

МОЙ ЛЮБИМЫЙ ФРАНКЕНШТЕЙН

ПРАВИЛА ИГРЫ

 3-4 игрока  От 9 лет  Партия от 35 минут

В мрачном старинном замке живёт безумный профессор. Он стремится оживить собранного из человеческих и не очень частей страшного монстра Франкенштейна, и в этом ему помогают бакалавры.

Как и в любом научном коллективе, не всё идёт гладко: бакалавры втайне от профессора пытаются собрать собственного монстра, чтобы заслужить уважение коллег.

Цель игры

Чтобы победить, игрок должен набрать 25 очков уважения. Игра состоит из нескольких экспериментов (партий), во время которых вы будете то профессором, то бакалавром. В каждом эксперименте перед игроками стоит задача — собрать Франкенштейна. В эксперименте побеждает игрок, который первым соберёт правильного и жизнеспособного монстра. За это он получает очки уважения.

Состав:

- 54 карточки с частями тела Франкенштейна. Из них вы и будете собирать своего монстра. Части тела делятся на две категории: обязательные (карты головы, туловища, ног и рук), без которых собрать Франкенштейна нельзя, и дополнительные (все остальные карты), которые добавляют собранному монстру интересные анатомические особенности.
- 24 жетона уважения. Ими отмечается текущее уважение игроков в эксперименте.

Обращайте внимание на то, что написано на картах. Так, например, клешня является рукой и для неё характерны все правила, как для руки.

Подготовка к игре

1. Перемешайте колоду карт.
2. По очереди вытягивайте по одной карте. Кто вытянул карту, на которой изображена голова, тот и будет профессором во время первого эксперимента.
3. Выдайте по 4 фишки уважения каждому бакалавроу и 12 фишек — профессору.
4. Раздайте по 3 карты каждому игроку. Бакалавры держат свои карты закрытыми, профессор же свои открывает и кладёт посередине стола. Это рабочий стол профессора. Уже в этот момент он может решить положить все свои карты в холодильник (см. игровой словарь).



Структура хода

Каждый новый эксперимент начинается бакалавром, сидящим слева от профессора. Далее ход передаётся по часовой стрелке. Профессор завершает круг своим ходом. Процесс повторяется до тех пор, пока кто-либо не соберёт готового Франкенштейна.

Ход бакалавра

Ход бакалавра всегда состоит из двух стадий: стадии поручений профессора и стадии собственных исследований.

Стадия поручений профессора

На этом этапе хода профессор даёт задание бакалавром, и бакалавр должен его выполнить. Есть 3 типа заданий, но профессор должен выбрать лишь одно из них:

- а) Профессор может потребовать у бакалавра определённую часть тела. Если это обязательная часть (голова, рука, нога или туловище), то нужно или отдать её, или вместо карты отдать профессору жетон уважения (см. рисунок). Если профессор забирает у бакалавра последний жетон уважения, то бакалавр уходит в отставку (см. игровой словарь).

Если же профессор попросил необязательную часть тела, то можно просто отказать ему без потерь для собственной репутации. В конце концов, бакалавры не обязаны хранить у себя клыки или крылья.

Профессор может попросить карту, находящуюся у бакалавра в руке (но не на столе, см. стол бакалавра). При этом профессор может вполне осознанно просить ту часть тела, которой у бакалавра скорее всего нет.

Если бакалавр справляется с заданием и передаёт карту обязательной или необязательной части тела, он сразу же получает от профессора единицу уважения и тинет одну карту из колоды в качестве премии.



- б) Профессор может потребовать, чтобы бакалавр забрал себе «лишнюю деталь» с рабочего стола. От такого задания отказаться нельзя: бакалавр забирает карту, кладёт её в открытую перед собой и получает единицу уважения от профессора.



- в) Профессор может дать бакалавром как своему подчинённому отгул. В этом случае бакалавр берёт одну карту из колоды.



Стадия собственных исследований

На этом этапе хода есть три варианта действий, бакалавр должен выбрать одно из них:

- Взять 2 карты из колоды. Карты берутся в руку и никому не показываются.
- Сбросить одну из своих карт (можно сбросить и ту, что в руке, и ту, что лежит в открытую перед бакалавром).

- в) Обменять карту, то есть взять одну карту с рабочего стола и заменить её одной картой с руки (не со стола). Взятую карту он обязан положить в открытую перед собой.

Можно брать только карту с рабочего стола (не из холодильника).



Ход профессора

Ход профессора состоит из одной стадии. В этой стадии он должен выбрать, что сделать: добавить на рабочий стол новую деталь или отрезать лишнюю:

- Добавить деталь, то есть взять 1 карту из колоды и положить её на рабочий стол;
- Отрезать лишнее, то есть убрать 1 карту с рабочего стола в сброс.

Полученную новую карту профессор может оставить на рабочем столе закрытой. Но у него не может быть больше двух закрытых карт одновременно. Поэтому если профессор хочет оставить закрытой полученную новую карту, а у него уже есть две закрытых карты, то одну из них придется открыть (см. рисунок).

Закрытые карты в холодильник класть нельзя.



Конец эксперимента

Бакалавр имеет право объявить о создании Франкенштейна только в свой ход, пока не начал ходить следующий игрок. Профессор же может объявить о создании монстра в любое время. В случае если бакалавр и профессор одновременно собрали Франкенштейна, побеждает профессор.

Важно помнить, что Франкенштейн состоит из всех карт частей тела, которые в данный момент имеются у игрока: для профессора — на рабочем столе (в том числе и закрытые) и в холодильнике, для бакалавра — на собственном столе и в руке. Если какие-то части тела мешают, нужно предварительно от них избавиться.

Как определить, получился Франкенштейн или нет?

Во-первых, у него должно быть не менее одной головы, двух рук и двух ног, а также ровно одно туловище.

Лишнее туловище нужно предусмотрительно сбросить или отдать, иначе монстр не получится. Для карт рук и ног существует одно общее правило: у готового Франка должно быть не менее двух рук и двух ног. Каждая следующая конечность будет давать штраф игроку: 3 руки/ноги = -1 очко уважения, 4 = -2 очка, 5 = -4 очка, 6 = -8 очков.

Штраф игрок получает также и за другие «лишние» части тела. Но за полезные части (например, глаза) можно получить дополнительные очки.

Во-вторых, после объявления о создании Франкенштейна, игрок прибавляет к количеству жетонов уважения количество очков на картах собранного Франкенштейна.

- Бакалавром для победы нужно, чтобы эта сумма была больше или равна 4-ём.
- Профессору для победы нужно, чтобы эта сумма была больше или равна 13-ти.

Если игрок ошибся и выложил незавершённого Франкенштейна, то игра продолжается как ни в чём не бывало.

При этом карты, которые были закрыты, остаются таковыми. Если игроки не помнят, какие карты были закрыты, а какие открыты, все карты кладутся в открытую.



Пример 1. Профессор имеет 13 очков уважения, объявляет о создании Франкенштейна. Однако, так как у получившегося монстра есть два глаза, хвост и рога, получаем всего $13 + 2 - 2 - 2 = 11$ очков, что меньше 13. Поэтому профессору эксперимент не засчитывается, игра продолжается дальше.

Итоги эксперимента и определение победителя в игре

За создание Франкенштейна бакалавр к тем очкам, что он набрал, дополнительно получает 6 очков уважения «за новаторство».

Например, если бакалавр на момент окончания эксперимента имеет 6 очков, он добавляет к ним ещё 6 и получает 12 очков.

Профессор за создание монстра премии не получает, так как от него иного и не ждали.

Остальные игроки очков не получают.



Пример 2.

Бакалавр, имеющий 2 очка уважения, объявляет о создании Франкенштейна, при этом получает 1 очко за глаз, 4 очка за два крыла, минус 1 очко за третью ногу.
Итого: $2 + 4 + 1 - 1 = 6$. Сумма превышает 4 очка уважения, поэтому бакалавр побеждает в этом эксперименте.

Новый эксперимент

В следующем эксперименте новым профессором становится игрок, который собрал Франкенштейна. Если же сборку осуществил сам профессор, то новым профессором становится первый бакалавр, следующий за ним по часовой стрелке, который ещё не был в этой роли или же был профессором наименьшее число раз. Новый эксперимент начинается с нуля: раздаются фишки уважения, карты и так далее. Очки уважения, набранные в предыдущих экспериментах, запоминаются или записываются, но не используются в текущем.

Если игрок набрал 15 очков уважения на конец прошлого эксперимента и играет сейчас за бакалавра, то он начинает с 15 очками из предыдущей партии и 4 фишками на столе. Если в конце эксперимента он наберёт ещё хотя бы 10 очков уважения в дополнение к 15 имеющимся, то он победит. Если кому-то удалось набрать в сумме 25 очков уважения, он побеждает в игре.

Игровой словарь и FAQ

Холодильник профессора

У профессора есть холодильник, в котором он хранит наиболее ценные части тела (3 любимые карты), поэтому они недоступны для притких бакалавров. Профессор может переместить карты из холодильника или в холодильник как во время хода бакалавра (пока тот выполняет его поручение), так и в свой ход.

Поскольку у профессора изначально на руках 3 карты, то все их он может поместить к себе в холодильник (еще до начала первого раунда). В течение игры карт в холодильнике может быть меньше или равно трём.

Холодильник тоже считается частью рабочего стола профессора, но он должен быть строго отделён от остальных карт рабочего стола.

Стол бакалавра

Это открытые карты, которые появляются у бакалавра в результате обмена карт с рабочим столом профессора или выполнения его поручений. Профессор брезгует брать что-либо с рабочего стола бакалавров, поэтому отдать карту оттуда для выполнения поручения профессора бакалавр не имеет права.

Отставка бакалавра

Для бакалавра это не конец, а начало. Буквально! Потерявший всё уважение бакалавр уходит (сбрасывает все карты с рук и с собственного рабочего стола), но вместо него тут же появляется другой. Обновленный бакалавр получает 3 карты и берёт 4 очка уважения от профессора (как в начале игры). После этого ход сразу переходит к следующему игроку.

Кончилась колода?

Перетасуйте сброс и сделайте из него новую колоду.

У профессора кончились жетоны уважения?

Игра продолжается дальше по обычным правилам. За выполнение поручений профессора бакалавры не получают жетоны уважения.