

Ещё больше хороших настольных игр от российских авторов - на сайте

www.economicusgame.com/shop



Дорогая, я в гараж! (версия 18+) - больше разных интересных дел, которыми могут заниматься ваши подопечные; составляйте и меняйте в ходе игры пары персонажей, привлекайте в помощь соседей!

Экономикус - стратегия с активным взаимодействием от 2 до 8 игроков с созданием стартапов, рейдерскими захватами компаний и дележом Звёзд деловой репутации



Взлёт Разрешён - окунитесь в романтику авиации - управляйте вылетом своих самолетов с аэродрома в условиях жесткого трафика и меняющейся погоды.

Цу-Е-Фа - простая и динамичная игра для двоих, в которую с азартом играют даже самые маленькие дети, - умная, как шахматы, но весёлая, как Цу-Е-Фа!



Экивоки - пожалуй, лучшая игра на объяснение слов самыми невообразимыми способами.



Оранжевый Квест - необычная игра, в которой не на шутку придется сражаться за конфеты: всеми игроками против противника из колоды карт и каждый сам за себя, вызывая других игроков на конфетные дуэли.



Информационный партнер - приложение КУПИ БАТОН
Планируйте дела и покупки легко и с удовольствием!

- Удобное приложение для планирования дел и покупок:
- общие списки с семьей / друзьями / коллегами
 - мгновенная синхронизация
 - приложения для iOS и Андроид + web-интерфейс

СКАЧАЙ БЕСПЛАТНО



www.buymeapie.com

Автор и издатель игры: Фёдор Корженков
© ООО «Экономикус», 2017

Иллюстратор: Илья Митрошин

Дизайн: Студия дизайна «Окто» - theokto.com



www.economicusgame.com

Спасибо за помощь в подготовке игры:

Сообществу ГРАНИ в целом и в частности: Таше Тележиной, Яну Егорову, Николаю Золотарёву, Юрию Егорову, Алексею Мишукову, Михаилу Розанову, Дмитрию Седюко, Ивану Богданову, Игорю Юго, Олегу Силукову; сотрудникам компании Магеллан: Александре Костюк и Тихону Фисейскому; а также отдельное спасибо Евгению Борну, Хагену Темерязеву, Денису Крылову, Надежде Вит, Екатерине Ивановой, Михаилу Стрельцову, Екатерине Шваровой, Елене Кильяченковой и Ульяне Корженковой.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Видео правила:



economicusgame.com/honey

открытые карты в центре стола и колода карт

место сброса карт



штрафные карты



любимые и нелюбимые дела мужа

расписание жены



сыгранные карты (боком кладутся карты любимых дел)



расписание мужа

планшет игрока

любимые и нелюбимые дела жены

У каждого игрока есть муж и жена. И важно, чтобы ваша парочка провела день с пользой!

Распределяйте карты дел между вашими персонажами так, чтобы выполнить максимум дел за день. Игрок получает по 1 очку удовольствия за каждую сыгранную карту дела, а за карты любимых дел - по 2 очка удовольствия. **Цель игры** - набрать максимум очков к концу дня.

В игре есть 6 типов дел и соответствующие им типы карт и фишки занятий:



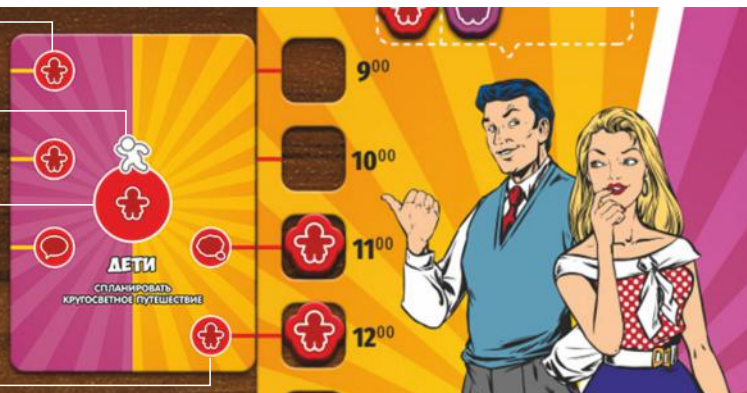
На картах дел количеством иконок обозначено, сколько часов нужно для их выполнения мужем или женой. Мужчины обычно выполняют дела чуть быстрее, начиная каждое новое дело с часа обдумывания. Суперспособность женщин - делать два дела одновременно и обсуждать дела с подругами.

Время выполнения дела женой (3ч)

Для этой карты можно звать на помощь

Тип дела

Время выполнения дела мужем (2ч)



Если поручить это дело мужу, он выполнит его за 2 часа (час думает, час делает), а если это же дело доверить жене, ей потребуется 3 часа (два часа на дело и час на обсуждение). Фишками типа карты у персонажа отмечаются занятые часы.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тот, кто последним гладил кота, будет первым игроком. Далее ход передается по часовой стрелке.

Все карты замешиваются в одну колоду, игрокам раздается по 3 карты (игроки берут их в руку, не показывая другим), и ещё 3 карты открываются в центре стола. Рядом кладется колода оставшихся карт рубашкой вверх.

В центр стола высыпаются фишки занятий. Все получают по планшету игрока и по очереди, начиная с 1-го игрока, выбирают и отмечают на планшете фишками занятий 1 любимое и 1 нелюбимое дело для своего мужа и жены - каждый игрок должен использовать 4 разные фишки (см. рис.)

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок должен выполнить 2 любых действия (разных или одинаковых):

- взять карту в руку из открытых в центре стола или с верха колоды (игрок может брать карты, только если у него меньше 6 карт в руке); на место взятой открытой карты сразу выкладывается карта из колоды;
- убрать в сброс все открытые в центре стола карты и выложить из колоды новые;
- обменять любую свою карту на случайную карту другого игрока;
- сыграть из руки в расписание своих персонажей сколько угодно карт одного типа (см. Назначение дел).

После выполнения 2-х действий ход передается следующему игроку.

Если игрок в свой ход сыграл хотя бы одну карту из руки, то при передаче хода он дает следующему игроку одну карту - из руки, из открытых в центре стола или с верха колоды. Получивший карту должен сразу сыграть её в расписание своих персонажей. Если игрок не может или не хочет ставить карту в расписание, он кладет карту боком над своим планшетом как штрафную - в конце игры карта считается игроку как минус 1 очко. После этого игрок начинает свой ход - делает свои 2 действия.

Назначение дел в расписание

Нельзя поручать персонажу дело, которое является его нелюбимым. Если кто-то ошибочно сыграл карты нелюбимых дел, такие карты переносятся в штрафные.

Играя карту дела:

- приложите её к планшету слева или справа (со стороны мужа или жены) в любое свободное время;
- отметьте у персонажа фишками типа карты все часы, обозначенные на стороне карты, прилегающей к планшету;
- переместите карту в стопку своих сыгранных карт (рубашкой вверх), при этом карты, сыгранные в качестве любимых дел, кладутся боком (см. рис.).

Часы обдумывания/обсуждения отмечаются также фишками типа карты. Когда дело поручается жене, оно размещается в одном любом вертикальном ряду.

Выгодно совмещать однотипные дела: для дела требуется на 1 час меньше, если оно ставится в продолжение дел того же типа (до или после, в тот же вертикальный ряд). Женам, кроме того, можно ставить однотипные дела во второй ряд: ни в один час у жены не должно оказаться фишек разных типов дел.

Карты дел со знаком помощи

Играя такую карту, игрок может позвать на помощь персонажей своих соседей (игроков слева и справа) - каждого, у кого есть хотя бы один свободный час, когда его партнер (муж/жена) занят.

Если у персонажа таких часов несколько, на помощь он спешит только на 1 час - по выбору владельца персонажа. Час помощи у персонажа отмечается фишкой помощи - этот час считается полностью занят (жене нельзя поставить 2-ю помощь в тот же час).

Каждый помощник сокращает время выполнения дела на 1 час - игроку требуется меньше свободных часов или не требуется вовсе, чтобы сыграть карту.

Пример: если у всех 4-х персонажей обоих соседей игрока находятся часы, когда персонаж свободен, а его партнер занят, то игрок может сыграть карту с помощью, не выставляя ни одной фишки - 4 персонажа сокращают игроку время выполнения даже 4-часового дела до нуля, и игроку не требуется ни одного свободного часа в своем расписании. В расписании помощников (персонажей соседей) отмечается по часу фишками помощи.

Карты «Купи батон»

Карты «Купи батон» могут быть сыграны вместе с любой картой дела, каждый «батон» уменьшает сложность дела на 1 час. Сыграв карту «батона», уберите её в сброс.

Если игрок получил карту «Купи батон» при передаче хода, он берет эту карту в руку и может использовать в дальнейшем.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Если в конце хода игрока у обоих его персонажей заняты все часы (у жены - хотя бы одной фишкой) или в центре стола закончились карты, объявляется завершение игры. После этого остальные игроки делают по своему последнему ходу и подсчитывают очки.

Подсчет очков: игроки получают по 1 очку удовольствия за каждую сыгранную карту дела, а за карты сыгранных любимых дел - по 2 очка удовольствия, и вычитают по 1 очку за штрафные карты. Карты в руке игрока не влияют на очки.

Короткий вариант игры длится один раунд: игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем.

Большая игра длится несколько раундов: игрок, набравший больше всех очков за раунд (если таких игроков несколько, то каждый из них), добавляет для своих персонажей ещё по одному нелюбимому делу. Игрок объявляется победителем, если добавляет нелюбимые дела ему больше некуда, то есть он одержал 3 победы. Если 3-х побед пока ни у кого нет, то начинается следующий раунд:

- поднимите планшеты и сдвиньте все жетоны в центр, оставив у персонажей только жетоны любимых и нелюбимых дел;
- соберите, перетасуйте все карты и раздайте их, как в начале игры;
- первым делает ход тот, кто объявил завершение предыдущей игры.

Игра на большую компанию 2-мя комплектами

Используя 2 комплекта игры, можно играть компанией до 12 человек. Все карты смешиваются в одну колоду. Ход делают одновременно 2 игрока, сидящие напротив друг друга, совершая действия по очереди.