

20
МИНУТ

4+

1-5
ИГРОКОВ

игра Юрия Ямщикова

НЕЙРО ГОНКИ

JUNIOR

ПРАВИЛА ИГРЫ

ТОМА
BREW

Ммм, сладкие мармеладки... 😊

Мишки, желешки, лимонные дольки – какие ваши любимые?!
Они все такие разноцветные и привлекательные!

Но что случилось?

Куда они все разбежались?

Вам предстоит подобрать и разложить нужные мармеладки по коробочкам.

Кто быстрее?!

Посоревнуемся в гонках нейронных связей. 🧠

СОСТАВ ИГРЫ

- Двусторонние тайлы с цветными фигурами **60 шт.**
- Двусторонние карточки игровых заданий **50 шт.** (10 уровней по 5 карточек в каждом)
- Правила



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Подбирайте и выкладывайте тайлы по условиям в ваших заданиях быстрее других – и вы победите!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выложите **все тайлы** в центр стола в **случайном порядке** (одни тайлы могут лежать на других), так чтобы все игроки могли дотянуться до любого из них.



В игре предусмотрено **3 режима**: **БАЗОВЫЙ** – для равных игроков, **УНИВЕРСАЛЬНЫЙ** – для игроков разного уровня или возраста, **СОЛО РЕЖИМ** – для одного.

Сперва ознакомьтесь с правилами **БАЗОВОГО** режима, а затем по желанию с отличиями **УНИВЕРСАЛЬНОГО** и **СОЛО** режимов.

БАЗОВЫЙ РЕЖИМ

Подходит для игроков примерно одного уровня.

Каждый игрок берёт себе задание **1 уровня** и кладёт его перед собой любой стороной вверх.

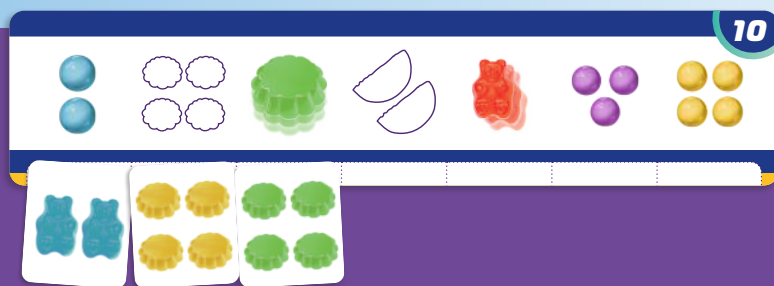
Цель – быстрее других собрать карточки всех 10 уровней.

ХОД ИГРЫ

Когда все готовы, ведущий (*самый младший участник*) объявляет **«СТАРТ»**. Игроки переворачивают карточки, начинают подбирать тайлы из центра стола по своему заданию и выкладывают их на свои карточки.

При этом необходимо соблюдать следующие правила:

- Каждый игрок действует **только одной** рукой. Берёт **один тайл** и выкладывает на свою карту. После чего можно взять один следующий.
- Тайлы выкладываются под символами в карточке задания на специально отмеченные места.
- Тайлы обязательно выкладывать слева направо по порядку один за другим.



В примере 2 дольки любого цвета уже можно класть, а любое количество красных мишек ещё рано, т. к. слева от них есть пустое место.

Взятый тайл **нельзя откладывать** себе в запас. Если он не подходит, можно **только вернуть** его в центр стола.

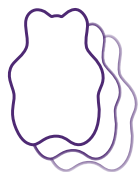
На каждом тайле изображен один из трёх символов – **мишка, лимонная долька** или **желе**.

Они окрашены в один из **пяти цветов** – красный, жёлтый, зелёный, голубой, фиолетовый. На каждом тайле изображено от 1 до 4 фигур, что важно для некоторых заданий.

Все тайлы двусторонние, причём изображения символов на обеих сторонах совпадают, а цвет и количество фигур всегда разные.

Важно! Не забывайте переворачивать тайлы, чтобы быстрее найти нужный.

РАСШИФРОВКА ЗАДАНИЙ



1 УРОВЕНЬ

Нужно выкладывать тайлы с указанной **формой** символа любого цвета и в любом количестве.



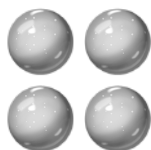
2 УРОВЕНЬ

Нужно выкладывать тайлы с указанным в квадрате **цветом**, любой формы и в любом количестве.



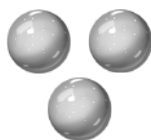
3 УРОВЕНЬ

Включает в себя попеременно задания с **цветом** или **формой**.



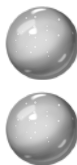
4 УРОВЕНЬ

Нужно выкладывать тайлы с указанным **количеством символов** (от 1 до 4), **любой формы и цвета**.



5 УРОВЕНЬ

Включает в себя попеременно задания с **количеством символов** или **формой**.



6 УРОВЕНЬ

Включает в себя попеременно задания с **количеством символов** или **цветом**.



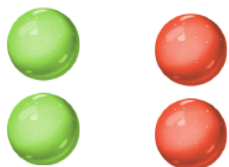
7 УРОВЕНЬ

Включает задания, где важны и **форма**, и **цвет**, но **не важно количество символов**.



8 УРОВЕНЬ

Включает задания, где важны и **форма**, и **количество символов**, но **не важен цвет**.



9 УРОВЕНЬ

Включает задания, где важны и **цвет**, и **количество символов**, но **не важна форма**.

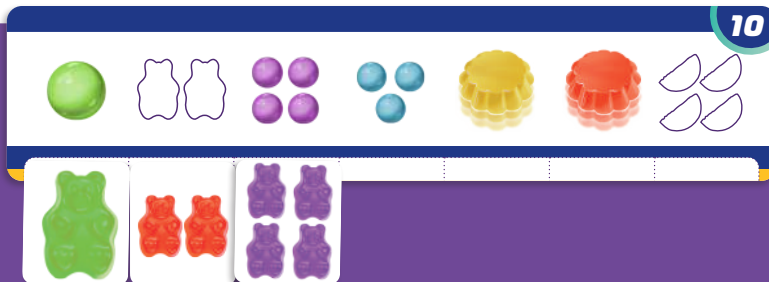


10 УРОВЕНЬ

Включает задания, где встречаются **все факторы**. Для каждого задания требуется совпадение по двум из трёх признаков.

10

В примере первое задание – одна любая фигура зеленого цвета, второе задание – два мишки любого цвета, третье задание – четыре фиолетовых фигуры любой формы.



ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Как только один из игроков выложил **все 7 тайлов** в соответствии с заданием, он кричит **«стоп игра»**. Остальные должны прекратить выкладывание тайлов, 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. Все игроки сбрасывают все тайлы в центр стола и перемешивают их.
- **Если игрок верно выполнил задание**, то он возвращает свою карточку в коробку и берёт новую следующего уровня. Остальные игроки остаются на том же уровне. Если вы уже решали эту карточку с обратной стороны, верните её в коробку и возьмите новую того же уровня. Все тайлы сбрасываются в центр стола и перемешиваются.
- **Начинается новый раунд.**

Важно! Перед игроком всегда находится только 1 карточка задания.

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

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

КОНЕЦ ИГРЫ

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

Он объявляется **победителем** Нейрогонок.

Важно! Если играют маленькие дети, можно ограничиться 5 уровнями или любым количеством, комфортным для детей.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Подходит для игроков разного возраста или опыта в игре.
Цель – выполнить больше других карточек с заданиями.

ХОД ИГРЫ

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

- Старшие или более опытные игроки начинают с заданий уровня выше 1, например 3 или 5, а младшие или новички начинают с 1 уровня.
Так каждый из игроков будет выполнять посильное ему задание, и старшим не придётся поддаваться младшим игрокам.
- Победитель** в каждом раунде **не возвращает свою карточку задания** в коробку, а оставляет её рядом с собой. Карточки будут служить победными очками в данном режиме.
- Победитель берёт задание следующего уровня.



Примеры собранных карточек



КОНЕЦ ИГРЫ

- Окончание игры происходит так же, как и в **БАЗОВОМ** режиме, когда один из игроков первым соберёт задание 10 уровня. После этого все игроки должны посчитать, сколько карточек им удалось собрать, т. е. сколько раз за игру они выполняли свои задания быстрее других. Игрок, у которого карточек больше, объявляется **победителем**. При равенстве очков побеждает младший игрок.
- Можно окончить игру раньше**, не доходя до 10 уровня, и подсчитать собранные карточки у каждого игрока.



СОЛО РЕЖИМ

Режим для одного игрока.

ХОД ИГРЫ

Для соло режима вам понадобится секундомер.

Каждый раунд засекайте **30 секунд** на выполнение задания. Начните с карточки 1 уровня. Если вам удалось выполнить задание за 30 секунд или быстрее, то 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!**

Команда тестирования

Александра Сычева, Андрей Семенов, Будимир Сергеев, Виктория Семенова, Денис Сергеев, Илья Якименко, Ирина Черникова, Светлана Максимова, Мария Бутук, Милана Сергеева, Наталия Иванова, Наталья Мелентьева, Ольга Семенова, Полина Якименко, Святослав Ямщиков, Серафим Мелентьев, София Мелентьева, Тарас Мелентьев, Ярослав Ямщиков.

Видеоправила



АВТОР ИГРЫ

ЮРИЙ ЯМЩИКОВ

Профессионально делаю игры, учу и консультирую начинающих авторов vk.com/progamedesign.

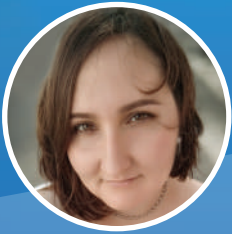
За спиной более дюжины изданных настолок, основанная Гильдия разработчиков «ГРаНИ», конвент Граникон и курс «Разработчик настольных игр».



ИЛЛЮСТРАЦИИ И ДИЗАЙН

МАРИЯ ТИТОВА

behance.net/somnitelno



ДИЗАЙН

ЛЕСЯ ЯЦКО

Делаю красиво.

behance.net/okdesign



РАЗРАБОТКА

СТУДИЯ ТЁМА BREW

Варим игры из лучших ингредиентов.
Больше игр на temabrew.ru



ИЗДАТЕЛЬ

СВЕЖИЙ ВЕТЕР

Несём свежие перемены в серые будни.
ndplay.ru