які відмітили сусідню емоцію - 3 бали; якщо гравець обрав емоцію, віддалену на два кроки від емоції Героя - 1 бал. Герой також отримує бали в цьому раунді. Кількість балів дорівнює найвищій ставці гравців (1, 3 або 5 балів), що співпала з його вибором. Тепер всі гравці можуть перемістити свої фішки по ігровому полю з доріжкою балів на плитку, яка відповідає заробленим балам.

Примітка!

Якщо всі гравці вибрали одну і ту саму емоцію, та вона співпала з вибором Героя, гравець, який розповідав історію, не отримує жодного балу.

Решта гравців отримують їх відповідно до загальних правил три.

В кінці раунду Герой та гравець, що сидить ліворуч від нього, обмінюються своїми дисками, тепер роль Героя буде грати наступний гравець.

ПРИБЛИЗНИЙ ХІД ГРИ:

1. Головний Герой - Ян. Він відкриває першу карту з купки.



2. Гравець, що сидить ліворуч, вирішує, що Ян - це персонаж з короною на голові.



3. Наступний гравець оголошує, що другий персонаж, зображений на карті - це шкільна подруга Яна.



4. Третій гравець починає свою розповідь: «Як би ти себе почував, Ян, якби твоя шкільна подруга, яку ти давно не бачив, прийшла до тебе в дорогоцінному намисті, яке колись належало твоїй бабусі та зникло багато років тому?»



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/>