

ПРАВИЛА



Введение

Основано на игре **Not Not – A Brain-Buster**

Разработано **Alt Shift** | Автор **Матиас Балиони** | Иллюстрации **Матиас Балиони**

«Не Не» – это быстрая игра для 2-8 игроков от 8 лет на 20 минут.

Русскоязычное издание

Руководитель проекта **Олег Раптовский** | Отдельная благодарность **Евгению Сенкевичу**

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Республики Беларусь, Республики

Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана **ООО «СР ПОСТАВКА»**

Компоненты

- ◆ 3 специальных кубика



2 кубика условий



1 кубик отрицания

- ◆ 51 карта



40 карт порталов



8 карт пустоты



3 карты, меняющие правила

ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Не Не. Вынос мозга» – это игра на скорость мышления, которая требует от вас скорости мысли, логики и реакции и базируется на двух мыслительных искажениях:

- ◆ множественные отрицания
- ◆ несоответствие вида смыслу*

От вас потребуется:

- ◆ отсеять несущественную информацию, которая замедляет вашу реакцию;
- ◆ быстрее всех выбрать карту, соответствующую условиям выпавших кубиков.

Цель игры состоит в том, чтобы победить в конце партии, заполучив на руки как можно больше карт.

Подготовка к игре

Игровой процесс может протекать на 4 уровнях сложности:

РЕЖИМ
ОБНАРУЖЕНИЯ

Никаких специальных правил

ОБЫЧНЫЙ

Добавляется кубик отрицания



ТРУДНЫЙ

Добавляется карта СТРЕЛКИ



ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ

Добавляется карта ЛЖИ



Во время вашей первой партии вы постепенно столкнетесь с 4 уровнями сложности.

*Название одного цвета написано другим цветом.

ПЕРВАЯ ИГРА

1

Отложите в сторону 3 карты, **меняющие правила** (НЕ НЕ, СТРЕЛКА, ЛОЖЬ), вместе с кубиком отрицания, который идет в паре с картой НЕ НЕ. Карты, меняющие правила, легко отличить от других по серому фону и кубам. Они используются для обозначения возрастающей сложности во время вашей первой партии.



карта НЕ НЕ



карта СТРЕЛКИ



карта ЛЖИ



кубик отрицания

2

Перемешайте карты порталов и выложите 4 из них в форме креста, оставив свободное место в центре: поместите одну сверху, одну снизу, одну слева и одну справа. На свободное место в центре будет выложена колода, которую вы сформируете на следующем шаге.

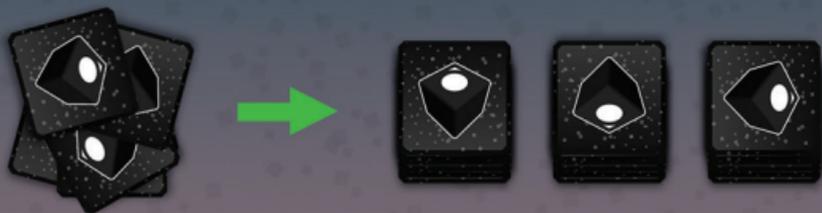


В любой момент партии на столе может быть только одна карта пустоты (карта без изображенного на ней портала). Если выпала вторая карта пустоты, заменяйте ее следующей картой из колоды до тех пор, пока среди 4 карт не останется только одна карта пустоты.

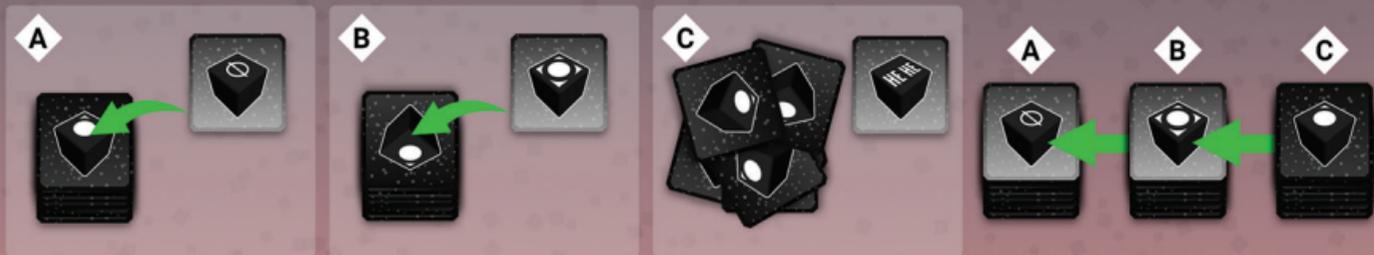


3

Чтобы сформировать центральную колоду, перемешайте и разделите оставшиеся карты на 3 примерно равные стопки. Убедитесь в том, что вы перемешали и направления стрелок на оборотной стороне карт так, чтобы они указывали в случайную сторону.



Положите карту ЛЖИ на одну из этих стопок. **A** Положите вторую стопку с картой СТРЕЛКИ поверх первой стопки.
B Наконец, замешайте карту НЕ НЕ в третью стопку **C** и положите ее поверх других карт этой колоды.



Во время вашей первой партии вы сыграете несколько раундов на уровне сложности **«Режим обнаружения»**. В первой трети игры из колоды в какой-то момент выйдет карта **НЕ НЕ**, переводя тем самым сложность партии на уровень **«Обычный»**; карта **СТРЕЛКИ** вскрыется во второй трети партии, переводя игру на уровень **«Трудный»**; карта **ЛЖИ** выйдет в заключительной трети первой партии, переведя ее на **«Экстремальный»** уровень сложности.

4

Прежде чем начать, решите, где находятся верх, низ, лево и право по отношению к колоде.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

1

В начале каждого раунда бросьте специальные кубики. Тот, кто первым определит нужную карту и укажет на одну из карт (мы рекомендуем во избежание спорных ситуаций указывать на карту, дотрагиваясь до нее), которая соответствует условиям на выпавших кубиках, выигрывает ее и кладет перед собой. Если невозможно определить, кто указал на карту первым (на одну и ту же или на разные), каждый участник спора забирает свои карты. Если спор касается только одной карты, один игрок забирает ее себе, а другой (другие) берет другую карту из тех 4-х, что лежат вокруг колоды (при этом карты **пустоты** забираются первыми).

Количество таких карт у каждого игрока – это его победные очки.

Любой, кто по ошибке выберет карту, не соответствующую условиям на выпавших кубиках, должен сбросить одну из своих карт (и таким образом потерять победное очко). Если у него нет карт, то ничего не происходит.

2

Перед началом нового раунда заполните все пустые места вашего «креста» картами из центральной колоды так, чтобы вокруг неё всегда было 4 карты.

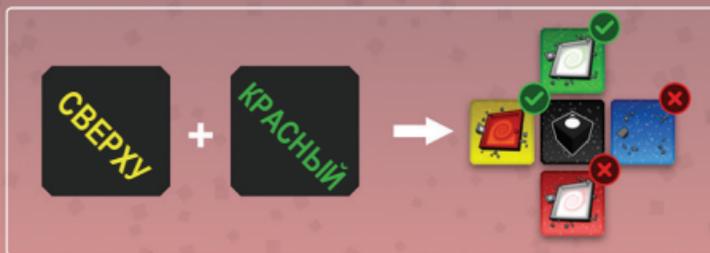
УСЛОВИЯ НА ВЫПАВШИХ КУБИКАХ

РЕЖИМ ОБНАРУЖЕНИЯ

Используются только 2 кубика условий, на каждом из которых 2 грани «НИЧЕГО».

- ◆ Если оба кубика указывают направление и/или цвет, вы должны указать на карту, которая соответствует, по крайней мере, 1 из 2 условий.

Пример: если выпали грани **СВЕРХУ** и **КРАСНЫЙ**, вы должны указать либо на карту над колодой, либо на карту с красным порталом.



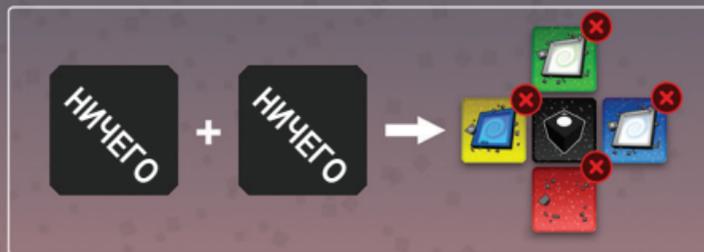
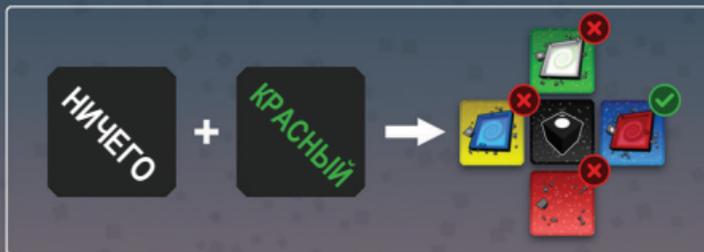
- ◆ Если грань одного кубика указывает направление и/или цвет, а грань другого кубика – «НИЧЕГО», то учитывается только направление и/или цвет. В этом случае **действие побеждает бездействие**, поэтому вы должны выбрать карту, которая соответствует этому условию.

Пример: если выпали грани **НИЧЕГО** и **КРАСНЫЙ**, вы должны указать только на карту с красным порталом.

- ◆ Если на обоих кубиках выпали грани «НИЧЕГО», то ничего не происходит, и вы ни на что не указываете.

Примечание: это единственный случай, когда вы ни на что не указываете!

Если невозможно указать на карту, ничего не происходит. Бросьте кубики еще раз.



ВАЖНО

- ◆ Вам нужно обращать внимание на **само слово**, а не на цвет, которым оно написано. Например, **СИНИЙ** означает, что нужно выбрать синюю карту. Цвет шрифта, не совпадающий с цветом самого слова, используется, чтобы запутать игроков.
- ◆ Указывать на карту пустоты без портала на ней нельзя! Это ловушки. **Информация на кубиках относится только к цветам порталов на картах, а не к цвету фона.** Поскольку вы не можете получить карту пустоты, указав на нее, это первая карта, которую нужно взять, чтобы обозначить победное очко, вместо карты, на которую вы указали. Это гарантирует, что карта пустоты не останется в игре на всю партию.



Когда будет вскрыта карта HE HE, уберите ее обратно в коробку и возьмите кубик отрицания, который был отложен в сторону в начале партии. Теперь каждый ход нужно будет бросать все 3 специальных кубика.

ОБЫЧНЫЙ

Кубик отрицания применяется к обоим кубикам условий.

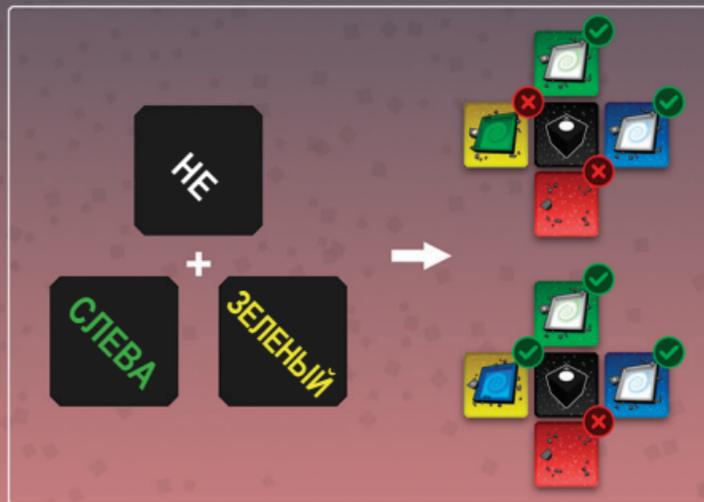
- ◆ Если на кубике отрицания выпадет грань «НИЧЕГО», отыгрывайте так же, как и в «Режиме обнаружения».
- ◆ Если на кубике отрицания выпадет грань «НЕ», это простое отрицание, и вы должны сделать противоположное тому, что указано на любом из кубиков условий.

Пример: выпали грани **НЕ**, **СЛЕВА** и **ЗЕЛЕНЬ**. Вы не должны указывать на карту слева или на карту с зеленым порталом (это означает, что вы должны указать на карту, которая находится сверху, справа или снизу. Вы также можете указать на карту с красным, синим, желтым или белым порталом). На карты без порталов все еще указывать нельзя.

Если на карте слева изображен портал любого цвета, кроме **зеленого**, вы можете указать и на неё, так как вы соблюдаете условие **НЕТ + ЗЕЛЕНЬ**.

Напоминание: должно быть соблюдено по крайней мере 1 из 2 условий, но необязательно оба одновременно!

- ◆ Если одновременно выпала грань «НЕ» и две грани «НИЧЕГО», вы можете указать на карту портала по своему выбору, так как любое противоположное действие по отношению к «НИЧЕГО» означает сделать хоть что-то. Поэтому вы можете указать на любую карту с порталом без каких-либо дополнительных ограничений.



Примечание: вы по-прежнему не сможете указывать на карту пустоты!

- ◆ Если выпала грань «НЕ НЕ», то это двойное отрицание, что является утверждением, поэтому вы должны играть как обычно. Двойное отрицание используется для путаницы.

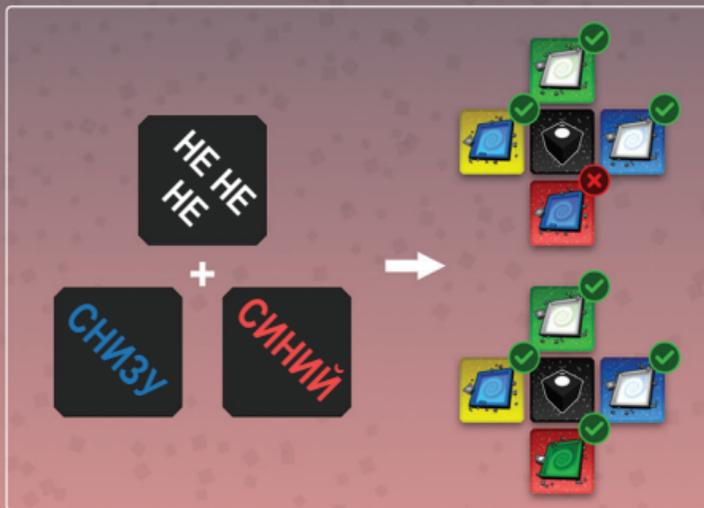
Пример: выпали грани **НЕ НЕ**, **КРАСНЫЙ** и **НИЧЕГО**, вы можете указать только на карту с красным порталом. **НЕ НЕ КРАСНЫЙ = КРАСНЫЙ** и **НЕ НЕ НИЧЕГО = НИЧЕГО**.

Напоминание: действие побеждает бездействие.

- ◆ Если выпала грань «НЕ НЕ НЕ», то это тройное отрицание, что эквивалентно простому отрицанию. В этом случае следуйте тому же правилу, что и при выпадении грани «НЕ».

Пример: выпали грани **НЕ НЕ НЕ**, **СНИЗУ** и **СИНИЙ**, и вы **НЕ** должны указывать на карту снизу или на карту с синим порталом (таким образом, вы должны указать на карту сверху, слева или справа, или на карту с красным, зеленым, желтым или белым порталом).

Если на карте снизу изображен портал любого цвета, кроме синего, вы так же можете указать на нее, т.к. соблюдается условие **НЕ НЕ НЕ + СНИЗУ**.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА



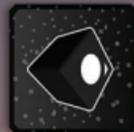
Когда вскрывается карта **СТРЕЛКИ**, уберите ее обратно в коробку. С этого момента направление будет меняться с каждым раундом партии.

ТРУДНЫЙ

Используйте стрелку на оборотной стороне карты сверху колоды, чтобы определить новый «верх» на этот раунд. С помощью этого нового направления (верх) вы можете определить остальные 3 направления: лево, право и низ относительно центральной колоды.

Изменение ориентации карт бросит вызов вашим навыкам восприятия, а также вашему чувству направления. Вот почему во время подготовки к партии было рекомендовано перемешать направление стрелок на оборотной стороне карт. Если бы все они указывали в одну и ту же сторону, «верх» никогда не поменялся бы, а это означает, что и «Трудный», и «Обычный» режимы имели бы одинаковую сложность.

верх



верх



Когда вскрывается карта **ЛЖИ**, уберите ее обратно в коробку. С этого момента, когда символ ЛЖИ появляется на оборотной стороне карты сверху центральной колоды, вы должны делать противоположное тем условиям, что выпали на кубиках.

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ

ЛОЖЬ – это все равно что добавить дополнительное отрицание, но с повышенным уровнем сложности, поскольку отрицание может находиться как на кубике, так и на оборотной стороне карты. Это увеличивает время, необходимое для обдумывания, даже при том, что процесс принятия решения остается прежним.



Оборотная сторона карты с символом **ЛЖИ**.

Оборотная сторона карты без символа **ЛЖИ**.

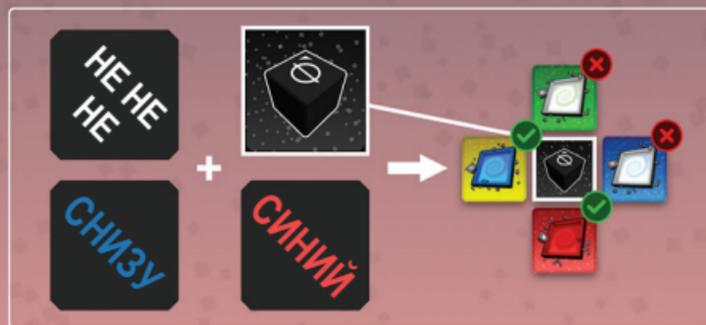
- ◆ Если на оборотной стороне верхней карты колоды нет символа ЛЖИ (☉), отыгрывайте так же, как на «Трудном» уровне.
- ◆ Если на оборотной стороне верхней карты колоды есть символ ЛЖИ (☉), сделайте противоположное тем условиям, что выпали на кубиках.

Пример: на карте указано ☉ и выпали грани **ЖЕЛТЫЙ** и **СПРАВА**, и вы **НЕ МОЖЕТЕ** указать на желтую карту или на карту справа (таким образом, вы можете указать на карту с красным, синим, зеленым или белым порталом на ней или на карту сверху, слева или снизу).

Если на карте справа **есть портал какого-либо другого цвета, кроме желтого**, вы все равно можете указать на нее, так как соблюдается условие «☉+ **ЖЕЛТЫЙ**».

Пример: на карте указано ☉ и выпали грани **НЕ НЕ НЕ**, **СНИЗУ** и **СИНИЙ**, и вы должны указать либо на нижнюю карту, либо на карту с синим порталом на ней.

Напоминание: 3 отрицания – это то же самое, что 1 отрицание; противоположностью простого отрицания является утверждение, поэтому сочетание символа ЛЖИ (☉) с НЕ НЕ НЕ предполагает, что вы играете по обычным правилам.



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда в центральной колоде остается недостаточно карт, чтобы заполнить 4 ячейки вокруг нее, игра заканчивается.

Тот, у кого на руках больше всего карт, выигрывает. Если несколько игроков имеют одинаково много карт, они все побеждают.

Для ваших следующих партий в зависимости от уровня мастерства людей за столом выберите, насколько сложной вы хотите сделать партию, применив следующие ограничения:

ОБЫЧНЫЙ

Добавьте кубик отрицания.

ТРУДНЫЙ

Добавьте кубик отрицания + карту СТРЕЛКИ

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ

Добавьте кубик отрицания + карту СТРЕЛКИ + символ ЛЖИ

Русскоязычное издание

Руководитель проекта **Олег Раптовский**
Отдельная благодарность **Евгению Сенкевичу**
Эксклюзивный дистрибьютор на территории
России, Казахстана, Республики Беларусь,
Республики Молдова, Республики Армения,
Азербайджана, Киргизии, Таджикистана,
Узбекистана **ООО «СР ПОСТАВКА»**.
14 Allée des Goémons 56340 Carnac, France
© 2023, Igiari, All rights reserved.

www.fbgames.ru



Вы также можете найти игру
Not Not - A Brain-Buster на iOS, Android,
Nintendo Switch и PlayStation.



**ФАБРИКА
ИГР**

