

ПРАВИЛА СЪЕМА

Вечеринка в клубе — что может быть лучше? Здесь можно познакомиться, пофлиртовать или даже начать серьезные отношения. Задорные девчонки и обаятельные парни собрались в клубе, чтобы круто зажечь вместе и, может быть, найти себе пару в клевой игре, рассчитанной на 4–6 человек.

Компоненты



8 карт персонажей



24 карты тусовщиков



66 карт действий

Начало игры

Разложите карты персонажей, карты тусовщиков и карты действий по отдельным колодам. Перетасуйте колоду действий.



Колода действий



Колода тусовщиков

Фейсконтроль

Определите первого игрока по жребию или договоренности. Каждый игрок по очереди выбирает карту персонажа и кладет перед собой любой стороной вверх. Когда каждый из вас решил, за кого будет играть, уберите оставшиеся карты персонажей в коробку.

У каждого персонажа есть собственный стиль, который помогает ему находить общий язык с тусовщиками: гламур, спорт, бизнес и интеллект.



Подбор тусовщиков

Разделите карты тусовщиков на две стопки — парней и девушек — и перетасуйте каждую. Из каждой стопки случайным образом возьмите в два раза больше карт, чем было выбрано персонажей противоположного пола, и еще по одной карте. Оставшиеся карты тусовщиков уберите в коробку.

Например, двое игроков выбрали персонажей-парней, а трое — девушек. Для игры им понадобится 5 карт тусовщиц-девушек ($2 \times 2 + 1$) и 7 карт тусовщиков-парней ($3 \times 2 + 1$).

Сложите отобранные карты тусовщиков в колоду и тщательно перетасуйте. Возьмите оттуда и положите на середину стола в открытую столько же карт, сколько игроков участвует.

У каждого тусовщика тоже есть свой стиль поведения — гламур, спорт, бизнес и интеллект. Склеив тусовщика с тем же стилем, что у вашего персонажа, вы получаете 2 победных очка дополнительно.



Выбор вечеринки

В «Правилах съёма» есть два варианта игры — «Модные тусовщики» и «Профи пикапа». Договоритесь, по какому варианту правил вы будете играть. Для первого знакомства с игрой лучше выбрать «Модных тусовщиков».

Перетасуйте колоду действий и сдайте каждому игроку по 3 карты.

«Модные тусовщики» — это упрощенный вариант игры, идеальный для вечеринок. Игроки держат свои карты действий на руках, не показывая их соперникам.

«Профи пикапа» — вариант для опытных игроков, которые готовы просчитывать ходы соперников и соперниц. Каждый игрок должен держать 2 свои карты действия открытыми. Взяв в начале игры 3 карты, он выбирает из них две и кладет перед собой, а одну оставляет на руке. Если игрок использует карту действия, которая лежит перед ним в открытую, после добора карт он должен выложить с руки новую, чтобы их снова стало две.

Игра

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока. Право хода передается по часовой стрелке.

Цель игры

Цель игры проста — соблазнить как можно больше девушек или парней и выгнать всех конкурентов.

Ход игрока

В свой ход игрок выбирает одну из своих карт действий и кладет ее рядом с одной из открытых карт тусовщиков. На каждой карте указано два возможных действия. Игрок сам решает, какое из них использовать, и выкладывает карту нужной стороной вверх.





Плюс

Действие со знаком «+» можно применить только на тусовщика противоположного пола. Карта выкладывается в верхний левый угол карты тусовщика.



Минус

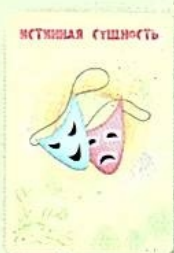
Действие со знаком «-» можно применить только на тусовщика своего пола. Карта выкладывается в нижний правый угол карты тусовщика.

Особые действия



Суперподарок

Карту можно сыграть как действие с любым значением от +1 до +4 или от -1 до -4, но только если этим вы соблазните или выгоните тусовщика.



Истинная сущность

После применения эта карта сбрасывается. Переверните вашу карту персонажа. Ваш пол меняется на противоположный. Возьмите карту действия из колоды. Вы можете совершить еще одно действие.



Пойти проветриться

После применения эта карта сбрасывается. Сбросьте сколько угодно карт действий с одного тусовщика.



Ой, не тебе...

После применения эта карта сбрасывается. Возьмите одну из карт действий с одного тусовщика и сразу же сыграйте ее на другого по обычным правилам. Вы можете использовать любое из двух действий, указанных на этой карте.



Ошибочка вышла...

После применения эта карта сбрасывается. Поменяйте местами две карты действий на одном или двух тусовщиках. На каждой карте вы можете использовать любое из двух указанных действий. Помните, что действие со знаком «-» можно сыграть только на тусовщика своего пола, а со знаком «+» — только на противоположного.





Двойной эффект

Эта карта играется не на тусовщика, а на любую карту действия, которая уже лежит на тусовщике. Удвойте значение на этой карте действия.

Сыграв карту действия, игрок берет в руку верхнюю карту из колоды действий и передает ход дальше по часовой стрелке. Если колода закончилась, перетасуйте сброшенные карты действий и пользуйтесь ими.

Найди пару

В верхнем левом углу карты тусовщика есть зеленое число, например **+8**. Если после того, как вы применили действие, сумма плюсовых значений на тусовщике оказалась равна этому числу, вы соблазняете этого тусовщика. Сбросьте все лежащие на нем карты действий и заберите карту тусовщика себе.

Когда вы соблазняете тусовщика, не имеет значения, кто положил на него предыдущие карты действий. Вы не можете сыграть на тусовщика карту действия, если после этого сумма плюсовых значений на нем превысит зеленое число. Помните, что парни могут соблазнять только девушек, а девушки — только парней.

Выгони конкурентов

В нижнем правом углу карты тусовщика есть красное число, например **-6**. Если после того, как вы применили действие, сумма минусовых значений на тусовщике оказалась равна этому числу, вы выгоняете этого тусовщика из клуба. Сбросьте все лежащие на нем карты действий и уберите карту тусовщика в коробку.

Когда вы выгоняете тусовщика, не имеет значения, кто положил на него предыдущие карты действий. Вы не можете сыграть на тусовщика карту действия, если после этого сумма минусовых значений на нем превысит красное число. Помните, что можете выгонять только тусовщиков своего пола.

После того, как вы соблазнили или выгнали тусовщика, откройте верхнюю карту в колоде тусовщиков и положите ее на освободившееся место. Если в колоде не осталось карт — значит, игра подходит к концу и в клубе больше не будут появляться новые тусовщики.

Конец игры

Игра заканчивается, когда на столе не остается открытых карт тусовщиков — все они были либо соблазнены, либо изгнаны из клуба. Каждый игрок подсчитывает сумму зеленых чисел на картах тусовщиков, которых он соблазнил, и прибавляет по 2 очка за каждого тусовщика своего стиля. Тот, кто наберет больше всех очков, и станет победителем!

ПРАВИЛА СЪЕМА

Над русским изданием работали

Максим Истомина

Сергей Голубкин

Павел Овчинников

Дизайн и оформление

anyfar

Iain.no.name

uildrim

Редактор

Петр Тюленев

Верстка

Анна Горюнова