

ДЕЛО №

**ЛЕЧЕБНИЦА ДОКТОРА
СМОЛЯ
ПРАВИЛА ИГРЫ**

_____ год

Хранить _____ лет

В ролевой игре «Лечебница доктора Смолля» игроки оказываются в центре загадочной истории, происходящей в психиатрической лечебнице. Таинственным образом часть обитателей больницы была лишена рассудка, и теперь никто не знает, являются ли врачи и пациенты теми, кем они себя считают. Для специальной государственной проверки в больницу прибыл инспектор. Сможет ли он разобраться, кто пациент, а кто врач, или же сумасшедшие вылечатся быстрее? Всё зависит только от вас!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать наибольшее количество победных очков по итогам нескольких раундов.

ЦЕЛЬ ВРАЧЕЙ – вылечить всех сумасшедших пациентов;

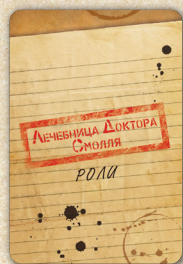
ЦЕЛЬ ПАЦИЕНТОВ – вылечить свою фобию и покинуть клинику;

ЦЕЛЬ ИНСПЕКТОРА – выяснить, кто пациент, а кто врач.

Количество раундов зависит от того, сколько участвует игроков (3–4 игрока – 3 раунда, 5–7 игроков – 5 раундов).

Игрокам предстоит примерить на себя роли пациентов, врачей психбольницы, а также инспектора, который прибыл для проведения государственной проверки клиники. Игроки знают только свои роли. **В ходе игры каждый участник (даже врач) может сойти с ума, и его поведение и цель поменяются на противоположные.**

СОСТАВ ИГРЫ



7 карт

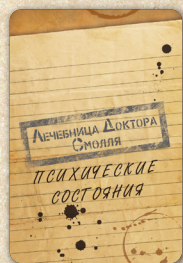


Врач

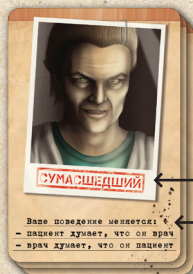
название роли

Вы официально были врачом
в клинике для лечения
пациентов

описание роли



7 карт

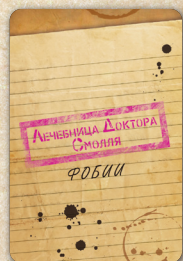


СУМАШЕДШИЙ

название состояния

Ваше поведение неадекватно
- пациент думает, что он врач
- врач думает, что он пациент

описание состояния



9 карт



значок фобии

АЙХМОФОБИЯ

название фобии

Возвня страх предметов

описание фобии

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разделите все карты по типам.
2. Перемешайте по отдельности колоды фобий, ситуаций, ассоциаций и результатов лечения и расположите их в центре стола, как показано на рисунке. Оставьте свободные места для сброса карт каждой колоды.

Если в процессе игры карты какой-либо из этих колод, кроме карт колоды результатов лечения, закончатся, перемешайте соответствующий сброс и сформируйте новую колоду.



Если карты колоды результатов лечения закончатся, игра сразу же завершается **победой Пациентов**.

3. Подготовьте колоду карт ролей в зависимости от количества игроков:

- 3 игрока – Пациент, Врач, Инспектор;
- 4 игрока – 2 Пациента, 2 Врача, Инспектор;
- 5 игроков – 2 Пациента, 2 Врача, Инспектор;
- 6 игроков – 3 Пациента, 3 Врача, Инспектор;
- 7 игроков – 3 Пациента, 3 Врача, Инспектор.

Лишние карты ролей уберите обратно в коробку.



4. Перемешайте колоду карт ролей и выдайте каждому игроку по одной случайной карте роли **взакрытую**. Положите эту карту перед собой рубашкой **вверх**. Что изображено на ней, должен знать только **владелец карты**. **При игре вчетвером и вшестером у вас останется одна лишняя случайная карта роли, уберите её обратно в коробку, не смотря на лицевую сторону этой карты.**

5. Подготовьте колоду психических состояний в зависимости от количества игроков:

- 3 игрока – 2 карты «В здравом рассудке», 2 карты «Сумасшедший»;
- 4 игрока – 2 карты «В здравом рассудке», 2 карты «Сумасшедший»;
- 5 игроков – 3 карты «В здравом рассудке», 3 карты «Сумасшедший»;
- 6 игроков – 3 карты «В здравом рассудке», 3 карты «Сумасшедший»;
- 7 игроков – 4 карты «В здравом рассудке», 3 карты «Сумасшедший».

Лишние карты психических состояний уберите обратно в коробку.

6. Перемешайте колоду психических состояний и выдайте каждому игроку по одной случайной карте взакрытую. Положите эту карту перед собой рубашкой вверх. Что изображено на ней, должен знать только владелец карты. **При игре втроём и впятером у вас останется одна лишняя случайная карта психического состояния, уберите её обратно в коробку, не глядя на лицевую сторону этой карты.**

7. Каждый игрок берёт из колоды ассоциаций по 4 карты себе в руку.

8. Откройте верхние карты в колоде фобий и колоде ситуаций и положите эти карты сверху соответствующих колод лицом вверх.

9. Выберите игрока, который будет ходить первым. Например, это может быть игрок, последним смотревший фильм про медицинское учреждение.

В начале каждого раунда повторите все пункты «Подготовки к игре».

РАСПОЛОЖЕНИЕ КАРТ У ИГРОКА



КАРТЫ АССОЦИАЦИЙ
в руке игрока



КАРТА РОЛИ
КАРТА ПСИХИЧЕСКОГО СОСТОЯНИЯ
перед игроком рубашкой вверх

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

Ход игрока состоит из следующих действий, выполняемых в строгой последовательности:

1. Добор карты ассоциаций;
2. Терапия (необязательно);
3. Обмен картами ассоциаций.

1. ДОБОР КАРТЫ.

В начале хода игрок тянет верхнюю карту из колоды ассоциаций себе в руку.

Если колода ассоциаций закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду. Затем возьмите верхнюю карту из новой колоды ассоциаций.

Если карт ассоциаций не осталось ни в колоде, ни в сбросе, игрок не получает карту в начале хода.

2. ТЕРАПИЯ (необязательное действие).

Игрок может провести терапию, объявив это действие, если выполняется одно из следующих условий:

- Он является Инспектором. Инспектор может проводить терапию независимо от своего психического состояния.
- Он считает себя Врачом (если комбинация его карт роли и психического состояния: «Врач»+«В здравом рассудке» или «Пациент»+«Сумасшедший»).

Остальные игроки (все, кроме игрока, проводящего терапию) по очереди обязаны сыграть одну из карт ассоциаций с руки (если у них на руке есть карты), выложив её перед собой лицом вверх, и выполнить действия в зависимости от выложенной карты:

А) Если игрок выложил карту ассоциаций, которая не совпадает с картой ситуации, в игре ничего не происходит, а карта ассоциации уходит в сброс.

Б) Если игрок выложил карту ассоциации, которая совпадает с открытой картой ситуации, нужно открыть верхнюю карту из колоды результатов лечения и применить её:



карта игрока 1



карта игрока 2

• если игрок открыл карту «Лечение фобии» и его скрытая роль – Пациент, он проверяет, смог ли вылечить свою фобию. Фобия пациента считается вылеченной, если его открытая карта ассоциаций совпадает с открытой картой фобии. **В этом случае Пациент побеждает и игра заканчивается.** Если игрок не является Пациентом, в игре ничего не меняется, и карта «Лечение фобии» уходит в сброс.



• если игрок открыл карту «Лечение сумасшествия», он кладёт эту карту рядом с собой и отправляет свою карту психического состояния в сброс **взакрытую**, не показывая её остальным игрокам. **Теперь при проведении терапии его**

психическое состояние больше не учитывается. Если у игрока есть карта «Лечение навредило», то она сбрасывается вместе с картой «Лечение сумасшествия».

- если игрок открыл карту «Лечение навредило», он кладёт её рядом с собой, и его психическое состояние меняется на противоположное: «Сумасшедший» становится «В здравом рассудке», «В здравом рассудке» становится «Сумасшедшим», а игрок с вылеченным психическим состоянием становится «Сумасшедшим», при этом его карта «Лечение сумасшествия» уходит в сброс.
- если игрок открыл карту «Лечение не дало результатов», в игре ничего не меняется, а эта карта уходит в сброс.

После того как все игроки (кроме игрока, проводившего терапию) выложили свои карты ассоциаций и совершили необходимые действия, терапия завершается. Сбросьте карты ассоциаций, выложенные игроками.

Уберите открытые карты фобий и ситуаций в сброс, затем откройте новые карты на место сброшенных. Ход игрока, проводившего терапию, продолжается.

3. ОБМЕН КАРТАМИ АССОЦИАЦИЙ.

Игрок меняется одной картой ассоциаций из своей руки с любым другим игроком, у которого есть карты на руках. Для этого игроки выбирают по одной карте ассоциации у себя на руке и одновременно передают их друг другу взакрытую, не показывая другим игрокам. Если у игрока нет карт на руках, обмен не происходит.

Затем, в конце своего хода, **игрок может заявить о победе, если его роль – Врач или Инспектор.**

ПОБЕДА В РАУНДЕ

В конце каждого своего хода игрок может заявить о победе:

- если это сделал Инспектор, он должен высказать предположение: назвать роль и психическое состояние каждого другого игрока (учитывая карты эффектов). Затем все игроки открывают свои скрытые карты. Если Инспектор правильно назвал все роли и психическое состояние других игроков, он побеждает и зарабатывает 3 победных очка. Однако, если он совершил хотя бы одну ошибку, он проигрывает, а все остальные игроки объявляются победителями, получая по 1 победному очку.

- если это сделал Врач, он должен высказать предположение, что все Пациенты вылечили своё психическое состояние (учитывая карты эффектов). Затем все игроки открывают свои скрытые карты. Если Врач оказался прав, он побеждает и получает 2 победных очка. Однако, если хотя бы один Пациент оказался Сумасшедшим, Врач проигрывает, а все остальные игроки объявляются победителями и зарабатывают по 1 победному очку.

Пациент побеждает, если он успешно вылечил свою фобию. При этом он зарабатывает 2 победных очка. Все Пациенты побеждают, когда колода результатов лечения закончилась. В этом случае Пациенты получают по 1 победному очку.

Разработчик игры: Антон Максюта

Редактор: Ксения Задоя

Графический дизайнер: Инна Морозова, Алексей Вторьгин

Тестирование: Алексей Голубев, Александра Чирвина

gocraftgames.ru

facebook.com/gocraftgames

instagram.com/gocraftgames

vk.com/gocraftgames