

Победа

После девятого круга посчитайте, кто набрал больше всего очков за всю игру. Вот и победитель! Если ничья, побеждает тот, кто набрал больше всего очков в последнем круге.

Теперь попробуйте сыграть сложный вариант — с лекарствами.

Сложный вариант игры

Медицина не знает преград: в более сложном и весёлом варианте правил доктор может испытать на пациенте весь арсенал из своей аптечки. Возьмите карты лекарств и дайте колоду доктору.

Играйте как обычно, но с такими изменениями:

1. Перед тем как запускать таймер, перемешайте колоду лекарств и протяните пациенту.
2. Пациент, возьмите две любые карты из колоды и положите перед собой. Теперь эти лекарства действуют на вас, и вам придётся выполнять их условия. Например, они могут предписывать вам не смеяться и говорить с акцентом. Если одно лекарство противоречит другому, замешайте одно из них обратно в колоду и возьмите другое.
3. Глюки, старайтесь, чтобы пациент нарушил условия лекарств. За это вы получите дополнительные очки.
4. Доктор, вы можете отгадать тему до того, как закончится время: просто скажите её вслух. Это даст больше очков в конце круга. Но отметить болезнь в списке всё равно надо: вдруг вы не отгадали.

Что меняется в подсчёте очков:

- Глюки получают по 1 дополнительному очку, если пациент нарушил условие одного лекарства. Если двух — то по 2 очка.
- Доктор получает 5 очков, если до конца круга отгадывает тему с первого раза: называет её вслух. Если не отгадывает — считайте очки как обычно, по списку болезней.
- Пациент получает по 1 дополнительному очку за каждое лекарство, условие которого он ни разу за круг не нарушил. То есть максимум 2 дополнительных очка.

Сложный вариант игры втроём

Это вариант на троих, где участвуют только доктор, пациент и одинокий глюк. Глюк берёт карту болезни и запоминает выбранное слово. Его нужно объяснить пациенту. Пациент кладёт перед собой две карты лекарств, условия которых он должен выполнить.

Очки распределяются так:

- Доктор и пациент получают очки так же, как и в простом варианте игры.
- Глюк получает 1 очко за названное пациентом слово в рассказе и по 1 очку за каждое из нарушенных условий лекарств.



mosigra.ru



mglan.ru



Автор ООО «Студия ИНТРИ».
Художник К. Лемешева,
Л. Назарова.
Разработка: М. Половцев,
А. Половцева, Д. Чупикин,
А. Давыдова.
Дизайн и верстка О. Карпова.
Корректор К. Ларина.

© Дмитрий Кибкало.
© ООО «Магеллан Производство», 2020.
111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал,
дом 11, строение 9, 2 этаж, комната 205.
Телефон +7 (926) 523-40-74.
Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателей запрещено!
И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!

Опята

Правила

3-7 игроков
От 13 лет

Партия 30 минут
Объясняется за 5 минут

Доктор, познакомьтесь с моими друзьями

Как это — вы их не видите? Вот же они, за вашей спиной. И прямо сейчас говорят такое! Давайте-ка я вам перескажу...

В этой игре один из вас будет пациентом, другой — доктором, а остальные — глюками. Глюки жестами показывают пациенту слово на определённую тему. Пациент пересказывает то, что видит, доктору. А доктор пытается отгадать тему и отметить её в списке болезней. Глюков он при этом не видит (как и положено специалисту) — они стоят за его спиной. У каждого своя цель, за которую можно получить победные очки.

Один круг длится минуту, затем все подсчитывают очки и меняются ролями. После девятого круга игра заканчивается. Побеждает тот, кто набрал больше всего очков за всю игру.

Состав:

- 117 карт болезней — это слова и темы, которые показывают глюки.
- 20 карт лекарств — помогают пациенту жить в сложном варианте игры.
- Два списка болезней для докторов — нужно отгадать тему, о которой сбивчиво говорит пациент.
- Игровое поле-памятка — вести подсчёт очков.
- Два маркера — записывать очки.
- Правила игры — их вы держите в руках.

Подготовка

1. Договоритесь, кто за кого играет. Есть минимум три в меру безумные роли:
 - **Пациент** (человек с очень богатым внутренним миром, который разговаривает с глюками).
 - **Доктор** (самый умный человек в комнате).
 - **Пара глюков**, которые прямо сейчас явились пациенту, и больше никто их не видит.

Вот как лучше распределить роли по количеству игроков:

Три игрока	Пациент, доктор, глюк
Четыре игрока	Пациент, доктор, добрый глюк, злой глюк
Пять или шесть игроков	Пациент, доктор, остальные — глюки, среди которых обязательно есть один злой и один добрый
Семь игроков	Пациент, два доктора, два добрых глюка и два злых

2. Усадите доктора лицом к пациенту и спиной к глюкам. Дайте ему список болезней и маркер.



3. Перемешайте колоду болезней и положите рядом с глючками лицом вниз. На каждой карте по шесть слов, так что заранее договоритесь, какие слова будете объяснять в этой партии: просто выберите цифру от 1 до 6.
4. Карты лекарств уберите в коробку — они нужны для сложного режима игры.
5. Приготовьте таймер — например, на телефоне.

Вы готовы играть, попутно читая правила.

Как играть вкратце

Один круг длится минуту.

Глючки берут карту из колоды болезней и показывают жестами слово с неё. Их задача — сделать так, чтобы пациент, пока говорит с доктором, назвал это слово. Доброму глючку нужно показывать так, чтобы доктор отгадал тему с карты. Злой глючок должен добиться, чтобы пациент догадался, какое слово было загадано.

Пациент пересказывает доктору то, что показывают глючки. Его задача — отгадать слово.

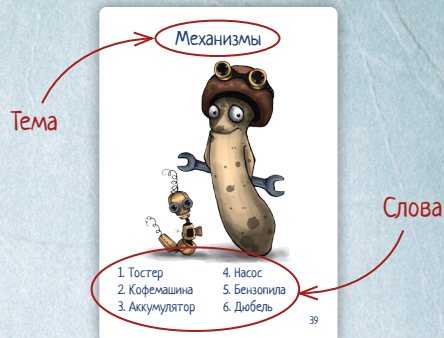
Доктор слушает пациента и задаёт ему наводящие вопросы. Задача — отгадать тему и отметить её в своём списке болезней.

В конце круга все получают очки за выполненные задачи. Затем поменяйтесь ролями и начните новый круг. После девятого круга побеждает тот, кто набрал больше всех очков за всю игру.

Как играть подробно

1. **Доктор**, запустите таймер на минуту.
2. **Глючки**, достаньте из колоды болезней одну карту и посмотрите, какое слово будете объяснять. Цифру вы выбрали заранее. Показывайте пациенту слово или тему жестами. Постарайтесь сделать так, чтобы пациент, пока говорит с доктором, озвучил загаданное слово, пусть даже случайно.

Добрый глючок, обратите внимание на тему: вам выгодно, чтобы её отгадал доктор.



Подсказка: сначала глючкам выгодно работать сообща (чтобы пациент назвал загаданное слово), а уж потом добиваться личных целей. Пациенту выгодно всегда рассказывать, что он видит; глючкам — маскироваться друг под друга, а доктору — пытаться выделить в бреде пациента основные моменты, которые помогут поставить диагноз.

3. **Пациент**, пересказывайте доктору всё, что вам показывают глючки. Лучше, чтобы это были ответы на вопросы или именно рассказ. Вы можете рассказывать, как попали в больницу или как прошёл ваш день.

Пример:

Добрый глючок, объясняя тему «механизмы», показывает, как он забивает гвоздь в стену.

Злой глючок, объясняя слово «дрель», показывает, как он танцует.

Пациент: «С утра я шумел, топал по полу. О, а потом таракана на стене увидел, начал тапком бить».

Добрый глючок показывает процесс ярче.

Пациент: «И гвоздь в него забил».

Злой глючок начинает делать вид, что сверлит.

Пациент: «Потом сосед караоке включил, а я дрелью ещё две дырки просверлил».

4. **Доктор**, внимательно слушайте пациента. Вы можете задавать ему вопросы. Пациент при этом отвечает не от себя, а снова пересказывает то, что показывают глючки.

Пример:

Доктор: «Так вас из-за соседа сюда доставили?»

Злой глючок одобрительно кивает.

Добрый показывает контур гвоздя в воздухе.

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

5. **Доктор**, сверяйтесь со списком болезней и пытайтесь отгадать тему по сбивчивой речи пациента. Как только минута закончится, отметьте в списке одну или две темы, которыми, как вам кажется, одержим тяжелобольной пациент.

Пример:

По гвоздям и дрели **доктор** понимает, что загадана тема «механизмы», и отмечает её в своём списке.

На этом круг заканчивается. Время подсчитать очки.

Подсчёт очков в конце круга

Возьмите маркер и игровое поле-памятку — тут вы будете отмечать очки. Пусть это делают глючки, так как только они знают тему и слово, которое загадывали.

- Попросите пациента с первого раза назвать загаданное слово. Дайте ему 2 очка, если отгадал. И ещё 1 очко, если он в своём разговоре с доктором упоминал это слово.

Пример:

Пациент сразу отвечает, что была загадана дрель. Это правильно, он получает 2 очка. Кроме того, он в самом начале своего рассказа упоминал дрель, поэтому получает ещё 1 очко — всего 3.

- Доктору дайте 3 очка, если он отметил в списке одну болезнь и она совпала с темой. Или 1 очко, если отметил две болезни и одна из них совпала с темой. Или ничего, если не отгадал тему. Если играют два доктора, второму посчитайте очки точно так же.

Пример:

Поскольку **доктор** отметил всего одну тему в списке болезней и она верная, то он получает максимум — 3 очка.

- Каждому глючку дайте по 1 очку, если пациент в ходе своего рассказа называл загаданное слово. Каждому доброму глючку дайте ещё 2 очка, если доктор отгадал тему болезни. Каждому злому глючку дайте ещё 2 очка, если пациент после рассказа назвал загаданное слово.

Пример:

И добрый, и злой глючок заработали по 3 очка, поскольку все молодцы: пациент назвал и отгадал слово, а доктор отгадал тему.

	Доктор	Пациент	Добрый глючок	Злой глючок
Доктор угадывает тему с одной попытки	3	–	2	–
Доктор угадывает тему с двух попыток	1	–	2	–
Пациент в ходе рассказа сказал загаданное слово	–	1	1	1
Пациент после рассказа назвал загаданное слово	–	2	–	2

Запишите очки на игровом поле. Карту, которую играли в этом круге, уберите в коробку. Поменяйтесь ролями и начните новый круг.