

## Об игре

Как это случится? Неизвестный науке паук, странный фиолетовый гриб, облучение новым лазером? Так или иначе у вас появились странные способности. Расслабьтесь и получайте удовольствие – с таким набором скучать вам не придётся.

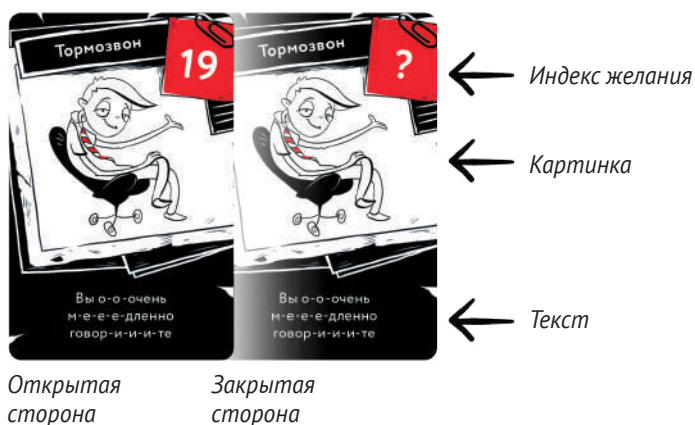
В свой ход вы берёте карту и пытаетесь угадать её место в вашем ряду способностей. Если угадали, добавляете в свой ряд. Потом ходит следующий игрок. Когда кто-то собирает у себя хит-парад из девяти способностей, он побеждает, и игра заканчивается.

## Состав

- 93 карты со способностями. Нужно угадывать, хорошие они или не очень.
- Правила с картинками и примерами.

## Карты

Каждая карта описывает мутацию, которая могла бы с вами произойти. На одной стороне карты знак вопроса, а на второй число от 0 до 93. Это такой «индекс желания». Чем больше число, тем сильнее хотели себе способность опрошенные. Чем меньше число, тем меньше люди хотели жить с такой мутацией.



Когда вы перемешиваете и раздаёте карты, держите их закрытой стороной вверх. Смотреть на открытую сторону можно только в свой ход, об этом позже.

В игре три вида правил. «На своей шкуре» основные. Это то, как мы задумывали «суперлюдей». Дальше вы найдёте ещё два режима игры: «Мутантология» посложнее, «Комиксофилы» попроще.

## Основные правила («На своей шкуре»)

Представьте, что вчера вас укусил радиоактивный паук. Сегодня в вас ударила молния. А завтра вас заберут к себе на чашку чая инопланетяне. В результате каждого события вы получили парочку необычных способностей. Некоторые классные, а с некоторыми вам будет неловко появляться на людях. Как вы будете с ними уживаться?

К концу партии у вас свой набор странностей и мутаций. Первый, кто соберёт перед собой девять способностей, побеждает.

## Подготовка к игре

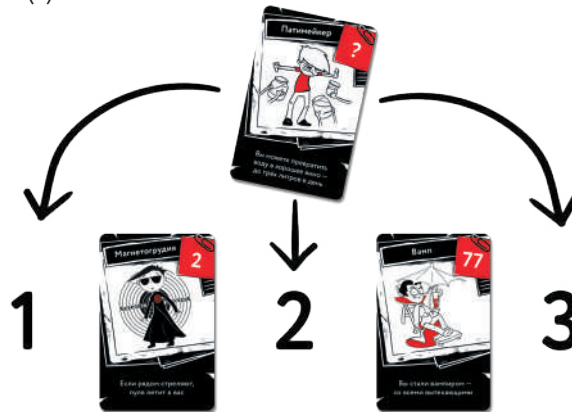
1. Раздайте всем по две карты.
2. Положите свои карты перед собой числами вверх. Слева положите меньшую карту, справа – большую. Это ваш ряд способностей.
3. Оставшуюся колоду положите в центр стола числами вниз.
4. Решите, кто ходит первым.



## Ход игры

В свой ход возьмите верхнюю карту из колоды и положите перед собой числом вниз. Прочитайте текст способности. Вам нужно угадать, куда в свой ряд положить эту карту.

Если вы думаете, что число на ней меньше, чем оба ваши числа, кладите её в левый край числом вниз (1). Если считаете, что число больше первой карты, но меньше второй, кладите её посередине (2). Если считаете, что число на карте больше обеих ваших карт, кладите её справа (3).



Когда вы решили, куда класть карту, переверните её и посмотрите на число. Но так, чтобы число увидели только вы.

- Если вы правильно угадали, кладите карту в ряд уже числом вверх. На этом ваш ход закончен.
- Если вы ошиблись, никому не говорите и не показывайте число с карты. Передайте карту соседу слева числом вниз. Теперь он может угадать её место в своём ряду.
- Если он угадывает, то кладёт карту в свой ряд, и ходит следующий за ним игрок.

Если же карта прошла весь круг и никто её не угадал, то вы, ребята, облажались. Уберите карту в стопку сброса, игра продолжается.

Если вы собрали в своём ряду девять карт, игра кончается, вы побеждаете.

## Перед следующей партией

В процессе игры вы видели многие карты с открытой стороны. Будет интереснее, если в вашей следующей партии вы не станете использовать знакомые карты.

После игры не вскрывайте закрытые карты, чтобы посмотреть «индексы желания». Положите их вместе с теми картами, которые в игре не участвовали, и используйте получившуюся колоду в вашей следующей партии.

## Продвинутые правила («Мутантология»)

Когда вы освоитесь в игре, пора сыграть по продвинутым правилам.

Представьте, что у вас научный консилиум. Вам с коллегами-академиками нужно разобраться в почти сотне самых разных мутаций. Классифицировать их на полезные и вредные для населения. Страна полагается на вас, не подведите.

Что меняется в такой игре?

## Подготовка к игре

1. Раздайте каждому по шесть карт. Не берите карты в руки – положите их перед собой числами вниз.
2. Создайте колоду. Сколько в ней будет карт, зависит от количества игроков:

Два игрока – 15 карт  
Три игрока – 20 карт  
Четыре игрока – 35 карт  
Пять игроков – 40 карт

3. Возьмите нужное количество карт и положите их в стопку в центре стола числами вниз. Оставшиеся карты уберите в коробку, в этой партии они не пригодятся.
4. Возьмите верхнюю карту колоды и положите её в центр стола числом вниз – это первая карта в ряду. Ряд в этой версии один на всех.
5. Решите, кто ходит первым.

Аня



Вова



Боря



# Простые правила («Комиксофилы»)

Это самые простые правила. Играйте по ним, если у вас немного времени или не хочется лезть глубоко в дебри. Считайте, что читаете комикс про супергероев. Только некоторые из них не очень супер.

## Подготовка к игре

1. Раздайте каждому по четыре карты. Не берите карты в руки, положите их перед собой числами вниз.
2. Оставшиеся карты положите в центр стола числами вниз. Это колода.
3. Возьмите карту из колоды и положите рядом числом вверх. Это начало ряда. Оставьте место слева и справа, вы будете его дополнять.
4. Решите, кто ходит первым.



Всё, можно начинать.

## Ход игры

Все ходят по очереди, по часовой стрелке. Кто первым избавится от карт, побеждает.

В свой ход положите одну из своих карт слева или справа от первой карты в ряду:

- Слева, если считаете, что число на вашей карте меньше числа первой карты в ряду.
- Справа, если считаете, что число на вашей карте больше числа первой карты.



Как только вы положили карту, переворачивайте её:

- Если вы правильно положили карту, она остаётся в ряду.
- Если вы ошиблись, уберите карту в стопку сброса. Возьмите из колоды новую карту и положите перед собой.



Все ходят по очереди, по часовой стрелке. Кто первым избавится от карт, побеждает.

- Вы можете положить свою карту с любого края.
- Или можете раздвинуть ряд в любом месте и положить карту туда.

После того как вы положили карту в ряд, переверните её. Если вы положили карту правильно, она остаётся в ряду. Если нет, сбросьте её и возьмите новую карту из колоды.

Ходит следующий игрок. И так далее, пока один из игроков не избавится от своих карт.

## Ход игры

Если карты лежат числом вниз, мы будем называть их *закрытыми*. Если числом вверх – *открытыми*. *Вскрыть карту* – значит перевернуть её с закрытой стороны на открытую. Две карты, которые касаются друг друга сторонами, считаются *соседними картами*.



Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход вы можете **положить** свою карту в ряд или **проверить** закрытую карту в ряду. Потом ходит ваш сосед слева и так далее. Побеждает тот, кто первым избавится от всех своих карт.

Чтобы **положить** карту в ряд, выберите одну из своих карт и прочитайте текст способности. Положите её числом вниз в любом месте ряда: слева, справа или между других карт.



Чтобы проверить карту, вскройте любую закрытую карту в ряду. Если рядом с ней нет открытых карт, вскройте ещё одну карту слева или справа.

- Если открытые карты лежат не в порядке увеличения, предыдущий игрок берёт три карты из колоды (даже если не он положил эти карты в ряд). Поменяйте открытые карты местами, чтобы они лежали в порядке увеличения.



- Если вы открыли карты и они лежат в правильном порядке, вы берёте две карты из колоды. Это ваш штраф за недоверие.

Если вам нужно взять карту, а колода закончилась, возьмите карты у других игроков. Сначала сосед слева даёт вам одну карту на свой выбор, потом следующий игрок и так далее, пока вы не получите нужное количество карт.

### Продюсеры

Тимофей Бокарев, Дмитрий Кибкало

### Художник

Ирина Печеникина

### Над игрой работали

Дмитрий Кибкало, Тимофей Бокарев, Дмитрий Чупикин, Максим Половцев, Анна Половцева, Любовь Савельева, Екатерина Безлепкина, Лилия Коваль, Павел Ксенофонтов, Ксения Ларина.

### Дизайнер

Андрей Шестаков



igrology.ru

© «Игрология», 2018.

© «Магеллан Производство», 2018.

42100, Московская область, г. Подольск, ул. Комсомольская, д.1, к.Ж. пом. 1, 2 этаж, каб.1. Телефон +7 (495) 580-83-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено



mosigra.ru



mglan.ru