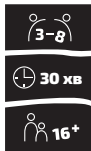


ДІМА

Вітаємо в голові Діми!

Локалізацію названо на честь близького друга видавця, який все життя ідентифікував себе як Діма.



Вміст гри



83 карти
спогадів



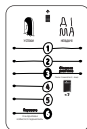
53 карти
ідей



8 карт
особистостей



5 карт
вибору



1 карта
успіхів / невдач

Приготування

- Візьміть навання 30 карт спогадів , перетасуйте їх і покладіть утворений стос долілиць. Позосталі 53 карти спогадів поверніть у коробку.
- Візьміть карти альтернативних особистостей (їх має бути на 1 менше, ніж кількість гравців), а також карту Діми (A1 MA). Перетасуйте карти особистостей і роздайте по одній долілиць кожному гравцеві. Таємно подивіться на карту своєї особистості , не показуючи її іншим гравцям, а потім покладіть її перед собою долілиць.
- Покладіть карту успіхів / невдач в ігровій зоні, щоб її бачили всі гравці.
- Перетасуйте всі карти ідей і покладіть утворений стос долілиць над картою успіхів / невдач.
- Розмістіть карти вибору стосом долілиць.

Першим ходить гравець, який найчастіше розмовляє сам із собою. Цей гравець буде **активною особистістю** під час першого ходу. Гравець праворуч від нього буде **вирішальною особистістю** цього ходу.

Приклад
приготування для гри в'ятьох

Сформуйте стос особистостей:



- Візьміть 4 карти та карту (A1 MA).



- Перетасуйте ці 5 карт разом і роздайте по одній долілиць кожному гравцеві.



Якщо ви стали Дімою, то мусите не видати себе та зробити все можливе, щоб альтернативні особистості трічі помилилися.



Якщо ви одна з альтернативних особистостей, вам потрібно 6 разів вдало налагодити контакт, щоби продовжувати існувати в голові Діми.

Порядок ходів

1 / Активна особистість готується.

- Ця особистість відкриває верхню карту ідей зі стосу ідей , зачитує її вголос і кладе на стос ідей горілиць.
- Ця особистість перетасовує карти вибору , таємно дивиться на верхню карту та кладе її назад долілиць у стос вибору. Число на цій карті вказує, яке слово на відкритій карті ідей гравець загадає іншим.
- Ця особистість бере 7 верхніх карт стосу спогадів , не показуючи їх іншим гравцям.

2 / Активна особистість зосереджується.

- Ця особистість має зобразити слово на карті ідеї , використовуючи для цього отримані карти спогадів . Особистість може використати скільки завгодно карт (можна навіть не лишити жодної в руці).
- Щойно активна особистість вибере карти, вона повертає невикористані карти наверх стосу спогадів .

3 / Активна особистість творить.

- Вона може розміщувати карти спогадів в ігровій зоні як завгодно: одну біля одної, складаючи стосом, як картковий будиночок, долілиць, накладаючи одну на одну, приховуючи певні частини...
- Щойно **активна особистість** закінчить розкласти карти, вона забирає руки та відхиляється, показуючи цим іншим гравцям, що творчий процес завершено.

4 / Інші особистості думають і спілкуються.

Інші особистості намагаються вгадати слово з розкритої карти ідей , яке відповідає розміщенню карт. Вони можуть говорити вголос, обмінюватися думками, сперечатися...

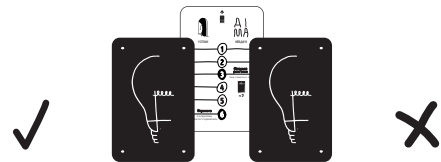
Вони не можуть спілкуватися з **активною особистістю**, торкатися карт спогадів або змінювати їх розміщення. Будь-який контакт або допомога **активної особистості** призводить до невдачі.

5 / Вирішальна особистість вступає в гру.

Гравець праворуч від **активної особистості** зветься **вирішальною особистістю**. Вона бере участь в обговоренні на рівні з іншими, але щойно всі висловлять свою думку, **вирішальна особистість** оголошує остаточну відповідь. Саме ця особистість має останнє слово, навіть якщо її вибір суперечить думкам більшості.

6 / Активна особистість розкриває своє слово.


Активна особистість перевертає карту вибору зверху стосу вибору .




Якщо слово вгадали:
усім особистостям
додається успіх
(карту ідей кладуть долілиць
ліворуч карти успіхів / невдач).

Якщо слово не вгадали:
усім особистостям
додається невдача
(карту ідей кладуть долілиць
праворуч карти успіхів / невдач).


Приклад Активна особистість...

1 / • Бере карту ідей  і перевертає її горілиць.




• Бере карту вибору  та таємно її дивиться, після чого кладе назад долілиць.



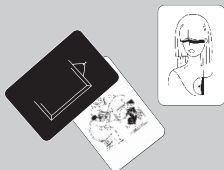
• Бере 7 карт спогадів , не показуючи їх іншим гравцям.





2 / • Кладе назад до стосу карти спогадів , які не хоче використовувати (але може їх використати всі 7 карт).



3 / • Розміщує карти так, щоб інші могли відгадати слово.





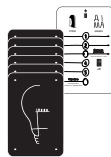
Приготування до наступного ходу

- Покладіть назад у коробку всі зіграні цього ходу карти спогадів  вони більше не використовуватимуться протягом цієї гри.
- Перетасуйте стос спогадів .
- Поточна активна особистість стає вирішальною особистістю на наступний хід. Гравець ліворуч від неї стає новою активною особистістю.

Кінець гри


Гра закінчується за таких сценаріїв:

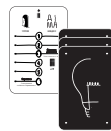
- Щойно альтернативні особистості дадуть 6 правильних відповідей (6 карт ідей  долілиць ліворуч карти успіхів / невдач).
> **Альтернативні особистості  виграють, і можуть мирно співіснувати в голові Діми.**



x6



АБО

- Щойно альтернативні особистості дадуть 3 неправильні відповіді (3 карти ідей  долілиць праворуч карти успіхів / невдач).
> **До Діми повертається ясність. Починається фінальна розв'язка.**



x3


АБО


- Щойно активна особистість має взяти 7 карт спогадів , а в стосі спогадів  недостатньо карт.
> **До Діми повертається ясність. Починається фінальна розв'язка.**




<7

Фінальна розв'язка

Фінальна розв'язка розпочинається, якщо гравці зазнали 3 невдач або стос спогадів  вичерпався (залишилося менш як 7 карт).

- а. Час обговорити, хто з вас Діма. Згадайте перебіг гри. Хто підштовхував до неправильних відповідей? Хто використовував надто багато карт спогадів .
- б. Після завершення обговорення порадуйте до 3 і вкажіть на гравця, хто, на вашу думку, Діма.



Гравець, за якого проголосувала більшість, розкриває свою карту особистості .




- **Якщо це Діма:** альтернативні особистості виграють гру та можуть мирно співіснувати в голові Діми.



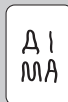
- **Якщо це альтернативна особистість:** Діма виграє гру, і всі альтернативні особистості залишають його в спокої.

У разі нічийї ті гравці, між якими рівна кількість голосів, тримають свої карти особистостей  долілиць. Всі інші гравці відкривають свої карти особистостей .

- Якщо Діма є серед гравців, які розкрили свої карти, Діма виграє.
- Якщо Діми немає серед гравців, які розкрили свої карти особистостей , проводиться нове голосування, щоб визначити Діму серед гравців із нерозкритими картами особистостей.
- Якщо знову буде нічия, Діма виграє!

ВАЖЛИВО!


Якщо ви Діма, вам доведеться ставити під сумнів думки інших особистостей, вводити їх в оману та робити все можливе, щоб вони не набрали необхідну кількість успіхів. Але, звичайно, вам доведеться робити все це, не розкриваючи себе. Інакше альтернативні особистості більше не дослухатимуться до вас до кінця гри й ви не матимете шансів перемогти під час фінальної розв'язки.



Настанови активній особистості

- Щойно розміщення карт закінчено, вам не дозволяється говорити або робити жести, щоби вказати на карту або її частини (наприклад, вказати на певний елемент карти).
- Ви не можете взаємодіяти з іншими елементами навколо вас для створення підказки (з об'єктами поруч із вами, частинами тіла тощо). Спогади є лише в голові Діми, і ніщо ззовні не може бути частиною підказки, окрім ігрової поверхні (стола), на якій ви розміщуєте карти.
- Гравці можуть попросити пояснити ваше розташування карт після відгадування. Якщо ви не зможете цього зробити, успіх не зараховується, навіть якщо слово вгадано правильно.

Поради щодо карт спогадів

Стос карт спогадів  обмежений 30 картами протягом гри. Використовуючи 7 карт за хід, ви зможете виконати лише 4 ходи. Це шлях прямо до фінальної розв'язки з малою кількістю підказок, хто такий Діма! Тож намагайтеся використовувати якомога менше карт, аби мати достатню кількість ходів.



• Над грою працювали •

Автор: Phil Vizcarro
Ілюстратор: Antoine Baillargeau «Bengal»
Розробка: Phil Vizcarro і «RRRE Games»
Графічний дизайн: Valerieanne Holley
Переклад англійською: Camille Bonnard
Коректура: Arnyanka

Керівництво локалізацією: Некрасов Костянтин, Серова-Некрасова Валерія
Переклад: Наконечний Андрій
Візуальна адаптація: Удалова Юлія
Редактура: Дроч Максим
Коректура: Дубчак Владислав, Ленська Наталя