



# Содержание

## Введение

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| Мой товарищ и его незримые друзья .. | 3 |
| Роли .....                           | 4 |
| Глюки в организме .....              | 5 |

## Правила

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Простой вариант игры .....   | 7  |
| Сложный вариант правил ..... | 14 |
| Третьим будешь? .....        | 16 |



# Мой товарищ и его незримые друзья

В один прекрасный момент ваш товарищ вдруг начал видеть разные интересные вещи, рассказывать необычные истории и травить байки про несуществующие штуки. Такое ощущение, что у него появилось несколько невидимых собеседников, с которыми ему очень-очень нравится общаться.

Вы попробовали понять его и как-то вернуть к нормальной жизни, но не получилось. Опасаясь, что он вдруг замолчит и уйдёт в неизвестном направлении воевать с пришельцами (или выкинет ещё какой фокус), вы доставили его к доктору. Доктор обещал помочь.



# Роли

В игре есть минимум четыре в меру безумных человека:

- **Пациент** (человек с очень богатым внутренним миром, который разговаривает с глюками).
- **Доктор** (самый умный человек в комнате).
- **Пара глюков**, которые прямо сейчас явились пациенту, но которых не видят доктор и другие окружающие.



Для начала игры определите, кто за кого будет играть в первом раунде, и приготовьтесь выслушать поток сознания пациента.



# Глюки в организме

У каждого больного есть глюки. Они, к сожалению, не хотят знакомиться ни с кем, кроме больного, и потому остаются невидимыми для доктора и других людей. Заболевшим приходится рассказывать всем окружающим, кто из глюков что вытворяет, надеясь на опыт медицины.



Глюки очень жизнерадостны и настолько развлекают пациента, что он часто даже не замечает, что творится во внешнем, а не в воображаемом мире. В момент посещения доктора пациент как раз находится в таком состоянии, и потому просто транслирует своё видение мира в ответ на вопросы квалифицированного специалиста. Например, если доктор спросит, какое

любимое блюдо пациента, он ответит не от себя, а так, как подсказывают ему глюки.

Доктор далеко не в первый раз встречается такие случаи в своей практике, поэтому по бреду пациента, скорее всего, сможет понять, что за глюки его терзают и как это лечить.



# Простой вариант игры

Для начала нужно перемешать колоду болезней (это карточки со словами) и распределить роли, то есть выбрать доктора, пациента, хороших и плохих глюков.



Затем усадить доктора лицом к пациенту и спиной к глюкам. Глюки достают одну карту со словами из колоды и выбирают с неё одно слово.

*Можно до начала игры договориться, например, о том, что сегодня игра идёт только по словам №2.*

Потом доктор ставит таймер и начинает внимательно выслушивать пациента, который в деталях, ярко и красочно



описывает всё то, что жестами показывают ему глюки. Глюки, соответственно, показывают разные сценки или просто демонстрируют понятия, которые хотят донести до

разума несчастного пациента.

Все при деле: пациент рассказывает, глюки показывают, доктор слушает и посматривает на список болезней, лежащий перед ним. Каждый хочет добиться своего результата.

## **Распределение победных очков**

- **Доктор** должен угадать тему болезни по сбивчивой речи пациента.

Если ему это удаётся, он получает сразу **3 очка**. Если нет, то пациент продолжает бредить, и доктор остаётся без очков вообще.



- **Пациент** должен назвать слово, загаданное глюками и получить за это **очко**. Если пациент до кучи сможет определить, что это за слово было точно, он получит ещё **2 очка**.
- **Оба глюка** должны добиться того, чтобы пациент назвал загаданное слово и получить за это **по очку**.
  - **Позитивный глюк** должен помочь доктору понять тему, чтобы заработать **2 очка**.
  - **Ужасный глюк** должен добиться того, чтобы пациент смог после рассказа назвать выбранное слово — так он получит **2 очка**.

Пациенту выгодно всегда рассказывать, что он видит, глюкам — маскироваться друг под друга, а доктору — пытаться выделить в





бреду пациента основные моменты, которые помогут поставить диагноз.

Когда время закончится, пациент и доктор должны одновременно назвать слова: пациент — то, которое он должен был угадать, а доктор — тему. Затем выполняется подсчёт очков.

Очки отмечаются на градуснике. Кто первым доходит до нормальной комнатной температуры, тот и становится победителем. После каждого раунда игроки меняются местами по кругу.

## Пример

**Доктор:** Пациент, что вы делали сегодня ночью?

**Добрый глюк** показывает, как он забивает гвоздь в стену, **злой** — как он танцует.

**Пациент:** Шумел, топал по полу.  
О, а потом таракана на стене увидел, начал  
тапком бить.

**Добрый глюк** показывает процесс ярче.

**Пациент:** И гвоздь в него забил.

**Злой глюк** начинает делать вид, что  
сверлит.

**Пациент:** Потом сосед караоке  
включил, а я перфоратором ещё две дырки  
просверлил.

**Доктор:** Поэтому вас сюда и доставили?

**Злой глюк** одобрительно кивает. **Добрый**  
показывает контур гвоздя в воздухе.

**Пациент:** Нет, всё из-  
за женщины. Худой такой,  
знаете ли...

После сыгранного  
раунда нужно поменяться  
ролями по кругу.



## Распределение ролей

- 3 человека: доктор, пациент, глюк (подробнее ниже).
- 4 человека: доктор, пациент, добрый и злой глюки.
- 5, 6 человек: доктор, пациент и глюки, среди которых обязательно есть плохой и хороший.
- 7 человек: 2 доктора, пациент, 2 добрых глюка и два злых. При этом, когда в одной из команд несколько одинаковых персонажей (например, 2 доктора), очки начисляются так:



сначала определяется количество победных очков команды, потом оно делится на количество игроков в команде и округляется вверх.

*Например, если 2 доктора заработали 3 очка, то каждый получает по полтора очка. С учётом округления, каждый получает по 2 очка.*



# Сложный вариант правил



Медицина не знает преград: в более сложном и весёлом варианте правил доктор имеет возможность испытать на пациенте весь арсенал из своей аптечки.

Ход игры аналогичен

стандартному, но перед пациентом выкладываются две карточки лекарств, условия которых он должен выполнять. Например, они могут предписывать ему не смеяться и говорить с акцентом: этого требует лечение.

Чтобы выложить эти карты, доктор перемешивает колоду лекарств, а пациент тянет оттуда две карты и кладёт перед собой.

**Глюки** стремятся сделать так, чтобы пациент не следовал инструкциям лекарств. За нарушенное условие каждого из лекарств глюки получают дополнительное **очко**.



**Доктор** может угадывать тему два раза, причём первый раз — прямо во время рассказа пациента. Если получается угадать тему с первого раза, доктор получает **5 очков**, если со второго — **три**, как и в простом варианте.

**Пациент**, который выдерживает условие лекарства до конца сеанса лечения, получает по одному **очку** (то есть максимум — два дополнительных).

*Если одно лекарство противоречит второму, нужно замешать одно из них обратно в колоду и потянуть ещё раз.*

# Третьим будешь?



Это вариант на троих, где участвуют только доктор, пациент и одинокий глюк.

Глюк тянет карту и запоминает слово на ней. Ему нужно объяснить его

пациенту. Очки распределяются так:

- **Доктор** получает **3 очка** за угаданную тему с первой попытки, **1 очко** — со второй.
- **Пациент** — **1 очко** за названное слово и **2 очка** за угаданное слово.
- **Глюк** — **1 очко** за названное пациентом слово и по **1 очку** за каждое из нарушенных условий лекарств.



**Автор игры:**

ООО «Студия ИНТРИ»

[www.in-tree.ru](http://www.in-tree.ru)

**Над игрой работали:**

Т. Фисейский, Д. Кибкало, С. Абдульманов

**Графика:** Карина Лемешева

© ООО «Империя», 2011

[www.magellan-entertainment.ru](http://www.magellan-entertainment.ru)

125040, Россия, г. Москва, ул. Нижняя, д. 7

Воспроизведение любых компонентов игры  
без разрешения правообладателей  
запрещено!