



Правила игры

Футуриум



Возраст:
12+



Количество
игроков: 3-7



Длительность:
30 мин.

Добро пожаловать в будущее!

Представьте себе мир через 20-30 лет, когда он изменится до неузнаваемости и даже может выйти за рамки понимания современного человека. В ваших руках игра, которая позволяет погрузиться в этот мир! Играя, вы можете создавать будущее, которое не снилось даже великим фантастам! Каждый раз, открывая коробку, вы становитесь творцом будущей реальности. Это безопаснее путешествий во времени (по крайней мере, сейчас).

Состав игры

1. 20 карточек будущего
2. 30 карточек событий
3. 60 карточек объектов
4. 120 карточек очков
5. 15 жетонов оппонентов
6. Песочные часыки
7. Кубик
8. Правила игры

Краткие правила

Доставляйте карты из колоды. Изобретайте, как будет выглядеть объект или явление на карте в будущем. После вашего ответа вам могут бросить вызов и рассказать свою версию. После рассказов все голосуют за наиболее понравившуюся историю, а рассказчики получают очки за отданные им голоса. Победит тот игрок, у которого после окончания игры будет больше всего очков.





Подготовка к игре

1. Перемешайте и положите стопкой в центр стола рубашкой вверх карточки объектов.
2. Рядом перемешайте и положите в две стопки (рубашками вверх) карточки будущего и карточки событий.
3. Положите в центр стола в четыре стопки карточки очков по номиналу («0», «1» и «2» и «без вариантов»).
4. Положите в центр стола жетоны оппонентов.
5. Бросками кубика определите первого игрока-«визионера».

Ход игры

Игра длится определённое количество кругов в зависимости от количества игроков:

Игроков	3	4	5	6 и более
Кругов	5	3	2	1

Перед игрой определите, сколько кругов вы будете играть.

Будущее может быть самым разнообразным, вы можете приоткрыть завесу и узнать некоторые из вариантов.

В начале каждого круга откройте нижнюю карточку из стопки будущего, прочитайте вслух её текст, а затем положите карточку на стол – она показывает вам, каким может стать мир будущего.

Карточки будущего двусторонние. Перед игрой вы можете договориться, какой стороной (текстом или картинкой) их выкладывать.

Также в будущем вас ждут самые разные события, произойти может что угодно.

В начале игры откройте три верхних карточки из стопки событий и положите рядом с карточкой будущего.

Если хотите, вы можете опираться на эти подсказки в своих рассказах. Вам не обязательно связывать события с будущим в своём рассказе или упоминать все события. Вы можете рассказывать, не опираясь ни на предложенное будущее, ни на подсказки.

Иногда вам может показаться, что карточки будущего или событий противоречат друг другу, но на самом деле это просто дополнительный вызов для вашей фантазии.

Каждый круг делится на раунды. Новый круг начинается, когда каждый игрок побывал «визионером».

В каждом раунде:

ВИЗИОНЕР РАССКАЗЫВАЕТ О СВОЕЙ ТЕОРИИ.

В начале раунда «визионер» должен выбрать одну из трёх карточек событий и заменить её на верхнюю карточку из стопки событий (предыдущую уберите под стопку событий).

Затем «визионер» открывает верхнюю карточку из стопки

объектов, бросает кубик, который показывает, про какой из шести объектов он будет рассказывать, читает название объекта вслух и сразу после этого за минуту (используйте часы, чтобы отмерять время) рассказывает другим игрокам о том, как будет выглядеть и какие функции будет выполнять объект в будущем. Если игроку выпала цифра «6», он сам должен выбрать, о каком объекте с карточки рассказывать.

Подумайте, как мог бы измениться объект в будущем. Как он мог бы стать лучше или удобнее. Какие дополнительные функции он мог бы получить. Возможно, этих объектов вообще не будет – об этом тоже можно рассказать.

Пример: «Очки в будущем могут помочь людям видеть прошлое с помощью голограмм, которые будут проецироваться на кончик носа для компактности.»



- В течение минуты, когда игроки рассказывают свои теории, остальные игроки не должны мешать рассказу.
- Игроку не обязательно рассказывать в течение всей минуты, он может завершить рассказ раньше.

ВЫБИРАЕТСЯ ИГРОК, КОТОРЫЙ СТАНЕТ ОППОНЕНТОМ.

После окончания рассказа «визионера» игроки, которые хотят стать «оппонентами» и рассказать свою теорию об объекте, чтобы иметь возможность получить победные очки, поднимают руку (считайте до трёх, чтобы игроки быстрее приняли решение), а «визионер» должен выбрать среди них одного, который станет «оппонентом».

Выбор всегда производится только среди поднявших руку игроков с наименьшим количеством жетонов оппонента, а если у кого-то из поднявших руку их нет – то только среди них.



Пример: Айзек, будучи визионером, рассказал свою теорию. Аркадий и Борис подняли руки, чтобы стать оппонентами, но поскольку у Бориса уже есть два жетона оппонента, а у Аркадия всего один (меньше, чем у Бориса), оппонентом автоматически стал Аркадий.

Если желающих стать «оппонентом» нет, то «визионер» берёт себе карточку «без вариантов», которая принесёт ему в конце количество очков, равное количеству всех игроков. После этого сразу начинается следующий раунд.

ОППОНЕНТ РАССКАЗЫВАЕТ О СВОЕЙ ТЕОРИИ.

«Оппонент» берёт себе жетон оппонента из общей стопки.

Жетон оппонента понижает шансы игрока быть выбранным «оппонентом» в будущих раундах и даёт другим игрокам большую возможность рассказать о своих теориях.

После этого «оппонент» за минуту рассказывает другим игрокам свою версию того, как будет выглядеть и какие функции будет выполнять объект, про который ранее рассказывал «визионер».

ИГРОКИ ГОЛОСУЮТ ЗА ПОНРАВИВШУЮСЯ ТЕОРИЮ.

После окончания рассказа «оппонента» каждый игрок, ещё не рассказывавший в этом раунде об объекте, берёт по одной карточке номиналом «0», «1» и «2» и раздаёт их в тёмную «визионеру и «оппоненту».



- Каждому из них нужно раздать минимум одну карточку.
- Обязательно нужно раздать все три карточки.
- Игроки не могут договариваться о том, за кого голосовать.
- Все полученные очки игроки должны хранить в секрете и не могут смотреть их до конца игры.

Пример: Айзек и Орсон рассказали о своих теориях, после чего другим игрокам нужно проголосовать.

Гарри берёт карточки очков и отдаёт «1» и «2» Айзеку, а «0» Орсону, считая Айзека очевидным победителем.

Жюль отдаёт «2» и «0» Айзеку, а «1» Орсону, чтобы он тоже получил немного очков за свою теорию.

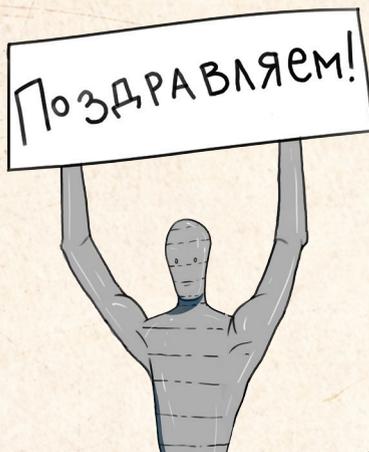
Аркадий отдал «2» Орсону и «1» и «0» Айзеку, а Борис «2» Айзеку и «1» и «0» Орсону, чтобы окончательно всё запутать.

Конец раунда.

После голосования новым «визионером» становится игрок, сидящий слева от предыдущего «визионера». Начинается следующий раунд. Когда каждый из игроков побывал «визионером», считается, что прошёл один круг.

После того как закончился последний круг, производится подсчёт очков у игроков. Карточка «без вариантов» приносит владельцу количество очков, равное количеству всех игроков.

Игрок или игроки, набравшие наибольшее количество очков, становятся победителями!



Дополнительные возможности игры.

Вы можете выбрать любую из дополнительных возможностей игры, а также комбинировать их.

Свободное будущее – в игре не участвуют карточки событий, открывайте только карточки будущего.

Будущее без ограничений – в игре вообще не участвуют ни карточки событий, ни карточки будущего.

Стабильное будущее – вместо того, чтобы открывать карточки будущего каждый круг, в начале игры выберите себе одно будущее на всю игру и развивайте только один мир.

Переменчивое будущее – каждый раунд открывайте новую карточку будущего, заменяя предыдущую, либо дайте возможность «визионеру» выбирать, будет заменена карточка или нет.

Конкретное будущее – вместо трёх карточек события вы можете выкладывать только одну.

Любое будущее – при выпадении «б» на кубике, вместо слова с карточки игрок может выбрать любой существующий объект по своему желанию.

Нам всегда интересно знать, как вы играете в «Футуриум». Если у вас появились свои собственные дополнения, присылайте их нам на почту muravey@muravey-games.ru, и, возможно, в будущем мы включим их в игру!

Если вам захочется узнать больше подробностей об игровом процессе или просто возникли вопросы, смело задавайте их в нашей группе. Присоединяйтесь, чтобы всегда быть в курсе последних новостей: [vk muraveygames](#)



Автор игры: Артём Чистяков.
Автор идеи: Сергей Маршак.
Иллюстрации: Георгий Селиверстов.
Дизайн и вёрстка: Нина Петрова,
Олег Сафонов, Марина Лагутина.
Редактура: Константин Пономарёв.
Производство: Анна Чистякова.

Спасибо Дмитрию Дубровину, Евгению Сенкевичу, Олегу Раповскому за помощь и поддержку на разных стадиях подготовки игры!

Muravey Games выражает благодарность всем, кто помогал тестировать игру, и лично: Александру Лубянскому, Александру Мелехову, Александру Погосову, Александру Сазонову, Александру Шестакову, Александру Юдину, Алексею Запорожецеву, Алексею Зеленкову, Алексею Нечипоруку, Алисе Солод, Анастасии Кузнецовой, Анастасии Радостеевой, Андрею Громову, Андрею Зотову, Андрею Кострюкову, Андрею Суворову, Андрею Шамшеву, Анне Беккер, Анне Коротковой, Антону Завьялову, Антону Зуеву, Антону Немирову, Арсению Столярову, Артёму Ковязину, Артёму Цащину, Борису Иванову, Борису Малышу, Василию Кузнецову, Виктору Кулешову, Виктору Сильману, Владиславе Ладыженской, Власию Ефимову, Вячеславу Ищенко, Ренате Гизатулиной, Даниилу Клочкову, Денису Чубукову, Денису Буракову, Дмитрию Бегунову, Дмитрию Ларину, Евгению Мальщину, Елизавете Насировой, Ивану Гусеву, Ивану Мещерякову, Ивану Черевко, Игорю Денисову, Ире Конновой, Ирине Гороховой, Ирине Кирюхиной, Константину Полунину, Константину Пономареву, Кристине Кирпиковой, Льву Головлёву, Лиде Бабинцевой, Максиму Еремину, Максиму Исаеву, Максиму Никишину, Максиму Сацкову, Мамеду Гусейнову, Маргарите Кошлабе, Марине Емельяновой, Марине Новокрещеновой, Наталье Катуниной, Наталье Литвиновой, Наталье Михайловой, Наталье Тукаленко, Никите Буданову, Никиту Ермолаеву, Никите Шухобову, Николаю Козлову, Нине Пантелеевой, Олегу Сафонову, Олегу Щербину, Ольге Андриевской, Павлу Долгому, Роману Погосову, Светлане Анохиной, Светлане Брагиной, Светлане Куренковой, Семёну Васильеву, Сергею Ковтуненко, Софье Артеменко, Филиппу Ерёменко, Энн Джонсон, Юлии Симоновой, Якову Шаповалову.

Все права на издание и использование изображений принадлежат ООО «Тонна Картона».
Все права защищены © 2017.

