

МОДНЫЕ

С Е З О Н Ы



ПРАВИЛА
ИГРЫ

Правила игры МОДНЫЕ СЕЗОНЫ

*Красным курсивом выделены
советы по тактике игры.*

Цель игры:

Стать самым успешным модельером за несколько сезонов – заработать больше всего очков (пуговиц).

Игра состоит из четырех сезонов. В течение одного сезона модельер (игрок) собирает одну коллекцию. От того, насколько она будет большая и интересная, зависит сколько очков он получит за нее.

Где-то в середине игры...



Элементы игры:

Предметы одежды (изображены на карточках): верхний (блузка, пиджак, джемпер и т.п.) и нижний (юбка, шорты, брюки);

Карточки: могут быть с изображением предмета одежды или с описанием действия.

Мозг: стопка карточек, лежит рубашками вверх. Перед началом каждого сезона тщательно перемешивается. Модельеры берут карточки по очереди.

Банк идей: предметы одежды, которые хранятся у одного из модельеров, но еще не включены в коллекцию (не отшиты). Карточка с предметом одежды, которую модельер взял из мозга, попадает в банк идей модельера. Это его еще не реализованные идеи.

Коллекция: Набор комплектов, составленных из предметов одежды. Модельер может переместить (пошить) предмет одежды из своего банка идей в свою коллекцию, заплатив 1 пуговицу во время своего хода.

Пуговицы: маленькая пуговица - 1 очко, большая - 10 очков.

Жетоны круга: нужны для подсчета и контроля сыгранных кругов в сезоне. В каждом сезоне 7 кругов.

Жетоны сезона: нужны для подсчета и контроля сыгранных сезонов. Всего в игре 4 сезона.



Задача игры:

По итогам каждого сезона представить коллекцию одежды и получить за неё максимальное количество очков.

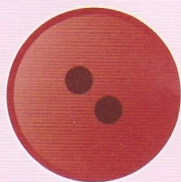
Очки-пуговицы начисляются за:

- Комплект одежды (карточка верхней одежды + нижней);
- За цветовые сочетания в коллекции;
- За стилистические сочетания в коллекции (наличие предметов одного типа);
- За сезонность (все предметы длинные или, наоборот, короткие);
- За платья.

Модельер не обязан выставлять в коллекции все пошитые им предметы. Часть предметов он может оставить для будущих коллекций. Подробнее смотрите раздел: **начисление очков**.

Модельер может вообще не выставлять коллекцию и оставить все пошитые карточки, чтобы в следующем сезоне представить большую коллекцию. Иногда это оправдано, иногда нет. Помните, собирать больше 6 комплектов нецелесообразно. Очки за цвет, фасон, сезон зачисляются максимум за 6 комплектов, если их больше шести, считается только за шесть.

Порядок игры. Сезон.



В начале первого сезона каждый игрок получает 10 очков-пуговиц. В последующие сезоны у игрока будет столько очков, сколько он заработает по итогам сезона + оставшиеся с предыдущего сезона пуговицы.

Каждый модельер получает 5 предметов одежды в свой банк идей. Карточки выдаются из мозга поочередно. Если попадают карточки действий (с текстом вместо модели), они заменяются на следующую карточку модели, карточка действий во время раздачи не действует и замешивается в обратно в мозг. Следующая карточка событий отменяет действие предыдущей. Т.е. если после карточки +3, получает карточку 0, то больше игрок карточек не берет и ход переходит к следующему игроку.

В начале игры у каждого модельера пустая коллекция, далее в начале сезона в коллекции могут оставаться модели, пошитые модельером в предыдущие сезоны, но не показанные в коллекции.

Игра состоит из 4 сезонов, каждый сезон из 7 кругов. Порядок первого хода определяется игроками. Можно использовать правило: у кого больше предметов одежды красного цвета, если равенство – зеленого и т.д. по договоренности игроков.

Ход:

Во время хода каждый игрок-модельер совершает следующие действия:

- Берет карту из мозга (обязательно).
- Пошивает (по желанию) предмет одежды из банка идей в коллекцию – за один ход можно пошить любое число моделей, в т.ч. модель только что взятую из мозга.
- Покупает (по желанию) идею у любого другого игрока за одну пуговицу любую модель из его банка идей. Можно купить любое число моделей за один ход. Нельзя их сразу отшивать. Нельзя покупать идеи в ходе первого круга.

Далее ход переходит к следующему игроку.

Поле перед началом игры...



Процесс хода:

Модельер берет верхнюю карту из мозга.

Если это карта действия (с текстом), игрок действует согласно тексту. Если в тексте такой карты нет прямого запрета, игрок может совершать другие действия в рамках хода. В рамках одного хода может выпасть несколько карт действия и тогда действует только последняя карта, отменяя действие предыдущей.

Например, если после карты +3 выпадает карта 0, то игрок больше ничего не берет из мозга.

Если это карта с предметом одежды, игрок кладет ее в свой банк идей.

Далее игрок может (если желает) пошить любое число предметов одежды (переместить их из банка идей в коллекцию). За пошив 1 предмета вносится в общую кассу 1 пуговица. Нельзя пошить больше моделей, чем есть пуговиц у игрока.

Отшивать модели имеет смысл тогда, когда вы начинаете представлять себе основы будущей коллекции: например, вы видите доминирующий цвет, фасон или сезон.

Далее игрок может взять любой предмет одежды у любого другого игрока из его банка идей и перенести в свой банк идей. За каждый предмет он должен отдать 1 очко-пуговицу тому игроку, у которого берет предмет. Согласия игрока, у которого забирают предмет, не требуется. Пошить взятую модель в этот же ход нельзя.

Таким образом, игрок должен учитывать, что только пошитая модель (которая находится в коллекции) защищена от посягательств других игроков. Игрок, у которого забрали модель, может взять ее обратно на тех же условиях (за 1 пуговицу).

Ход переходит к следующему игроку.

Последний игрок отвечает за подсчет кругов и сезонов. Сделав последний ход в круге/сезоне, он кладет жетон круга/сезона в общую стопку.

Когда заканчиваются жетоны круга, сезон завершается и осуществляется подсчет и начисление очков-пуговиц.

Последний игрок выкладывает фишку сезона (весна – лето – осень – зима).

Начисление очков:

Перед начислением очков каждый игрок создает свою коллекцию. Выкладывает сочетания предметов одежды в модели и определяет, какие предметы и модели он хочет показывать в этой коллекции. Игрок имеет право не показывать любое количество моделей, в т.ч. вообще не показывать коллекцию (т.е. не показывать ни одной модели).

В коллекции нельзя показывать отдельные предметы, все предметы должны быть сгруппированы в пары (комплекты): верхний предмет одежды и нижний.

По желанию игроков можно установить лимит времени на подготовку коллекций после последнего хода в сезоне. Далее происходит начисление очков. После этого все предметы, которые были в коллекциях, в банках идей перемешиваются и отправляются в мозг.

Исключение составляют только модели пошитые, но не представленные в коллекции.

Система начисления очков:

Для удобства расчетов число начисляемых очков указано в специальной таблице. Очки начисляются в следующем порядке:

1. За комплект одежды: верхний предмет одежды + нижний.
По 1 очку за каждый комплект.

2. За цветовые сочетания в коллекции. Начисляется за один из следующих вариантов.

2.1. За наличие в комплектах одного из предметов соответствующего цвета. Таких комплектов должно быть не менее 3-х.
Не важно, будут это верхние, нижние или и те и другие предметы.

Подсчитывается число таких комплектов в коллекции и по таблице определяется, сколько очков за это начисляется.

Если в коллекции есть комплекты с другими цветами, то очки начисляются только за те комплекты, в которых эти цвета есть.

Другие цвета целесообразно включать в коллекцию, чтобы получать очки за другие (не цветовые) сочетания.

Серо-голубые предметы одежды (в клетку) могут подсчитываться как серые или как голубые. Но игрок должен определить их цвет один раз в коллекции и не менять в процессе расчета. Т.е. нельзя, к примеру, начислить очки за цветовые сочетания, считая модель серой, а потом посчитать её в платье как голубую. Она должна быть или серой или голубой.

2.2. За наличие одинакового цвета в обоих предметах (комплекты одного цвета) и всех комплектах (пример: должно быть 6 карточек, разложенных в 3 комплекта, все зеленого цвета). Начисление начинается с 3 моделей. Если в коллекции есть комплекты с другими цветами, то очки начисляются только за те комплекты, в которых эти цвета есть. Важно число моделей с соответствующим цветом.

Такая комбинация стоит значительно дороже предыдущей.

Серо-голубые предметы одежды (в клетку) могут подсчитываться как серые или как голубые. Но игрок должен определить их цвет один раз в коллекции и не менять в процессе расчета. Т.е. нельзя, к примеру, начислить очки за цветовые сочетания, считая модель серой, а потом посчитать ее в платье как голубую. Она должна быть или серой или голубой.

3. За фасон - стилистические сочетания в коллекции (наличие предметов одного типа). Начисление происходит за один из трех вариантов.

3.1. Все верхние предметы одежды одного типа (тип - это наименование предмета одежды на карточке). Начисление начинается с 3 моделей. Если в коллекции есть комплекты с другими моделями одежды, то очки начисляются только за те комплекты, в которых соответствующие модели есть. Число очков зависит от числа комплектов и указано в таблице.

3.2. Все нижние предметы одежды одного типа (тип - это наиме-

нование предмета одежды на карточке). Начисление начинается с 3 моделей. Если в коллекции есть комплекты с другими моделями одежды, то очки начисляются только за те комплекты, в которых соответствующие модели есть. Число очков зависит от числа комплектов и указано в таблице.

4. «Все юбки» предполагает, что в коллекции все нижние предметы или обычные юбки или мини-юбки. Число очков зависит от числа юбок и указано в таблице. В коллекции могут быть и брюки или шорты, то очки начисляются только за те комплекты, в которых есть юбки.

5. За сезонность. Начисление происходит за один из трех вариантов.

5.1. Все предметы в коллекции длинные. Это могут быть: пиджаки, блузки, водолазки, длинные юбки, брюки. В случае если в коллекции хотя бы один предмет не соответствует указанному критерию, очки не начисляются вообще. Число очков зависит от числа комплектов и указано в таблице.

5.2. Все предметы короткие. Это могут быть: футболки, топы, шорты, мини-юбки. В случае если в коллекции хотя бы один предмет не соответствует указанному критерию, очки не начисляются вообще. Число очков зависит от числа комплектов и указано в таблице.

6. За платья. Начисляется 3 очка за каждое сочетание предметов одного цвета: джемпер + длинная юбка или топ на бретельках + мини-юбка. Серо-голубые предметы могут учитываться как серые или голубые по желанию модельера.



Подведение итогов:

После последнего сезона и начисления очков все игроки подсчитывают число заработанных очков. У кого больше, тот и победил!

ОПЦИОНАЛЬНО:

Как усложнить игру:

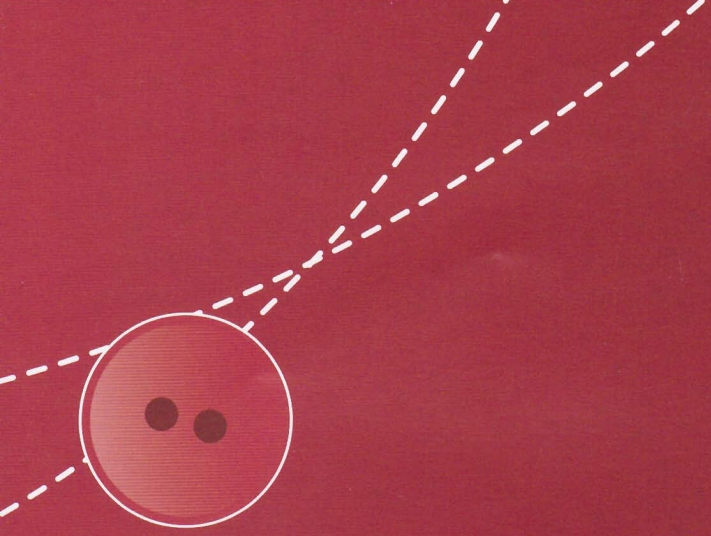
- Ввести козырной цвет – начислять за него больше очков;
- Не начислять очки за цвет/фасон, если в коллекции есть предметы не подходящие по критериям;
- Разрешить взаимный обмен пошитыми моделями.



Как выучить таблицу умножения и развить устный счет:

- Присвойте большим пуговицам стоимость не в 10 очков, а в 6,7,8 или 9. Просите игроков почаще считать сколько у них всего очков.





До встречи
в новом
МОДНОМ сезоне!