

ИГРА ЮРИЯ ЯМЩИКОВА

НЕЙРО ГОНКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Onelab

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АКАДЕМИЮ СУПЕРГЕРОЕВ!

Вы были выбраны не случайно — в каждом из вас скрыт потенциал великого героя. В Академии развивают не только силу и скорость, но и величайшую сверхспособность — интеллект. Вас ждут **Нейрогонки** — особые тренировки, оттачивающие внимание, логику и реакцию.

Готовы раскрыть силу разума и стать супергероем? Тогда — вперед!

КОМПОНЕНТЫ

- ▶ Двусторонние карточки игровых заданий
 - **80 шт.** (10 уровней по 8 карточек в каждом)
- ▶ Двусторонние жетоны с цветными символами и цифрами
 - **60 шт.**
- ▶ Правила

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Подбирайте и выкладывайте жетоны по условиям в ваших заданиях быстрее других — и вы победите!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выложите все жетоны в центр стола и перемешайте (в результате одни жетоны могут лежать поверх других) так, чтобы все игроки могли дотянуться до любого из них.

Выберите один из шести игровых режимов:

- Базовый — соревновательный режим для равных игроков
- Универсальный — соревновательный режим для игроков разного уровня или возраста
- Соло-режим — для одного игрока
- На память — сложный соревновательный режим для опытных игроков, требующий не только скорости и внимательности, но и хорошей памяти!
- Семейный — кооперативный режим, где все игроки играют заодно, соревнуясь со временем. Подходит для группы от 2 до 4 игроков.
- Командный режим — режим игры «команда против команды». Для 2 или 3 команд по два человека в каждой.



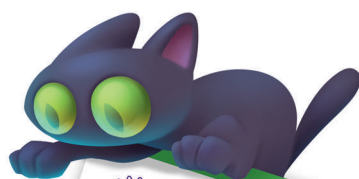
БАЗОВЫЙ

В базовом режиме представлены основные правила игры. Перед ознакомлением с другими режимами прочитайте правила базового режима.

Подходит для игроков с примерно равным игровым опытом.

Каждый игрок берёт одно задание 1-го уровня и кладет его перед собой любой стороной вверх.

Цель – быстрее других выполнить задания всех 10 уровней.



ХОД ИГРЫ

Когда все готовы, ведущий (самый младший участник) объявляет «СТАРТ».

Игроки переворачивают карточки и, следуя своему заданию, начинают подбирать жетоны из центра стола. Подходящие жетоны игроки выкладывают на свои карточки заданий **строго слева направо**.

При этом необходимо соблюдать следующие правила:

- Каждый игрок действует **только одной рукой**. Он берёт **один жетон** и выкладывает на свою карту и только после этого может взять следующий жетон.
- Игроки могут переворачивать жетоны, действуя только одной рукой.
- Жетоны выкладываются строго по порядку — слева направо, один за другим.
- Жетоны выкладываются под символами на карточке задания на специально отмеченные места.
- Взятый жетон нельзя отложить себе в запас. Если он не подходит, нужно вернуть его в центр стола.



В примере фиолетовую луну уже можно класть, а синее солнышко ещё рано, так как слева от него есть пустое место.

Символ, цвет, число

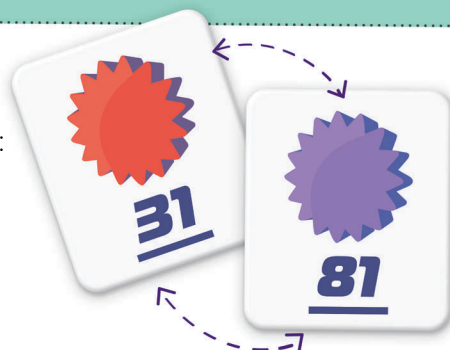
На каждом жетоне изображён один из трёх символов: **солнце, луна** или **молния**.

Эти символы окрашены в один из **пяти цветов**: красный, жёлтый, зелёный, синий, фиолетовый.

На жетонах под символами есть число от 00 до 99.

Стороны жетонов

Все жетоны двухсторонние. Символы на обеих сторонах совпадают, цвет, наоборот, всегда разный, а числа отличаются на 50. Это не относится к бонусным жетонам (см. стр. 4-5).



РАСШИФРОВКА ЗАДАНИЙ



Если в задании:

изображён **символ белого цвета** (нераскрашенный), то нужно выложить указанный символ любого цвета.



цветной квадрат, значит, нужно выложить любой символ такого же цвета.



другой цветной символ, то нужно отыскать жетон именно такой формы и цвета.

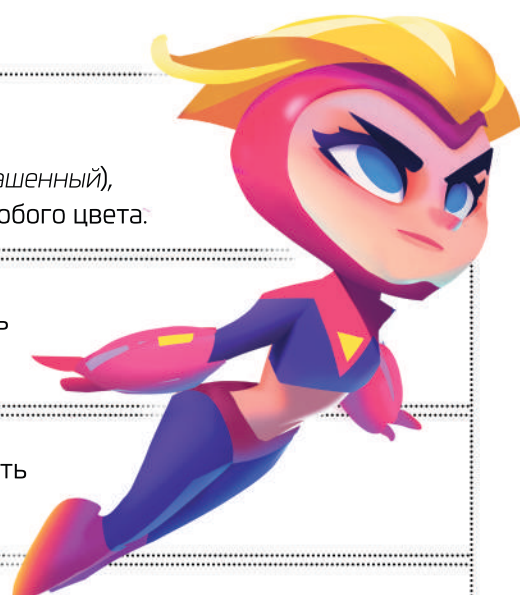


цифра, значит, нужно выложить жетон с определённым числом, невзирая на его символ и цвет.



знаки **«больше» (>)** или **«меньше» (<)**. Жетоны слева и справа от такого знака нужно выкладывать определённым образом! Знак (>) означает, что слева должен быть жетон с большим числом, чем у жетона справа. Знак (<) наоборот, требует, чтобы жетон слева был с меньшим числом, чем жетон справа.

Не забывайте при этом подбирать верные символы и цвета в соответствии с вашим заданием!



10

> 8 2 < < 0 < <

60 28 29 33 70 90 91

БОНУСНЫЕ ЖЕТОНЫ

9 жетонов в игре бонусные – одна или обе стороны таких жетонов особенные! На них изображены сразу все символы одного цвета или один символ, раскрашенный всеми пятью цветами, а на одном жетоне расположены все символы, раскрашенные во все цвета.



Эти жетоны позволяют выложить **любой символ нужного цвета** (если указано несколько символов) или **определённый символ любого цвета** (если символ раскрашен в пять цветов). Уникальный жетон без цифры заменяет **любой цвет и любую форму**, но не число.



ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Как только один из игроков выложил **все 7 жетонов** в соответствии с заданием, он громко говорит слово **«СТОП!»**. Остальные игроки должны прекратить выполнение заданий, а затем проверить, верно ли игрок выполнил своё задание.

- ▶ **Если игрок допустил ошибку**, то он берёт новую карточку того же уровня. Остальные игроки остаются с текущими заданиями. Игроки сбрасывают все жетоны в центр стола и перемешивают их.
- ▶ **Если игрок верно выполнил задание**, то он возвращает свою карточку в коробку и берёт новую карточку следующего уровня. Остальные игроки остаются на том же уровне и переворачивают карточку. В случае, если игроки уже решали текущую карточку с обратной стороны, они возвращают её в коробку и берут новую того же уровня. Все игроки сбрасывают все жетоны в центр стола и перемешивают их.
- ▶ **Начинается новый раунд!**
Не забудьте перевернуть карты заданий после начала нового раунда.

Важно! Перед игроком всегда находится только **одна** карточка задания.

Так проходят раунд за раундом, и игроки-победители продвигаются по уровням от простых к сложным.

Для проигравших игроков уровень задания остаётся прежним, а значит, им будет проще выиграть в новом раунде.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только один из игроков выполнил задание **10-го уровня**.

Он объявляется **победителем Нейрогонок**.

Важно! Если играют маленькие дети, можно ограничиться первыми пятью уровнями.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Подходит для игроков разного возраста или игрового опыта.

Цель – выполнить больше других карточек с заданиями.



Играйте по правилам **базового режима** со следующими изменениями:

- Старшие и более опытные игроки начинают с заданий уровня выше 1-го, например 3-го или 5-го. А дети и новички начинают с 1-го уровня. Таким образом, каждый из игроков будет выполнять посильное ему задание, и старшим игрокам не придётся поддаваться младшим.
- **Победитель** в каждом раунде **не возвращает свою карточку** задания в коробку, а оставляет её рядом с собой. Эти карточки понадобятся для определения победителя.
- Победитель берёт задание следующего уровня. Если разница между игроками велика, то младшие игроки при победе могут оставаться на том же уровне и выполнять новое задание на нём. Найдите идеальный баланс, подходящий именно для вашей компании, чтобы всем игрокам было интересно.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

- Выберите количество выполненных заданий, необходимое для победы. Игра завершается, когда один из игроков выполняет необходимое количество заданий.
- Для определения победителя посчитайте количество отложенных карточек заданий. Игрок, выполнивший наибольшее количество заданий, объявляется **победителем**. При равенстве побеждает младший игрок.



СОЛО-РЕЖИМ

Режим для одного игрока. Для соло-режима вам понадобится секундомер!

- Каждый раунд засекайте 20 секунд на выполнение задания. Начните с карточки 1-го уровня. Если вам удалось выполнить задание за 20 секунд или быстрее, переходите на следующий уровень. Если нет, возьмите новую карточку и попробуйте снова.
- По желанию можно увеличить время выполнения задания. А для любителей острых ощущений время можно сократить.
- Прошли все уровни без единого проигрыша? Вы объявляетесь Мастером Нейрогонок!

НА ПАМЯТЬ

Это режим высокой сложности, рекомендуем его для опытных нейрогонщиков.

Играйте в этот режим по правилам базового со следующими изменениями:

- В начале раунда все игроки могут потратить любое время на просмотр своей карточки с заданием. Игрокам нужно запомнить свои задания. Пока игрок смотрит на задание, он не может набирать жетоны.

- Перед тем, как начать набор жетонов, каждый игрок переворачивает своё задание и больше не может в него подсматривать до конца раунда.
- Игроки выполняют задания по памяти.
- Когда один из игроков выполнит задание, он должен сказать слово «СТОП!» и завершить раунд, затем игроки переворачивают свои карточки и проверяют правильность выполненного задания.
- Игроки считают правильно выложенные жетоны. Игрок или игроки, выложившие наибольшее количество правильных жетонов, переходят на следующий уровень игры. Остальные остаются на том же уровне.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, когда один из игроков должен перейти с **10-го уровня** на следующий. Он объявляется **победителем Нейрогонок**.

СЕМЕЙНЫЙ РЕЖИМ

Этот кооперативный режим подходит для игры от 2 до 4 игроков.

Для семейного режима вам понадобится секундомер.

В этом режиме вы будете играть вместе, соревнуясь со временем. Попробуйте побить рекорды профессиональных нейрогонщиков, а если получится – соревнуйтесь с собственными результатами!



2 игрока	7 минут 15 секунд
3 игрока	7 минут 45 секунд
4 игрока	8 минут 15 секунд



Играйте по правилам базового режима со следующими изменениями:

- Выберите первого игрока. Поставьте коробку с заданиями и все жетоны рядом с ним. Этот игрок будет первым выполнять задание. Только он будет брать новые задания из коробки и набирать жетоны из общего набора.
- Начните отсчёт секундомера. Первый игрок берёт задание первого уровня и выполняет его. Остальные игроки смотрят и запоминают.
- После правильного выполнения первого задания игрок тщательно **перемешивает и переворачивает жетоны**, использованные им (не смешивая с жетонами в центре) и отдаёт задание вместе с этими жетонами второму игроку. Тот начинает сборку переданного ему задания с помощью выданных жетонов. Игроки после первого могут выполнять задание, выставляя жетоны в **любом порядке**.
- Первый игрок **сразу же** начинает выполнять задание следующего уровня, снова используя жетоны из центра.
- Как только второй игрок соберёт задание, он вновь перемешивает жетоны и отдаёт третьему игроку (если он есть), а тот после сборки таким же образом передаст четвёртому (если вы играете вчетвером).
- Последний игрок после прохождения каждого задания возвращает жетоны в общий запас.

- Первый игрок продолжает выполнять задания и передавать их дальше до тех пор, пока не пройдёт задание 10-го уровня. Если один из последующих игроков обнаружит ошибку, первый игрок проходит задание с ошибкой заново.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра закончится, когда последний игрок выполнит задание 10-го уровня. Собирайте надёжную команду и ставьте рекорды в Нейрогонках!



Также вы можете сыграть в командный семейный режим!

- Играйте по правилам семейного режима, разбившись на две или три команды по два игрока в каждой.
- Играйте до тех пор, пока второй игрок одной из команд не пройдёт 10-й уровень.

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ

Этот режим подходит только для 4 или 6 игроков.



- Разбейтесь на две или три команды по два игрока в каждой.
- Выберите одного игрока в каждой команде — он будет ведущим. Этот игрок должен будет зачитывать карточку с заданием. Он не может искать жетоны или подсказывать второму игроку, какой жетон взять.
- Второй игрок будет сборщиком. Его задача — находить жетон, про который говорит ему ведущий. Сборщик не видит карточку с заданием, он лишь ищет жетон, названный ведущим.
- После завершения раунда ведущий и сборщик меняются ролями.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

- Игра закончится, когда одна из команд выполнит задание 10-го уровня.



OneLab, 2025
 Автор игры: Юрий Ямщиков
 Художники и дизайн: Леся Яцко,
 Анна Холмкина, Ирина Акимова
 Девелопмент: Сергей Эсмонт,
 Илья «Ильф» Чураков

Директор издательства: Сергей Шаповалов
 Главный редактор: Илья «Ильф» Чураков
 Арт-директор: Эльна Эсмонт

Ваши идеи игр присылайте на почту:
idea@onelabgames.ru