

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА  
Юрия Журавлёва  
и Владимира Грачёва



# НЕЙРО МЕМЫ



Генератор  
Хорошего  
Настроения



- 3-6 игроков
- от 8 лет
- 15 минут

- Объясняется за 30 секунд
- Простая и быстрая
- Для любой компании

## СОСТАВ ИГРЫ

36 стартовых мемов  
6 наборов по 6 карт



70 карт  
нейромемов



5 жетонов очереди



1 жетон хорошего настроения.  
Чтобы было



40 жетонов крипто-монет номиналом 1 и 2



Правила игры,  
которые вы читаете



## ОБ ИГРЕ

Нейросеть смешала разные темы, и получились нейромемы! Но в каждом из них всё ещё можно узнать две или три знакомые картинки — и в этой игре вы будете определять их на скорость. Самые быстрые и точные игроки получают криптомонеты, а остальные возьмут на заметку, что в следующем раунде надо быть расторопнее. Победит тот, кто первым наберёт 12 криптомонет.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Дайте каждому игроку стартовый набор из 6 карт стартовых мемов одного цвета. Свой набор держите у себя в руке, никому не показывая. Лишние наборы уберите в коробку.



2 Перемешайте колоду нейромемов и положите её на стол лицевой стороной вверх. Рядом оставьте место для сброса.

3 Возьмите жетоны очереди по количеству игроков:

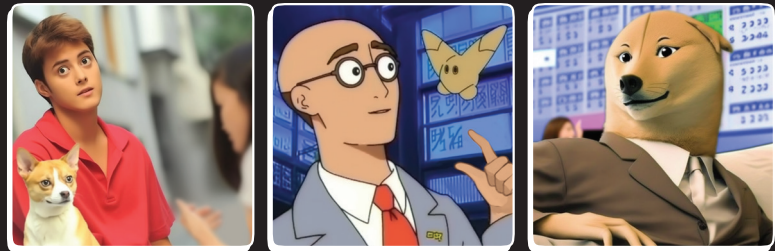
- 3 игрока.
- 4 игрока.
- 5 игроков.
- 6 игроков.

То есть все, их больше и нет

Положите жетоны рядом с колодой нейромемов, там же положите все жетоны криптомонет.

4 Определите первого ведущего — пусть им станет игрок, который недавно видел голубя. Вы готовы играть!





# НЕЙРО МЕМЫ

Генератор  
Хорошего  
Настроения



## Создатели игры:

**Авторы игры:** Юрий Журавлёв и Владимир Грачёв

**Развитие игры:** Юрий Журавлёв.

**Иллюстрации, дизайн и вёрстка:** OWL Agency

**Продюсер:** Владимир Грачёв

**Выпускающий редактор:** Анна Давыдова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Игру тестировали:** Елена Ворноскова, Луиза Кретова, Дана Кузнецова, Матвей Чистяков, Илья Чураков и многие другие.

## Издатель: ООО «Магеллан Производство»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Креативный директор:** Николай Пегасов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены.

Версия правил 1.0

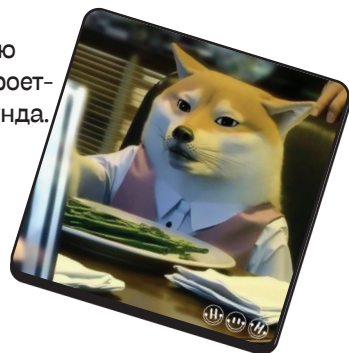


## ХОД ИГРЫ

**1** Ведущий убирает в сброс верхнюю карту колоды нейромемов — откроется карта нейромема текущего раунда.



Сделаем вид, что это сброс :)



**2** В тот же момент каждый игрок на скорость выкладывает перед собой лицевой стороной вниз 2 или 3 стартовых мема, из которых, как он считает, собран этот нейромем.



**3**

Игрок, который первым выложил свои карты, забирает жетон очереди 1. Следующий выложивший карты игрок забирает жетон 2 — и так по порядку. Если жетонов нет, то игрок просто говорит: «Готов».



**4**

Когда все выложат карты стартовых мемов, переверните карту нейромема на обратную сторону и посмотрите правильный ответ. Затем каждый игрок переворачивает свои стартовые мемы.

**5**

Проверьте мемы каждого игрока с жетоном очереди по порядку: сначала игрока с жетоном 1, затем игрока с жетоном 2 и так далее.

- Первый в очереди игрок, который выложил правильные мемы, берёт 2 криптовалюты (один жетон номиналом 2 или два жетона номиналом 1).
- Остальные игроки с жетонами очереди, которые выложили правильные мемы, берут по 1 криптомонете.
- Если у игрока нет жетона или он выложил неправильные мемы (даже при наличии любого жетона очереди), то он ничего не получает.

Верните жетоны очереди в центр стола. Свои стартовые мемы возьмите обратно в руку. Начните новый раунд. Новым ведущим становится игрок слева от предыдущего ведущего.

Если колода нейромемов закончится, перемешайте сброс и сформируйте из него новую колоду.

## ПРИМЕР ХОДА

Играют Вася, Галя, Даша и Егор. Вася — ведущий, он убирает в сброс верхнюю карту колоды нейромемов, и все видят нейромем текущего раунда:



Вася тут же выкладывает перед собой три стартовых мема и берёт жетон очереди 1. Даша выкладывает два мема и берёт жетон очереди 2. Галя выкладывает два мема и берёт жетон очереди 3. Егор выкладывает два мема, но жетонов очереди уже не осталось, поэтому он просто объявляет, что готов. Вася переворачивает нейромем, и все видят правильный ответ: «Неверный парень» и «Стонкс».

Теперь игроки по очереди, начиная с Васи, переворачивают свои мемы и сверяются с правильным ответом. Вася выложил один лишний мем — он ничего не получает.



Даша выложила две карты, и обе правильные. Поскольку Вася ошибся, то Даша считается первой в очереди, кто выложил правильные мемы, — Даша получает 2 криптомонеты.



Галя выложила правильные мемы, и у неё есть жетон очереди, она получает 1 криптомонету.



Егор тоже выложил правильные мемы, но у него нет жетона очереди, поэтому он ничего не получает. Игроки берут свои мемы обратно в руку и начинают новый раунд. Новой ведущей становится Галя, так как она сидит слева от Васи. Галя убирает в сброс верхнюю карту колоды нейромемов, и начинается новый раунд.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА



Побеждает тот, кто первым наберёт 12 криптовалют. Если ничья, сыграйте ещё один раунд или несколько, пока ничья не разрешится.