



## Правила игры

3 Суть игры

4 Состав игры

6 Подготовка к игре

7 Ход игры

I. Фаза Заряда

II. Фаза Влияния

III. Фаза Результата

11 Карты

16 Карма

16 Завершение игры

17 Сценарии

19 Присоединяйтесь к сообществу

20 Благодарности

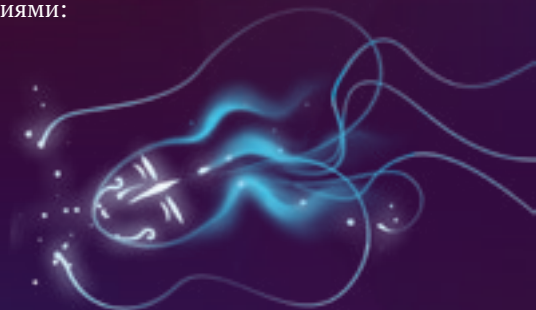
Эмоции правят миром людей, заряжая энергией и наполняя смыслом их жизни. Немного пока известно, что эмоции также поддерживают существование и развитие иной формы жизни из параллельного измерения М-Икс. Живущие в этом параллельном мире мистические существа эмониты проникают в мир людей, чтобы питаться человеческими эмоциями и влиять на чувства, мысли и поступки людей, создавая почву для рождения новых эмоций. Управление эмоциями – основное занятие эмонитов, ведь от этого зависит выживание всей цивилизации М-Икс. Подобно тому, как люди не смогли бы выжить без воздуха, воды и еды, жизни эмонитов зависят от их доступа к эмоциям.

**Эмониты** – мистические создания энергетической сущности из мира М-Икс, которые существуют исключительно за счет поглощения эмоций. Они влияют на чувства, мысли и поступки людей с целью воспроизводства желаемого вида эмоций. Большинство эмонитов убеждены в том, что единственный смысл существования людей в том, чтобы производить эмоции, обеспечивая эмонитов жизненной энергией.

Среди эмонитов существует два противоборствующих клана, представители которых отличаются между собой вкусовыми предпочтениями:

### **Светлые созидательные эмониты**

предпочитают питаться позитивными эмоциями. Они распространяют добро, любовь и радость среди людей, делая их счастливыми, а себя сытыми.



**Темные эмониты-разрушители** – жестокие и беспощадные существа, пожирающие негативные эмоции. Злость, раздражение, печаль – они идут на все, лишь бы вызвать достаточно негативных эмоций для своего пропитания.

Граница между мирами надежно скрыта от человека. В то же время эмониты могут свободно скользить между измерениями, используя мир людей в качестве огромной фермы по производству эмоций. Благодаря умению управлять эмоциями, эмониты руководят людьми, словно кукловоды своими марионетками. Они всегда были, есть и будут где-то рядом в ожидании момента, чтобы собрать свой эмоциональный урожай или же посеять семена чувств и мыслей, которые в будущем приведут к появлению новых, возможно, еще более ярких и сильных эмоций.

## Суть игры

Игроку предстоит сыграть в роли эмонита и испытать свои способности в управлении человеческими эмоциями. Главная цель каждого игрока – создать и поглотить как можно больше единиц эмоций – **ЭМОНОВ** – в стремлении достичь максимального эмоционального насыщения. Побеждает игрок, поглотивший больше всех эмонов одного вида (позитивных или негативных). Решающую роль играет **разница** между позитивными и негативными эмонами, а не их общее поглощаемое количество, т.к. при прямом взаимодействии позитивные и негативные эмоны будут взаимно уничтожать друг друга. Шансы на победу равны как у светлых эмонитов, фокусирующихся на поедании позитивных эмонов, так и у темных эмонитов, поглощающих преимущественно негативные эмоны.

**Эмон** – единица измерения эмоции. Эмоны позволяют определять силу и направленность эмоции (созидательную или разрушительную). С помощью эмонов можно описывать и более сложные эмоциональные состояния: чувства, настроения человека, отношения между людьми. Большинство эмонов разделяются на два вида: позитивные (положительно заряженные) и негативные (отрицательно заряженные).



Для достижения своей цели каждый игрок-эмонит берёт под свой контроль человека, который будет производить эмоции, снабжая пищей своего эмонита. Игрокам предстоит научиться балансировать между развитием своего подконтрольного человека и влиянием на людей, управляемых другими эмонитами. Развитие способностей человека к порождению эмоций является важнейшим фактором успеха на пути к эмоциональному насыщению, но для достижения наилучших результатов важно обучиться искусству взаимодействия с окружающими эмонитами и их людьми.

**Важно запомнить**, что игрок – это эмонит, а человек – это игровая зона на столе перед игроком-эмонитом, на которой в дальнейшем будут выкладываться карты с различными свойствами. С точки зрения эмонита человек представляет собой набор свойств, которые влияют на его способности к производству эмоций. Игра для каждого человека под контролем эмонита начинается всегда с чистого листа, то есть в зоне человека изначально отсутствуют какие-либо карты со свойствами, и эта зона будет заполняться картами с различными свойствами по ходу игры в результате действий игроков.

*В мире Эмикс нет магии, оружия или денег – все решают лишь эмоции, которые выступают одновременно и конечной целью, и энергетическим ресурсом, необходимым для влияния на окружающую реальность. И если задуматься, то в этом отношении эмониты и люди схожи между собой, ведь и для тех, и для других, именно эмоции являются основной движущей силой для совершения каких-либо действий, и так же именно эмоции являются желанной конечной целью любого действия, как для эмонита, так и для человека.*

# Состав игры

Кроме правил игры, в базовый набор игры «Эмикс» входят:

## 90 игровых карт

Игровые карты – это движущая сила игрового процесса «Эмикс». Каждая карта либо оказывает определенное влияние на распределение эмонов или карт между игроками, либо изменяет другие условия игры. Подробнее о картах и их воздействии на игровой процесс читайте далее в разделе «Карты».



**Золотое правило:** игровые карты дополняют и расширяют базовые правила игры. В случаях, если описание карты противоречит базовым правилам игры, свойство или эффект карты всегда будет иметь приоритет над базовым правилом.

## Игровое поле (поле насыщения эмонитов)

Поле отражает уровень насыщения эмонами на пути эмонита к заветной цели – предельному эмоциональному насыщению (отметка «100» с каждой из сторон поля). Путь эмонита начинается с нулевой отметки в центре поля и развивается в направлении одной из сторон – синей позитивной или красной негативной – в зависимости от исхода каждого раунда.



Один шаг на поле равен одному поглощенному эмону: поглощение синих позитивных эмонов двигает эмонита в синюю светлую сторону, поглощение красных негативных эмонов перемещает эмонита в красную темную сторону. Пути эмонитов богаты сюрпризами, которые будут помогать или препятствовать им в достижении своей цели – они отмечены особыми символами в ячейках. Значения таких символов описаны на самом игровом поле, а также далее по тексту правил.

## 6 маркеров эмонитов

Маркеры эмонитов разных цветов используются, чтобы отмечать прогресс игроков на игровом поле. Один из незадействованных маркеров может быть использован в качестве счетчика раундов.





## 80 синих и 80 красных маленьких фишек-эмонов



Каждая маленькая синяя фишка символизирует 1 позитивный эмон – единицу положительной эмоции. Каждая маленькая красная фишка символизирует 1 негативный эмон – единицу отрицательной эмоции.

## 20 синих и 20 красных больших фишек-эмонов

Каждая большая фишка заменяет 5 единиц эмонов.

## 2 кубика: синий и красный

Кубики используются для определения силы эмоционального заряда, когда этого требуют правила игры или описания игровых карт. Синий кубик определяет силу заряда позитивными эмонами. Красный кубик определяет силу заряда негативными эмонами.



## 4 карты-памятки

На этих небольших памятках описаны основные принципы игрового процесса «Эмикс». Их можно использовать как подсказку во время игры, а также для быстрого обучения новых игроков. На одной стороне описан порядок действий в течение игрового раунда. На другой стороне представлена схема игровой карты, а также даны обозначения различных символов, которые будут встречаться на картах по ходу игры.

## 10 пустых игровых карт

Эти карты необязательно использовать в игре, но они дают возможность разнообразить и обогатить игру через создание новых сил и эффектов. Просто наблюдай за людьми вокруг и попробуй описать их эмоции, чувства, мысли или поступки на языке игры. Понять, как устроены карты, ты сможешь, погрузившись несколько раз в процесс игры, а также внимательно изучив раздел «Карты» далее по тексту правил.



# Подготовка к игре

Перед началом игры разложите игровое поле и перетасуйте колоду с картами. Каждый игрок выбирает маркер эмонита определенного цвета и помещает его в нулевую точку в центре поля (1). Один из оставшихся маркеров (или любой другой небольшой предмет) нужно поместить на первую клетку счетчика раундов на игровом поле для подсчета раундов (2). Каждый игрок берет по 5 карт из колоды (3). Карты в руке определяют возможные действия игрока, и остаются скрытыми от других игроков до момента введения в игру. Перед каждым игроком должно оставаться достаточно свободного пространства на столе, чтобы можно было выложить до 5 карт для развития человека, подконтрольного эмониту (4). Каждый игрок также может взять себе карту-памятку с описанием базовых правил игры (5). Рядом с полем размещаются хранилище эмонов, кубики и колода с оставшимися картами – таким образом, чтобы каждый игрок имел к ним свободный доступ (6).



Право первого хода в первом раунде можно определить либо по договоренности игроков, либо бросая кубики. Право хода передается остальными игрокам по часовой стрелке. В каждом последующем раунде право первого хода будет переходить от игрока к игроку также по часовой стрелке.

# Ход игры

Игровой процесс состоит из раундов, каждый из которых делится на три фазы:



**I. Фаза Заряда**, во время которой каждый эмонит заряжает эмоциями своего человека, набирая позитивные и негативные эмоны в зависимости от значений кубиков, набора активных карт на столе и кармы, заработанной действиями в предыдущих раундах.



**II. Фаза Влияния**, в которой игроки по очереди совершают действия, оказывая влияние на своего человека или на людей других эмонитов. В каждом раунде во время фазы Влияния осуществляется 3 круга действий.

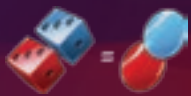


**III. Фаза Результата**, в которой подсчитывается разница между оставшимися позитивными и негативными эмонами, в соответствии с которой эмонит совершает движение своего маркера по игровому полю в одну из сторон.

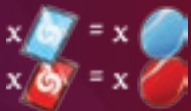


## I. Фаза Заряда

Во время фазы Заряда игроки по очереди набирают эмоны из общего хранилища. Эмониту предстоит в дальнейшем решить: использовать эмоны для осуществления действий во время фазы Влияния или сохранить до фазы Результата, чтобы поглотить их. Во время своего хода в фазе Заряда игрок совершает все возможные действия, и только затем передает право хода следующему эмониту. Если игрок не совершил какое-либо действие во время своего хода и передал право хода следующему игроку, такое действие считается упущенным и не реализуется, даже если ошибка была замечена позже. Для того чтобы полностью осуществить все возможные действия Заряда, каждый игрок в порядке своей очереди должен:



**1. Бросить кубики и взять выпавшее количество эмонов:** синие позитивные эмоны за синий кубик и красные негативные эмоны за красный кубик (в первом раунде, это действие будет единственным, определяющим начальный эмоциональный заряд игрока).



**2. Взять по одному эмону за каждую свою активную силу.** За каждую активную силу добавляется один эмон: синий за позитивную, красный за негативную.

*Активная сила – это активированная карта силы, то есть карта, сыгранная с руки игрока на одного из людей в игре. Как правило, карты силы активируются во время фазы Влияния. Однако некоторые свойства карт дают возможность активировать карты силы и в другие моменты игры.*





**3. Применить свойства Заряда своих активных сил** (такие свойства отмечены символом с изображением молнии). Свойства активных карт, имеющих отношение к фазе Заряда, необходимо применять в порядке слева направо в соответствии с тем, как карты выложены на столе перед игроком.

**4. Добавить эмоны кармы**, вызванные действиями, направленными на других эмонитов в предыдущем раунде. Когда игрок осуществляет действия, направленные на другого игрока, и тратит при этом какое-либо количество эмонов любого цвета, то эти потраченные эмоны возвращаются к нему в следующем ходу в удвоенном количестве. Подробнее о карме читай далее в разделе «Карма».

После того, как все игроки по кругу совершили свои действия в фазе Заряда, наступает очередь фазы Влияния.



## II. Фаза Влияния

Во время фазы Влияния, эмониты совершают действия, которые могут быть направлены на приумножение эмонов нужного заряда или очищение от эмонов нежелательного заряда, а также развитие своего человека и влияние на других игроков. В каждом раунде фаза Влияния состоит из 3 кругов действий. Когда до игрока доходит очередь, он совершает 1 действие и передает ход следующему игроку по часовой стрелке – так повторяется в течение трех кругов от первого до последнего игрока. Во время своего хода игрок может свободно выбрать одно из следующих действий:



**Активировать карту с руки.** «Активировать карту» значит сыграть карту с руки и ввести ее в игру, превратив ее потенциальную возможность в реальный игровой эффект. В зависимости от типа карты, возможны 2 способа активации карты:

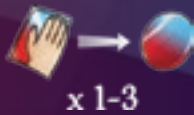
- 1) применение разового **эффекта** карты, после чего такая карта уходит в сброс
- 2) активация карты **силы**, которая выкладывается на стол в привязке к одному из игроков, и в дальнейшем дает возможность многократно использовать свойство, описанное на ней. Важно отметить, что активация карты силы, в отличие от активации карты эффекта, не предполагает моментальное использование свойства, описанного на ней, но дает возможность многоразового использования этого свойства в будущем.



**Использовать свойство Влияния своей активной силы** (такие свойства отмечены символом с изображением стрелки).

Если у игрока есть активные силы со свойствами Влияния, он может применить их в качестве своего действия. Свойства карты силы могут применяться многократно – до тех пор, пока эта карта силы остается активной. Если в распоряжении игрока присутствует несколько одинаковых активных карт силы, то при использовании свойства такой карты, ее эффект умножается на количество таких одинаковых активных карт.





**Поменять до трех карт с руки на эмоны**, то есть взять по одному эмону на выбор за каждую сброшенную карту. Содержание сбрасываемых карт никак не влияет на выбор эмонов – за любую карту можно взять эмон любого заряда. Карты при этом остаются скрытыми от других игроков.



**Взять дополнительную карту** из колоды в свою руку.

После трех кругов действий раунд переходит к заключительной фазе Результата.

### III. Фаза Результата

Главная цель фазы Результата – подсчет разницы между позитивными и негативными эмонами и совершение движения эмонитов по игровому полю в соответствии с полученным результатом. Перед окончательным расчетом результата раунда игроки применяют свойства Результата своих активных карт сил. Подобно порядку действий в фазе Заряда, каждый игрок в свой ход совершает все необходимые действия и только затем передает право хода следующему игроку. Чтобы совершить все возможные действия фазы Результата необходимо в следующем порядке пройти такие шаги:



**1. Применить свойства Результата активных карт силы** (такие свойства отмечены символом с изображением весов). Свойства активируются в порядке слева направо в соответствии с тем, как карты выложены на столе перед игроком.



**2. Посчитать разницу между оставшимися позитивными и негативными эмонами.** Разница между эмонами определяет, в какую сторону и на сколько шагов игрок должен продвинуться на поле насыщения эмонитов. После подсчета все эмоны отправляются обратно в общее хранилище эмонов.



**3. Передвинуть маркер своего эмонита на поле насыщения эмонита** в соответствии с результатом подсчета эмонов. При этом позитивная разница (синих эмонов осталось больше) двигает маркер в сторону отметки 100 на синей стороне поля, а негативная разница (осталось больше красных эмонов), соответственно, продвигает маркер в сторону отметки 100 красного цвета. Если в ячейке, на которой остановился игрок, вместо цифры изображен особый символ, необходимо активировать соответствующий этому символу особый эффект (описание эффектов находится на самом игровом поле, а также далее в правилах)



**4. Взять столько дополнительных карт из колоды, чтобы в руке снова стало 5 карт.** Если к этому моменту в руке игрока присутствует 5 или более карт, данное действие пропускается.

Когда все игроки совершили действия Результата, раунд завершается, и, если игра не закончилась, начинается следующий раунд.

## Символы на игровом поле

В результате передвижения по игровому полю эмонит может остановиться на ячейке, в которой вместо обычной цифры изображен особый символ. Такая ячейка требует от игрока обязательного выполнения специального свойства в соответствии со значением изображенного символа. Ниже приведены значения символов, которые встречаются на пути эмонита:



Соверши одно дополнительное действие. Попав на эту ячейку, эмонит должен совершить одно любое действие, как если бы до него дошла очередь во время фазы Влияния.



Возьми дополнительно 2 карты из колоды в начале следующего раунда. Во время своей очереди в фазе Заряда следующего раунда, эмонит, стоящий на ячейке с таким символом, берет 2 дополнительные карты из колоды.



Сбрось любую свою или чужую активную силу.



Возьми 2 случайные карты из руки любого игрока в начале следующего раунда. Во время своей очереди в фазе Заряда следующего раунда, эмонит, стоящий на ячейке с таким символом, берет из руки у любого другого игрока 2 случайные карты.



Брось кубик изображенного цвета и продвись на выпавшее число шагов в соответствующую сторону (результат синего кубика продвигает в сторону отметки 100 синего цвета, результат красного кубика – в сторону отметки 100 красного цвета)



Удвой свой результат за текущий ход. Этот символ удваивает результат текущего хода и дает возможность сделать дополнительное количество шагов на поле. Например, если результат хода, который привел эмонита на ячейку с таким символом, равнялся 5 позитивным эмонам, то необходимо сделать еще 5 дополнительных шагов по направлению к синей отметке 100.



Вернись назад на 10 шагов, как если бы в этом ходу у тебя оказалось на 10 эмонов соответствующего цвета меньше.



Выбери другого игрока – этот игрок перемещает свой маркер на поле в соответствии с твоим результатом эмонов за текущий ход.



Сбрось все свои активные силы.

Если после выполнения специального действия, маркер эмонита попадает в другую ячейку с новым символом, необходимо применить эффект в соответствии со значением этого символа.

## Карты

Карты в «Эмикс» символизируют чувства, мысли, поступки, черты характера, качества и другие явления, которые тем или иным образом могут влиять на способность людей производить эмоции. Другими словами, карты – это инструменты влияния эмонитов на людей. С точки зрения игры, карты играют важнейшую роль воздействия на игровой процесс. Разнообразие карт определяет разнообразие возможных действий и эффектов, влияющих на распределение эмонов между игроками и в целом на ход игры. Пока карты пребывают в руке игрока, они находятся в пассивном состоянии и являются лишь потенциальными возможностями, которые могут быть реализованы, а могут быть сброшены без оказания какого-либо влияния на игровой процесс. Только после того, как карта активируется, то есть вводится в игру, она начинает проявлять свои свойства. Чаще всего новые карты активируются во время фазы Влияния, но некоторые особые свойства карт или ячеек на игровом поле дают возможность активировать новые карты и во время других фаз раунда.

### Ценность и стоимость активации карт

Для активации большинства карт требуется потратить эмоны определенного заряда. Об этом говорит ценность карты, указанная в нижнем левом углу. В процессе активации карты указанное количество эмонов игрока отправляется в общее хранилище и карта вводится в игру. Эмоны, поглощенные в предыдущих раундах, не могут быть использованы для активации карт. Если эмонов не хватает для активации карты, она не может быть введена в игру. Если в нижнем правом углу указана цифра 0 или нет никакой цифры, такая карта может быть активирована без расхода эмонов.



## Типы карт


Базовая колода состоит из карт 3 разных типов: эффект, момент и сила.


**Эффект** – разовая карта, которая при активации свойства оказывает воздействие, описанное на ней, после чего уходит в сброс (например, карта Вдохновение приносит 2 дополнительных позитивных эмона и дает возможность сделать еще одно действие, после чего сбрасывается, а игрок совершает еще одно действие).


**Момент** – разовая карта, которая подобно Эффекту оказывает действие, описанное на ней, и сбрасывается. В отличие от Эффекта, эта карта может применяться только в особые моменты игры (например, карта Убеждение может быть применена для защиты силы от сброса только в момент попытки сброса какой-либо силы; карта Страх может быть применена для отмены действия другого игрока во время осуществления такого действия).

**Сила** – постоянная карта, которая после активации выкладывается на стол перед игроком в зоне развития человека и становится частью свойств человека, подконтрольного эмониту. Активация карты Силы не означает одновременного применения ее свойства. Сначала нужно потратить действие, чтобы выложить ее на стол, заявляя таким образом, что эта сила становится активной. В дальнейшем свойства этой Силы будут оказывать свое воздействие на игру в определенные моменты, в соответствии с содержанием карты, и такое воздействие может осуществляться многократно из раунда в раунд до тех пор, пока карта остается активной.

## Ключевые принципы активации карт

 Любую карту можно активировать как на себя, так и на других игроков, за исключением тех случаев, когда этому противоречит содержание карты или игровая ситуация.

 Карты силы при активации выкладываются слева направо, то есть каждая новая карта силы будет выкладываться справа от той силы, которая уже активирована у данного игрока.

 У одного игрока может быть одновременно активировано **не более 5 разных СИЛ** (за исключением тех случаев, когда свойства карт дают возможность дополнительных слотов сил – например, как карта Саморазвитие). При этом, общее количество активных карт сил у одного игрока может быть больше 5 за счет того, что отдельные карты сил могут быть активированы в нескольких экземплярах. Максимально возможное количество активации одинаковых карт силы определяется символом многократной активации, который указан возле типа карты.



## Ключевые принципы применения свойств и эффектов карт

- Свойство карты можно применять как на себя, так и на других игроков, за исключением тех случаев, когда описание карты обязывает применять свойство только на себя, или только на других игроков.
- Применение свойств карт силы в фазах Заряда и Результата осуществляется в порядке слева направо. После того как реализовано определенное свойство карты, нельзя применять свойства активных карт, которые лежат слева от этой карты.
- Свойства Заряда и Результата активных карт силы должны быть применены в соответствующей фазе независимо от желания игрока, владеющего такими активными картами.
- Свойства Влияния применяются по желанию игрока в виде одного из действий во время фазы Влияния.
- Если свойство карты не получается реализовать в полном объеме, оно может быть реализовано частично (например, при очищении от 2 негативных эмонов, можно убрать 1, если в наличии у целевого игрока есть только 1 негативный эмон).
- Если свойство карты в целом невозможно применить, то оно не применяется (например, если при наличии активной карты Саморазвитие, у игрока в руке отсутствуют карты сил к фазе Результата, которые можно было бы активировать бесплатно в соответствии со свойством карты Саморазвитие – в таком случае, просто ничего не происходит и игра продолжается дальше)

## Описание особых моментов в игре

**Сброс силы** – дает возможность деактивировать по выбору любую карту силы у себя или любого другого игрока, то есть отправить в сброс активную карту силы.

**Отмена действия** – отменяет результат целевого действия и возвращает в исходную позицию все элементы, которые были затронуты в результате этого действия. Отмена должна быть заявлена до начала действия следующего игрока.

**Защита от сброса** – равносильна отмене действия «сброс». Если игрок применяет свойство защиты от сброса, то карта, которую другой игрок попытался сбросить, остается активной. Если для сброса была использована карта-эффект, то эта карта уходит в сброс, несмотря на то, что ее эффект не был реализован.

**Саморазвитие** расширяет ограничение по количеству разных активных сил на +1 (т.е. при наличии 5 активных сил среди которых есть Саморазвитие, можно активировать шестую силу).

Если во время игры колода карт подошла к концу, то сброс перетасовывается и становится новой игровой колодой.

## Схема игровой карты

**1 Цвет фона** поможет определить направленность карты: синие карты – позитивные, красные – негативные, другие цвета соответствуют нейтральным картам, которые не имеют четкой направленности в одну из сторон.

**2 Название и иллюстрации** отражают эмоциональный посыл карты и помогают связать человеческое восприятие эмоций с их игровыми функциями.



**3 Содержание** – основная функциональная часть карты, содержащая описание свойств и эффектов этой карты.

**4 Ценность** определяет стоимость активации карты, а также количество победных эмонов, которое эта карта в активном состоянии принесет в последнем раунде при подсчете финального результата игрока.

**5 Тип** определяет особенности введения в игру и использования карт (например, карты-эффекты оказывают моментальный эффект и уходят в сброс, а карты-силы сначала вводятся в игру отдельным действием, а затем в активном состоянии могут многократно оказывать свое влияние на игру).

**6 Символы многократной активации** важны для понимания того, сколько одинаковых сил данного вида может быть активировано на одного человека.

## Символы на картах



**Свойство Заряда** – свойство, описанное после такого символа, применяется во время фазы Заряда независимо от желания игрока



**Свойство Влияния** – свойство, описанное после такого символа, может быть применено по желанию в качестве действия во время фазы Влияния



**Свойство Результата** – свойство, описанное после такого символа, применяется во время фазы Результата независимо от желания игрока



**Эмоны** – символизирует эмоны: синие – позитивные, красные – негативные, двухцветные – любые эмоны



**Карта из колоды** – верхняя карта в колоде



**Карта в руке** – карта в руке игрока



**Активная сила** – карта активной силы, выложенная на стол перед одним из игроков



**Кубик в эмоне** – означает действие, которое должен сделать игрок – бросить кубик и взять выпавшее количество эмонов определенного цвета в соответствии с цветом кубика



**Действие** – любое действие игрока, допустимое во время фазы Влияния. Независимо от того, на кого была сыграна карта, право совершения дополнительного действия получает игрок, который сыграл карту.

# Карма

Каждый раз, когда игрок тратит свои эмоны на другого игрока (например, активируя на него карту), в силу вступает закон кармы.

**Закон кармы:** каждый эмон потраченный на другого человека в текущем раунде возвращается вдвойне в следующем раунде.

Чтобы разобраться, в каких случаях взаимодействия между игроками возникает закон кармы, важно **зафиксировать факт расхода эмонов на другого игрока**. Описание примеров ниже поможет понять, в каких случаях срабатывает закон кармы.

## Эффект кармы есть

Активация платных разовых карт Эффектов и Моментов (*Промывка мозгов, Прояснение разума, Страх*)

Активация любых **платных** карт Силы

## Эффекта кармы нет

Активация любых **бесплатных** карт (*Вдохновение, Раздражение, Очищение, Опустошение*)

Использование защитных карт, направленных **на себя**, например, для защиты своей карты при попытке ее сброса другим игроком (*Убеждение*)


В каждом из случаев возникновения кармы, количество эмонов, которое было потрачено на другого игрока, удваивается (вторая половина эмонов добирается из общего хранилища) и откладывается в сторону, чтобы в фазе Заряда следующего раунда перейти в распоряжение игрока, вызвавшего эффект кармы.


## Завершение игры

Конец игры наступает по окончании 10 раундов или после завершения раунда, в котором один из эмонитов достиг предельного эмоционального насыщения (отметка 100 на одной из сторон на игровом поле). Побеждает игрок, поглотивший больше всех эмонов, при подсчете которых учитывается:

**Количество эмонов**, поглощенных за всю игру, которое определяется ячейкой на игровом поле, до которой сумел добраться эмонит. Если эмонит достиг и преодолел максимальную отметку – его финальным результатом будет считаться общее количество эмонов за все предыдущие раунды плюс эмоны, поглощенные в результате последнего раунда (например,  $90+20=110$ ).



 **Сумма ценностей активных сил.** Для того чтобы посчитать результат по данному параметру, необходимо просто сложить между собой ценности каждой активной силы игрока после окончания последнего раунда. Важно помнить, что ценность силы может быть как позитивной, так и негативной. Значения ценностей разных по заряду карт будут взаимно уничтожать друг друга при сложении.

 **Кармические эмоны, заработанные в последнем раунде.** Если в последнем раунде игрок потратил эмоны в результате действия, направленного на одного из других игроков, то в соответствии с законом кармы удвоенное количество этих эмонов добавится к финальному результату игрока.

Итоговый результат считается как сумма вышеописанных параметров. При финальном подсчете, следует помнить, что при взаимодействии позитивных и негативных эмонов, они уничтожают друг друга. Таким образом, в финальный результат пойдет не их общее количество, а разница между ними.

## Сценарии

В данных правилах описан базовый сценарий игры, но можно играть и по альтернативным сценариям игры. Вот некоторые из них:

**Командные битвы.** Перед игрой можно заранее договориться, кто из игроков будет играть за светлых эмонитов, а кто будет представлять интересы темных эмонитов. В таком случае, можно играть командами и победит та команда, у которой к концу игры наберется в сумме больше очков. При этом каждый эмонит продолжает играть за отдельных эмонитов, передвигая свои маркеры по игровому полю, но при финальном подсчете ключевую роль будет играть не их индивидуальный результат, а общий результат светлого и темного кланов эмонитов.

**Игра для одного игрока** возможна по базовым правилам игры, что может быть полезно для первого индивидуального знакомства с игрой. В таком сценарии отсутствует возможность взаимодействия с другими персонажами, но зато можно спокойно сфокусироваться на изучении возможностей развития своего персонажа. Попробуй установить свой персональный рекорд по максимальному поглощению эмонов за наименьшее количество раундов.

**Игры с индивидуальными колодами.** Базовый сценарий предполагает игру с общей колодой, однако можно играть и с индивидуальными колодами. В таком случае каждый игрок будет набирать карты из своей собственной колоды. Индивидуальные колоды можно собирать из базового набора карт, а также в сочетании с картами из дополнительных наборов. Рекомендуется составлять индивидуальные колоды карт размером от 30 до 50 карт.

**Игра на 5 и более человек с двумя наборами игры.** Базовый набор «Эмикс» предполагает возможность игры от 1 до 4 человек, но если объединить между собой несколько наборов или расширить игровую колоду новыми картами из дополнений, то можно играть с участием 5 и более игроков. При расчете количества карт в колоде, рекомендуется иметь в колоде не менее 20 карт на игрока.

**Свободное питание** (для опытных игроков). В этом сценарии эмониты не закрепляют за собой контроль только над одним из людей, а имеют свободный доступ к поглощению эмоций любого из участвующих в игре персонажа. Основные изменения базовых правил в таком случае будут следующими:

1. Во время фазы Заряда каждый эмонит по очереди выбирает, за какого человека он сыграет и он осуществляет набор эмонов, как если бы это был его подконтрольный человек. Человеком в данном случае является либо набор карт сил, активированных для одного и того же человека, либо пустое место на столе, на котором активных сил пока нет. В фазе Заряда одного раунда нельзя играть дважды за одного и того же человека. При этом эмоны закрепляются не за эмонитами, а за людьми, которые их произвели.
2. Во время каждого действия фазы Влияния каждый эмонит выбирает, от имени какого человека он будет действовать. От имени одного и того же человека может быть выполнено несколько действий разными эмонитами. Один эмонит может совершить действия от имени разных людей в течение трех кругов фазы Влияния.
3. Во время фазы Результата, каждый эмонит в порядке очереди выбирает, с какого человека он будет поглощать эмоны, а затем выполняет все действия фазы в соответствии с базовыми правилами. В фазе Результата нельзя играть дважды за одного и того же эмонита.
4. Людей на поле может оказаться больше чем игроков-эмонитов за столом, в таком случае во время фазы Результата один или несколько эмонитов смогут собрать свой урожай с нескольких персонажей (фаза Результата в таком случае будет проходить по кругу до тех пор, пока урожай эмонов не будет полностью собран со всех людей).

# Присоединяйтесь к сообществу

Присоединяйся к сообществу «Эмикс» в социальных сетях, чтобы стать частью истории создания и развития этого нового мира. Мы искренне верим в то, что эмоции действительно являются основной движущей силой и главной целью в реальной жизни человека. Поэтому мы находимся в постоянном поиске новых возможностей и способов создания волн позитивных эмоций. Следи за новостями развития «Эмикс» и сам принимай участие в создании и обсуждении новых игровых карт, концептуальных дополнений, новых сценариев игры и совершенно новых игр про взаимодействие двух миров, в центре которого неизменно будут оставаться эмоции, которые столь важны как для жизни людей, так и для выживания эмонитов.

**Приглашаем всех желающих создавать и развивать мир «Эмикс» вместе!**

Если какие-либо пункты правил остались неясными или в процессе игры возникли вопросы, ищите ответы в видеOVERSии правил на нашем канале **YouTube**, а также на наших страницах в социальных сетях **Facebook**, **ВКонтакте**, **Одноклассники**, **Twitter**. Также вы можете написать свои вопросы и комментарии или просто поделиться своими мыслями и эмоциями напрямую по адресу **emix.zayne@gmail.com**

Социальные сети:



[/emix.emotions](#)

Видеоправила на канале YouTube:



Твиттер:

 [@EmixEmotions](#)

Официальная страница игры:

[emixemotions.com](#)



# Благодарности

Огромное спасибо за поддержку, критику и вдохновение моим любимым друзьям.

Дорогие мои,

**Гончарова (Ерёменко) Надежда, Несмачная Наталия, Исаев Никита, Городецкий Георгий, Сергиенко Ольга, Алушкин Сергей, Довбня Константин, Коваль Андрей, Анисенко Сергей, Винник Антонина, Трегуб Александр, Захарченко Татьяна, Захарченко Сергей, Ковтун Геннадий, Бахтияров Сергей, Цырлин Олег, Фролов Тимофей, Крицкая Анастасия, Панкеев Андрей, Константинова Ольга, Шустер Артем, Урсо Франческо, Бойко Владимир, Кулик Юлия** посылаю вам всем огромное множество позитивных эмонёв.

Отдельная благодарность всему составу рок-группы «WashingTones», чье выступление 12 ноября 2013 года на разогреве группы «Deep Purple» в Киевском Дворце Спорта стало эмоциональным катализатором для появления на свет идеи этой игры.



Автор, издатель и правообладатель: **Захарченко Никита (Nik Zaune)**

Дизайн и иллюстрации: **Коваль Андрей**

Юридическая и моральная поддержка: **Исаев Никита**

Защита прав интеллектуальной собственности: **Компания «Боровик и партнеры»**

Вопросы и предложения принимаются по адресу: **emix.zaune@gmail.com**







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/>