

ПРИБЛИЗНИЙ ХІД ГРИ:

Твоя подруга пообіцяла тобі, що поверне намисто, якщо ти підеш з нею разом в новий ресторан, який спеціалізується на екзотичній кухні та спробуєш чотири незвичайних страви.»



5. Герой обрав на своєму диску рівня емоцій ту, що зображена на червоному плі. Решта гравців обрали: жовтий, блакитний і червоний кольори.



6. Гравець, який обрав емоцію на червоному плі, отримує 5 балів. Гравець, який обрав жовтий колір, отримує 1 бал, а гравець, який вирішив обрати блакитний колір, не отримує жодного балу. Ян отримує 5 балів перемоги, тому що його емоцію вгадав один з гравців.



Особлива подяка: IDEAG, Алессандро Гроссо, Джанлука Фаріна, Маріо Саккі, Маттео Панара, Лоренцо Сілва, Перлука Зіззі, Андреа Фальконе, Вінія Маттіолі, Стефано Джомбіні, Маттео Сіанчетті, Франческо Мока, Гая Преті, Мішель Піколіні, Лоренцо, Сара і Доменіко Гамбоні, Гідра геймс, IDG, Людотека Галіатесе, BGDItalia, Поп Джеймс та всім італійським та голландським тестерам.



Вік гравців 8+	Кількість гравців 3-8	Час гри 30'
-------------------	--------------------------	----------------

Ще більше ігор «Гранна» ви знайдете за адресою: www.sklep.granna.pl

Завітайте на нашу сторінку у Фейсбуці:
www.facebook.com/grannagry

GRANNA

08264/3

Мартіно Чіакера і Бенедетто Делі Інокенті

ЕМПАТІО

Уява не має меж



GRANNA

В КОРОБЦІ:

64 КАРТИ



ІГРОВЕ ПОЛЕ



7 ДИСКІВ ЕМОЦІЙ
ЗІ СТІЛКАМИ



1 ДИСК РІВНЯ ЕМОЦІЙ
З ЦИФРАМИ



16 ФІШОК



ІНСТРУКЦІЯ



ПОДАРУНОК: 4 ПІДСТАВКИ
ДЛЯ КЕЛИХІВ АБО СКЛЯНОК
З ХОЛОДНИМИ НАПОЯМИ!

Мета гри

Ця гра заснована на розповіді історій про інших гравців та спробі вгадати їх емоції в описаних ситуаціях. В кожному раунді один з гравців стає Героєм короткого оповідання, а другий - Розповідачем. В кінці оповідання гравці таємно вибирають на своїх дисках емоцію, яка, на їхню думку, буде супроводжувати Героя в описаній ситуації. Кількість отриманих балів залежить від того, наскільки їх вибір співпадає з вибором, який зробив Герой.

Підготовка до гри

Дістаньте з коробки всі елементи: диски, фішки та карти. Ігрове поле покладіть всередину коробки. Перетасуйте карти та покладіть їх купкою на столі. Кожен гравець одержує дві фішки одного кольору. Одну фішку треба поставити перед собою, другу - на ігровому полі, безпосередньо перед плиткою № 1.

Всі гравці отримують по одному диску емоцій зі стрілками; наймолодший отримує диск рівня емоцій з цифрами та стає першим Героєм.

Хід гри

Герой бере верхню карту з купки та розташовує її в центрі стола так, щоб її було видно всім гравцям. На карті зображені два персонажі.

Гравець, який сидить ліворуч від Героя, вибирає, хто з зображених персонажів буде уособлювати Героя. Наступний гравець вирішує, кім стане другий, зображений на карті персонаж (це може бути будь-хто — вигаданий або історичний персонаж, один з гравців або хтось, кого всі знають).

Третій гравець розповідає коротку історію, пов'язану з намальованими на карті персонажами. Гравець, який розповідає історію, починає її словами: «Як би ви себе почували, якби ...».

Після закінчення розповіді Герой повинен вирішити, як насправді він буде почувати себе в описаній ситуації. Таємно від інших гравців він вибирає відповідний символ настрою на своєму диску емоцій, використовуючи для цього цифру 5.

В той же час решта гравців (також таємно) вибирають на своїх дисках емоцію, котра, на їхню думку, буде супроводжувати Героя в цій ситуації і спрямовують на неї стрілку. Після вибору емоцій гравці в погоджений момент одночасно відкривають свої диски.

Підрахунок балів

Бали нараховуються в залежності від того, наскільки точно гравці вгадали певну емоцію. Гравці порівнюють вибір на своїх дисках емоцій з вибором на диску рівня емоцій Героя. Всі, хто вгадав правильно, отримують 5 балів; ті гравці, які відміпили сусідню емоцію - 3 бали; якщо гравець обрав емоцію, віддалену на два кроки від емоції Героя - 1 бал. Герой також отримує бали в цьому раунді. Кількість балів дорівнює найвищій ставці гравців (1, 3 або 5 балів), що співпала з його вибором. Тепер всі гравці можуть перемістити свої фішки по ігровому полю з доріжкою балів на плитку, яка відповідає заробленим балам.

Примітка!

Якщо всі гравці вибрали одну і ту саму емоцію, та вона співпала з вибором Героя, гравець, який розповідав історію, не отримує жодного балу. Решта гравців отримують їх відповідно до загальних правил гри.

В кінці раунду Герой та гравець, що сидить ліворуч від нього, обмінюються своїми дисками, тепер роль Героя буде грати наступний гравець.

Переможець

Виграє той гравець, який першим набирає 24 бали. В разі нічиєї гравці розділяють перемогу.

Увага!

Герой може уособлювати тільки одного з двох персонажів, зображених на карті. Герой не може грати роль тварини, предмета або істоти.

Стать персонажа є несуттєвою, т.ч. гравець чоловічої статі може зображати жінку - і навпаки.

Гравець, який розповідає історію, також приймає участь у раунді - разом з іншими гравцями робить вибір на своєму диску емоцій.

Емоції, зображені на дисках, ніде не описані і конкретно не визначені. Інтерпретація цих зображень залежить від гравців (це важливо!).

Правила гри для трьох гравців

Варіант гри для трьох гравців відрізняється від основної версії тим, що гравець, який сидить ліворуч від Героя, не тільки вибирає, хто із зображених на карті персонажів уособлює Героя, а також вирішує, кім є другий персонаж. Третій гравець стає Розповідачем.

ПРИБЛИЗНИЙ ХІД ГРИ:

1. Головний Герой - Ян. Він відкриває першу карту з купки.



2. Гравець, що сидить ліворуч, вирішує, що Ян - це персонаж з короною на голові.



3. Наступний гравець оголошує, що другий персонаж, зображений на карті - це шкільна подруга Яна.



4. Третій гравець починає свою розповідь: «Як би ти себе почував, Ян, якби твоя шкільна подруга, яку ти давно не бачив, прийшла до тебе в дорожньому намисті, яке колись належало твоєї бабусі та зникло багато років тому?»