





# СОБАКИ ПАВЛОВА



## Правила

-  2–8 игроков
-  От 6 лет
-  Партия 20 минут
-  Объясняется за 2 минуты
- Развивает память
- Можно играть в любой компании
- Простая и быстрая

## А ты хороший пёсик?

Собаки Павлова — это кооперативная игра для всей семьи. Вместе с известными докторами в области собачьих наук проверьте реакцию, память и внимание.

Открывайте карты команд и называйте числа на них. С каждым раундом игра усложняется. Доктор строго следит, как вы выполняете его правила, и забирает косточку, если вы ошибаетесь!

Тесты пройдут под руководством таких известных учёных, как Зигмунд Принесейд, Колли Юнг и Гавк Скиннер.

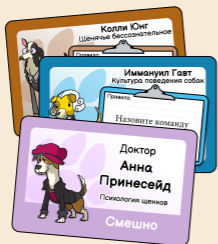
Выполняйте команды вместе с другими игроками и покажите всем, кто здесь хороший пёсик!



## Состав:



- 36 карт команд — с их помощью игроки проходят тесты.

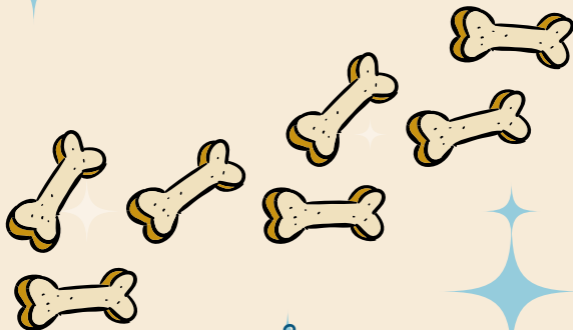


- 45 карт правил — на лицевой стороне правило, на обороте имя доктора и сложность карты.



- 24 косточки — доктор забирает их у игроков за ошибки.

- Правила, которые вы сейчас читаете.



## Подготовка к игре:

- 1 Раздайте всем игрокам по три косточки.
- 2 Положите все карты команд в одну колоду. Затем перемешайте её и положите рядом с собой лицом вниз. Это колода команд.

30 команд распределены по цветам (синий, жёлтый, коричневый и белый). Команды бывают такие: «Сидеть!», «Голос!», «Апорт!», «Лапу!», «Служить!», «Кувырок!» и «Дзынь».



- 3 Для первой партии возьмите не глядя три карты правил: по одной штуке из «лёгкого», «среднего» и «сложного» уровня. Можно брать любые карты, главное — чтобы они были разной сложности. Положите выбранные карты рядом с колодой команд лицом вниз, как на картинке. Остальные карты правил уберите в коробку.



4 Выберите доктора на первый тест — первым доктором будет тот, кто последним гладил собаку. Остальные игроки будут пёсиками. И доктор, и пёсики играют в одной команде.

5 Если вы доктор, возьмите и раздайте каждому пёсику пять карт команд лицом вниз. Не смотрите свои карты, просто сложите их перед собой стопкой. Если в колоде команд остались карты — положите её рядом с собой лицом вниз.

Готово! Теперь можно начинать игру, попутно заглядывая в правила.

## Ход игры кратко

В первой партии вы пройдёте три теста. Каждый тест проходит в три шага:

- **Назначение** — доктор выбирает и зачитывает карту правила вслух. Это правило будет действовать на всех тестах. Затем он скрывает карту от других игроков.
- **Тест** — начиная с игрока слева от доктора пёсики по очереди открывают карты команд из своих стопок. Они кладут их в центре стола друг на друга лицом вверх и называют сумму чисел на них. Пёсики соблюдают действующие правила доктора.
- **Конец теста и новый доктор** — передайте роль доктора игроку слева. Новый доктор назначает очередное правило и напоминает об уже действующих. В этом шаге игроки могут меняться косточками.

Затем начинается новый тест. Все шаги повторяются, пока игроки не пройдут все тесты или пока хотя бы у одного из них не закончатся все косточки.

Дальше мы расскажем об этих шагах подробно.

## Ход игры подробно

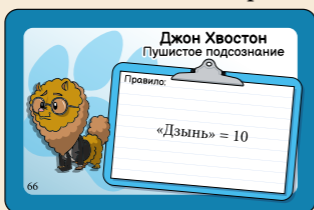
### Назначение

Если вы **доктор**, то выберите одну карту правил из трёх и зачитайте её вслух. Это правило будет действовать на всех тестах.

Постарайтесь запомнить эффект карты правила. Во время **теста** пёсики и доктор не напоминают друг другу карты правил и не проговаривают их. Однако доктор может смотреть действующие карты правил в любой момент.

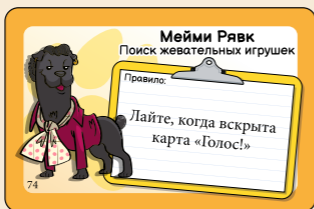
### Эффекты карт правил:

- Замените число на карте команды.



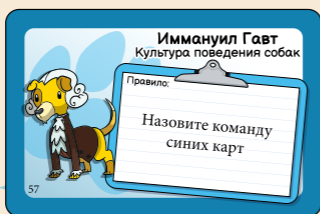
*Например, если открыта карта команды «Дзынь», то она равна 10 вместо 0.*

- Сделайте что-то.



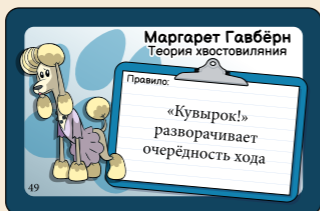
*Например: «Лайте, когда сыграна карта «Голос!»»*

- Скажите что-то.



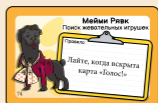
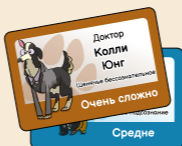
*Например, если на синей карте команд написано «Сидеть!», вы говорите: «Сидеть!»*

- Поменяйте очередность хода.



*Например, «Кувырок!» разворачивает очередность хода. Это значит, что ход идёт в другую сторону, когда открыта карта команды «Кувырок!»*

Первый тест играйте с одной действующей картой правила. В каждый последующий добавляйте новую карту. Когда вы добавите новую карту правила, напомните об уже действующих, если они есть.





★ *Пример: Аня — доктор, и на первый тест выбирает карту правила Мейми Рявк: «Лайте, когда сыграна карта «Голос!» Она зачитывает всем это правило вслух. Пока что ей нечего напомнить игрокам.*

Когда все будут готовы, доктор скрывает карты правил и говорит: «Приступим!»  
Начинается **тест**.

## ★ Тест

Игрок слева от **доктора** будет ходить первым.

Если вы первый игрок, то откройте верхнюю карту команды из своей стопки и положите её в центр стола лицом вверх. Затем назовите число на карте. Не забывайте о правилах доктора!

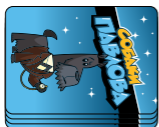
★ Если действует какое-то правило, то сначала сделайте, как оно велит, и только потом назовите число.

**Если всё верно**, доктор говорит: «Хороший пёсик!» — и ходит следующий игрок слева.

Аня  
(доктор)



*доктор скрывает карты правил на время теста*



Боря  
(пёсик)

Ваня  
(пёсик)



Галя  
(пёсик)



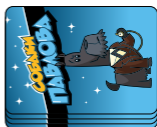
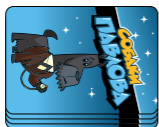
*Пример: Боря открывает карту и говорит: «Четыре». Аня — доктор, и говорит: «Хороший пёсик!»*

Следующий игрок открывает карту из своей стопки и кладёт поверх предыдущей лицом вверх. Теперь нужно назвать сумму чисел на всех картах в стопке.

Аня  
(доктор)



*доктор скрывает карты правил на время теста*



Боря  
(пёсик)

Ваня  
(пёсик)



Галя  
(пёсик)



*Пример: Ваня ходит после Бори. Он открывает карту «Голос!» Ваня лает и говорит: «Семь». Аня — доктор, и говорит: «Хороший пёсик!»*

**Если игрок ошибся** в подсчёте или забыл правило, то доктор говорит: «Плохой пёсик!» Он забирает у игрока одну косточку и кладёт её в коробку. Также он убирает открытые карты команд в колоду. Затем ходит следующий игрок слева. Счёт начинается с нуля.

**Доктор** может в любой момент посмотреть стопку открытых карт команд, а пёсики нет. Доктор не выполняет команды и не называет сумму чисел. Он внимательно следит за ходом теста. Если доктор ошибся при проверке теста, то это проблема только доктора. Никто не посмеет забрать собачьи косточки!

Дальше вы так и играете, пока игроки не откроют все карты команд либо у одного из игроков не закончатся косточки.

### **Советы от доктора Павлова:**

- Вы в одной команде. Не соревнуйтесь, а попытайтесь пройти тесты все вместе.
- Если по правилу надо поменять очерёдность хода, а вы забыли, играйте в том же порядке, что и раньше.
- Если карта команды пропускает ваш ход, а вы забыли об этом, то вы плохой пёсик! А продолжит тест тот, кто ходил бы следующим после вас.

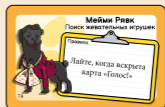
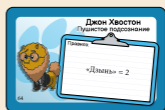
### **Конец теста и новый доктор**

Если вы **доктор**, то передайте игроку слева роль доктора и карты правил. Новый **доктор** берёт все карты команд и снова готовит колоду.

Раздайте каждому пёсику пять карт лицом вниз. Не смотрите свои карты, просто сложите их перед собой стопкой.

Если в колоде команд остались карты, положите её рядом с собой лицом вниз.

Затем новый доктор переходит к **назначению**.



*Пример: Теперь Боря — доктор. Он готовит колоду команд и раздаёт всем карты. Потом открывает новую карту правила и зачитывает её всем вслух. Затем он напоминает предыдущую. Теперь в тесте действуют оба правила.*

Сейчас все игроки, включая доктора, могут меняться косточками. Это стоит делать, когда они вот-вот закончатся у одного из игроков. Нельзя отдать последнюю косточку и нельзя взять больше трёх. Игрокам нельзя меняться косточками во время **теста**.

Когда доктор готов начать следующий **тест**, он говорит: «Приступим!» — и скрывает карты правил.

Продолжайте, пока не пройдёте все три теста или у одного из игроков не закончатся косточки.

## Окончание игры и выставление оценки

Если игроки справились и прошли все тесты, то это **успех**. Посчитайте ваши косточки и посмотрите результат по таблице.

Оценка Игроки	5	4	3	2	1
2	6	5	4	3	2
3	9	7	6	5	3
4	12	10	8	6	4
5	15	12	10	7	5
6	18	15	12	9	6
7	21	19	15	11	7
8	24	20	16	12	8

Если у одного из игроков закончились косточки, то пёсики **провалили** тест. Попробуйте пройти испытание ещё раз с самого начала.

## Что дальше?

Если вы уже освоили базовый режим сложности, то теперь вы можете сами выбрать уровень и любое сочетание карт правил. **Главное, чтобы они были от разных докторов.**

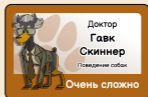
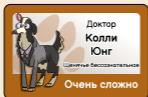
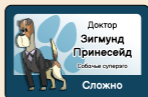
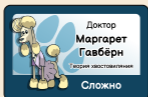
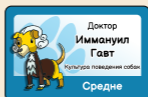
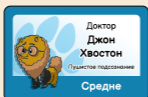
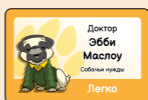
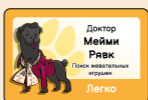
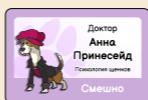
## Уровни сложности:

**Щенок — 3 теста (не составит труда)**

**Собака — 5 тестов (золотая середина)**

**Волк — 8 тестов (вот это вызов!)**

Чтобы было удобнее набирать карты, при подготовке разложите их по стопкам докторов, как на картинке. Перетасуйте каждую стопку отдельно. Затем наберите карты правил в любом сочетании по сложности. От одного доктора берите только одну карту правила.



В остальном играйте по обычным правилам.

Дальше мы расскажем об ещё одном режиме игры.

## По командам

В эту игру также можно играть по командам, которые соревнуются за лучший результат. Для этого режима необходимо чётное число игроков больше двух.

В этом варианте игры проведите только четыре теста. Команда, у которой больше косточек, к концу игры побеждает. Если хотя бы у одного игрока в любой из команд закончились косточки, то эта команда проигрывает.

● **Подготовка к игре:** подготовьте колоду команд и карты правил так же, как в обычной игре. Кроме того:

Разделитесь на две равные команды и назначьте в каждую по доктору.

Оба доктора берут четыре разные карты правил. Они должны быть одинакового уровня сложности. Доктора выбирают уровень сложности по очереди, начиная с самого молодого.

*Например: доктор команды Алабаев вытягивает карту правил Мейми Рявк (легко). Доктор из команды Бульдогов может также взять другую карту правила Мейми Рявк (легко) или Эбби Маслоу (легко).*

Любой из двух докторов раздаёт каждому пёсику пять карт лицом вниз.



- ✦ Если в колоде команд остались карты, положите их перед собой лицом вниз.

Когда обе команды завершили подготовку, доктора переходят к назначениям.

- **Назначение** проходит по тем же правилам, что и в обычной игре. В дополнение:

Доктора выбирают любую карту правил из тех, что набрали, и зачитывают их условия вслух. Правила будут действовать для игроков только их команд. Карты должны быть одинакового уровня сложности.

- **Тест** проходит по тем же правилам, что и в обычной игре. В дополнение:

Игроки открывают карты команд в одну общую колоду. Они называют общую сумму теста, а не только сумму своей команды.

Игроки выполняют правила только своей команды.

Когда все игроки откроют все карты команд, тест заканчивается.

Доктора приглядывают друг за другом и могут сказать, если доктор другой команды ошибся. В таком случае доктор убирает в коробку косточку провинившегося пёсика.

Доктора могут в любой момент смотреть карты правил друг друга.

### ● **Конец теста и новый доктор**

Выберете нового доктора по обычным правилам. В дополнение:

Команды передают роль доктора игроку слева в рамках своей команды.

Любой из докторов собирает все карты команд и перемешивает. Затем он раздаёт всем игрокам по пять карт команд стопками лицом вниз.

Доктора переходят к назначению и напоминают своим командам уже действующие правила.

Сейчас все игроки, включая доктора, могут меняться косточками. Это стоит делать, когда они вот-вот закончатся у одного из игроков. Нельзя отдать последнюю косточку и нельзя взять больше трёх.

Продолжайте, пока не пройдёте четыре теста.

### ● **Конец игры и подсчёт косточек**

Если обе команды прошли все четыре теста, то победителем станет команда с большим количеством косточек.

Если хотя бы у одного игрока в любой из команд закончились косточки, эта команда проигрывает.

Если вышла ничья, можете порадоваться, потому что вы все хорошие пёсики!

## Это интересно!

### При чём тут колокольчик?

Иван Павлов считал слюноотделение собак «психической секрецией».

Для подтверждения своей теории он использовал условный сигнал (например, звук метронома и колокольчика), после чего кормил собаку. После нескольких повторений «звонок — еда» собаки начинали выделять слюну, услышав знакомый звук, а именно колокольчика.

Познакомьтесь с настоящими докторами:

Доктор	Сложность	Область исследований	Назван в честь
Мейми Рявк	Легко	Поиск жевательных игрушек	Мейми Фиппс Кларк
Эбби Маслоу	Легко	Собачьи нужды	Абрахам Маслоу
Иммануил Гавт	Средне	Культура поведения собак	Иммануил Кант
Джон Хвостон	Средне	Пушистое подсознание	Джон Бродес Уотсон
Зигмунд Принесейд	Сложно	Собачье суперэго	Зигмунд Фрейд
Маргарет Гавбёрн	Сложно	Теория хвостовияния	Маргарет Уошберн
Колли Юнг	Очень сложно	Щенячье бессознательное	Карл Юнг
Гавк Скиннер	Очень сложно	Поведение собак	Беррес Фредерик Скиннер
Анна Принесейд	Смешно	Психология щенков	Анна Фрейд



## Иван Павлов

Один из самых известных психологов и физиологов в истории. В 1904 году стал лауреатом Нобелевской премии по медицине. Известен

своими исследованиями в области психофизиологии и нервной системы.

## Зигмунд Фрейд

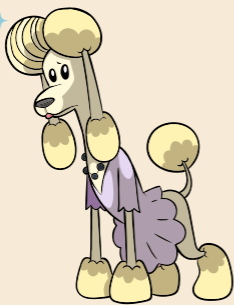
Создатель психоанализа — способа лечения психологических нарушений путём общения с пациентом. Кроме того, структурировал модель психики, где выделил «Оно», «Я» и «Сверх-я».



## Карл Юнг



Один из основоположников аналитической психологии. Создатель таких концепций, как психологический комплекс, коллективное бессознательное и синхроничность.



## Маргарет Уошберн

Известна за свои экспериментальные работы в сфере поведения животных и теории моторики. Она стала первой женщиной, которая

получила докторскую степень по психологии в 1984 году.

## Беррес Фредерик Скиннер

Создатель клетки-головоломки «Ящик Скиннера», в котором экспериментировал с различными животными и разработал «концепцию подкрепления».





## Мейми Фиппс Кларк

Известная своими исследованиями в сфере социальной психологии, а также борьбой за гражданские права. Её работа сильно

повлияла на судебное разбирательство «Браун против Совета по образованию».

## Джон Уотсон

Исследователь поведенческих стимулов у животных. Основатель психологической школы бихевиоризма.



## Абрахам Маслоу

Наиболее известен созданием «Пирамиды потребностей» — теории потребностей и благосостояния человека, в основе

которой лежит удовлетворение базовых физиологических потребностей, а на вершине пирамиды расположена потребность в самореализации.



## Иммануил Кант

Скорее философ, нежели психолог. Идеи его теории были сосредоточены на мысли, что разум является источником морали.

## Анна Фрейд

Дочь Зигмунда Фрейда. Основатель детского психоанализа и первый исследователь в области детской психологии.





МОСИГРА  
[mosigra.ru](http://mosigra.ru)



Magellan  
[mglan.ru](http://mglan.ru)



[9thlevel.com](http://9thlevel.com)

Авторы: Хизер О'Нил, Крис О'Нил.

Художник Джеймс Стоу.

Локализация игры

Разработка: Максим Половцев, Анна Половцева,  
Дмитрий Чупикин, Анна Давыдова, Павел Коврижкин.

Тексты: Павел Коврижкин, Максим Половцев,  
Анна Половцева.

Дизайн и вёрстка Ольга Карпова.

Корректор Ксения Ларина.

© 2020 9th Level Games. Все права защищены.

© Издание на русском языке.

ООО «Магеллан Производство», 2021.

111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал,  
дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205.

Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры  
без разрешения правообладателей запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!