

Мартино Чиакера и Бенедетто Дэли Инокенти



ЭМПАТИО

Воображение
не знает границ



GRANNA

Комплектация игры

64 КАРТЫ



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



7 ДИСКОВ ЭМОЦИЙ
СО СТРЕЛКАМИ



1 ДИСК УРОВНЯ ЭМОЦИЙ
С ЦИФРАМИ



16 ФИШЕК



ИНСТРУКЦИЯ



ПОДАРОК: 4 ПОДСТАВКИ
ДЛЯ КРУЖЕК ИЛИ СТАКАНОВ
С ХОЛОДНЫМИ НАПИТКАМИ!

2

Цель игры

Участникам предстоит рассказывать истории о других игроках и угадывать их эмоции в описанных ситуациях. В каждом раунде один из игроков является Героем рассказа, а другой — Рассказчиком. В конце рассказа игроки тайно выбирают на своих дисках эмоцию, которую, по их мнению, будет испытывать Герой в описанной ситуации. Количество полученных очков зависит от того, насколько выбор игрока совпадет с тем ответом, который дал Герой.

Подготовка к игре

Достаньте из коробки все элементы: диски, фишки и карты. Вложите игровое поле в коробку. Перетасуйте карты и сложите стопкой (лицевой стороной вниз). Каждый игрок получает две фишки одного цвета. Одну фишку нужно поставить перед собой, другую на игровое поле перед плиткой №1.

Все игроки получают по одному диску эмоций со стрелками и выбирают любым удобным для них способом того, кто получит диск уровня эмоций с цифрами и станет первым Героем.

Ход игры

Герой берёт верхнюю карту из стопки, переворачивает её и помещает в центре стола так, чтобы она была видна всем игрокам. На карте изображены два персонажа.

Игрок, сидящий слева от Героя, определяет, кто из изображённых персонажей будет олицетворять Героя. Затем следующий игрок решает, кем станет второй персонаж, изображённый на карте (это может быть любое лицо — вымышленный или исторический персонаж, один из игроков или кто-то, кого все знают).

Третий игрок рассказывает короткую историю, связанную с этой картой и представленными на ней персонажами. Рассказчик начинает историю со слов: «Как бы вы себя чувствовали, если ...».

Выслушав рассказ, Герой должен решить, как на самом деле он будет чувствовать себя в данной ситуации. Тайно от других игроков он выбирает соответствующий символ настроения на своем диске эмоций, используя для этой цели цифру 5.

В то же время другие игроки (тоже секретно) выбирают на своих дисках эмоцию, которую, по их мнению, будет испытывать Герой в данной ситуации, и направляют на неё стрелку. После выбора уровня эмоций игроки одновременно открывают свои диски.

Подсчёт очков

Очки начисляются в зависимости от того, насколько точно игроки угадали выбранную Героем эмоцию. Игроки сравнивают свой выбор на дисках эмоций с выбором Героя. Все, кто угадал правильно, получают 5 очков; те игроки, которые отметили соседнюю эмоцию, — 3 очка; если игрок выбрал эмоцию, отдалённую на два шага от эмоции Героя, — 1 очко. Герой тоже получает очки в этом раунде. Герой получает количество очков, равное самой высокой ставке игроков (1, 3 или 5 очков). Теперь все игроки могут переместить свои фишки по игровому полю с дорожкой очков на то количество плиток, которое соответствует набранным в данном раунде очкам.

Примечание!

Если все игроки выбирают эмоцию, которую выбрал Герой, то Рассказчик не получает ни одного очка. Остальные игроки получают их в соответствии с правилами подсчёта очков.

В конце хода Герой и игрок, сидящий слева от него, обмениваются своими дисками и роль Героя переходит к следующему игроку.

Победитель

Если два игрока набрали 24 очка одновременно, игра заканчивается и игроки разделяют победу.

Внимание!

Героем может стать только один из двух персонажей, изображённых на карте. Героями не могут быть животные, предметы или сказочные существа.

Пол персонажа является несущественным, т.е. игрок мужского пола может воплотиться в женщину — и наоборот.

Игрок, который рассказывает историю, также принимает участие в раунде — вместе с другими игроками делает выбор на своем диске эмоций. **ВАЖНО!** Эмоции, изображённые на дисках, нигде не описаны и точно не определены. Интерпретация этих изображений зависит от игроков.

Правила игры для трёх игроков

Вариант игры для трёх игроков отличается от основной версии тем, что игрок, сидящий слева от Героя, не только указывает, кто из изображённых на карте персонажей является Героем, но также решает, кем является второй персонаж. Третий игрок становится Рассказчиком.

Пример хода:

1. Олег — Герой. Он открывает первую карту из стопки.



2. Игрок слева решает, что Олег — это персонаж с короной на голове.



3. Следующий игрок решает, что второй персонаж, изображённый на карте, — это школьная подруга Олега.



4. Третий игрок начинает свой рассказ: «Как бы ты себя чувствовал, Олег, если бы твоя школьная подруга, которую ты давно не видел, пришла к тебе в драгоценном ожерелье, том самом, которое когда-то принадлежало твоей бабушке и пропало без следа много лет тому назад?»

Пример хода:

Твоя подруга пообещала тебе, что вернёт ожерелье, если ты пойдёшь с ней вместе в новый ресторан, специализирующийся на необычной кухне, и съешь четыре самых экзотических блюда».



5. Герой выбрал на своем диске уровня эмоций изображение на красном фоне. Остальные игроки выбирали жёлтый, голубой и красный фон.



6. Игрок, который отметил эмоцию на красном фоне, получает 5 очков. Игрок, который выбрал жёлтый фон, получает 1 очко, а игрок, который решил выбрать голубой, не получает ни одного очка. Олег получает 5 очков, потому что его эмоцию угадал один из игроков.



Еще больше игр на сайте evrikus.ru*

*ЗАО «Планета увлечений», 105554, г. Москва, улица 11-я Парковая, д. 9/35, ОГРН: 1077761771537

