



# Онейронавты

Уважаемые онейронавты

Рады приветствовать вас в нашем онейроцентре! Я буду вашим инструктором. Как вы верятно,

знаете, онейронавты могут путешествовать с собственными снами. Специальное снаряжение, в частности эликсир, позволяет им контролировать этот процесс. Чтобы нырнуть вместе и координировать свои путешествия, онейронавты используют специальную терминологию. Во время погружения в сон равно как и во время погружения в воду с аквалангом, общаться между собой можно только на языке онейронавтов! Так же помните, что для путешествия по снам вам нужен по крайней мере один партнер. Строго запрещено нырять в снах в одиночку!

Чтобы получить сертификат квалифицированного онейронавта, вам придется пройти испытание, получить по меньшей мере 15 баллов перед тем, как исходить эликсир.

Баранчик и лобик играют в прятки с онейронавтами, и хотя все они прячутся в них в их снах. Как и опытные ныряльщики, умеющие экзотически воздохнуть, команда искусных онейронавтов способна использовать гораздо меньше эликсира благодаря правильной интерпретации снов!

## Цель игры

Онейронавты – это кооперативная игра, в которой все участники играют в одной команде. Каждый раунд выбудет и получит новое слово. Все участники и внизи будут играть с руками по 1 карте сна, что, по их мнению, лучше всего соответствует этому слову. К сыгранным именам сна игроки добавляю случайные слова сна из бревна и вместе составляют все карты. Ваша цель, как онейронавт, найти и эту случайную карту. Однако в мире снов не разговаривают, поэтому вам придется угадывать ход мнений ваших партнеров. Если вам это удается, победа вам обеспечена!

# Приготовление вашего снаряжения нейронавт а

Выложите на центр стола ряд карт жестов, равное количеству игроков +1. К примеру, в игре будет 5 карт.



карт жестов

У каждого карт жестов положить эликсирующей тирек и тирек барашек.



маркер баранцов

Положите маркер баранчик на разделе «0» тирек барашков.

Каждый игрок берет для начальной руки 6 карт. Первым выполняет ход проснувшийся последний игрок.

тирек баранцов

тирек эликсира

карты слов



Положите бревно карт слов и колоду карт слов в пределах досягаемости всех игроков.



карты слов

# Как играть : приоткрытие к погружению

## Открыть карту слова

Первый игрок берет верхнюю карту из бревна слов и кладет ее лицом вверх так, чтобы все игроки могли прочитать написанное на ней слово.

## Выбрать карту сна из руки...

Каждый игрок (и первый игрок также) выбирает из руки такую карту сна, что лучше всего соответствует слову на карте. Затем все игроки кладут свои выбранные карты на центр стола.

## ...и добавит случайную карту сна из бревна

Сыгранными игроками карты сна добавят в низ 1 случайную карту сна из бревна. Затем перетасуют все эти карты вместе.

## Открыть карты сна

Переверните лицом вверх сыгранные карты сна и выложите их рядом с картой жестов. Каждая карта сна должна соответствовать карте жестов с определенным числом.



Пример. На карте слова написано "природа". Олега в низ кладет на центр стола карту сна с изображением кактус в пустыне. По его мнению эта карта сна совершенно соответствует слову «природа».



## Голосование

Никаких разговоров во время сновидений! Игрокам запрещено обсуждать карты слов.

Все игроки одновременно и отдельно друг от друга пытаются определить, какая случайная карта слова была добавлена из бревна (т.е. никто из игроков не сыграл ее). Как только все будут готовы проголосовать, на счет «раз, два, три» игроки одновременно с помощью жестов показывают число, соответствующее карте слова, которое – по их мнению – было добавлено из бревна. Каждый жест означает определенное число.

## Подсчет барашек

Теперь первый игрок указывает карту слова и спрашивает, кто сыграл ее. Найдя случайную карту, команда получает 1 барашек за каждую игрок, проголосовавший за эту карту слова. Отметьте полученное количество баранчиков на треке баранчиков с помощью соответствующего маркера.



## Бросьте раунда

Раунд завершается после подсчета добытых баранчиков. Переместите в низ карты со словом на крайнее левое свободное место на треке эликсира. Все сыгранные карты слов кладут сбросу, а каждый игрок берет на руку 1 карту слова из бревна. Роль первого игрока переходит к следующему по часовой стрелке игрок.



**Высочайшее мастерство!** Если все без исключения игрок и правильно отгадал случайную карту слова, то карты слова сбрасывают, а не кладут на треке эликсира.

## Конец погружения

Если игрок и выкладывает букву слова на эликсирный трек, заполняя все места на треке, они проигрывают. Если перед этим игрок амудается собрать 15 или больше барашек, они немедленно побеждают!

Автор игры Александр Невский  
Разработчик: IGAMES Studio  
Художественное оформление: Дмитрий Кривонос, M81 Studio  
Редакторы Олег Сидоренко, Святослав Михат  
Дизайн и верстка: Андрей Бордун

Особую благодарность выражаем Антону Гацру, Виталию Шведу, Олегу Сидоренко, а также всем участникам игры

© IGAMES. Все права защищены. Перечисленные правила являются частью игры и подлежат использованию без разрешения правообладателя.

Количество погружений в сутки никак не ограничено и зависит от умений нейронавта.

