

Фил Визкарро * Антуан Байарго

ДЭНИ

ГОЛОСА В ГОЛОВЕ

3–8 игроков | 30 минут

ДЭНИ слышит голоса, вы — один из них. И вы не желаете замолкать. Действуйте все вместе, чтобы остаться в его голове. Если же вы ДЭНИ, то гоните их прочь... не раскрывая себя.

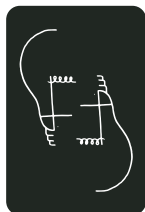


Если вы Дэни, то ваша задача — всеми силами мешать другим личностям и ни в коем случае не выдавать себя.

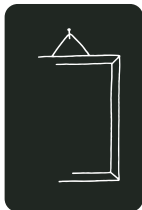


Если вы альтернативная личность Дэни, то вы должны безошибочно угадывать то, что другие личности пытаются сказать.

Состав игры



37 карт
идей



60 карт
воспоминаний



8 карт
личностей



5 карт
выбора



Подготовка к игре

- Сформируйте колоды из карт воспоминаний, идей, личностей и выбора.
- Возьмите 30 случайных карт воспоминаний из колоды (не глядя) и уберите их из игры. Остальные 30 карт перемешайте и положите на стол лицом вниз.
- Возьмите из колоды личностей на одну карту альтернативных личностей (1) меньше, чем игроков за столом. Добавьте к ним карту Дэни (ДЭ/НИ). Уберите в коробку лишние карты.
- Перемешайте оставшиеся карты личностей и раздайте каждому игроку по одной карте лицом вниз.
- Каждый игрок смотрит на свою карту личности, не показывая другим, а затем кладет ее перед собой лицом вниз.

Первым ходит игрок, который чаще всех разговаривает сам с собой.

В первом раунде он будет активной личностью, а игрок справа от него — решающей личностью.

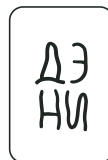
Пример
Партия на 5 игроков



Колода карт **личностей**



+



Возьмите 4 карты 

и добавьте к ним карту 



Перемешайте эти 5 карт
и раздайте каждому игроку
по одной карте **лицом вниз**



Ход игры



Активная личность готовится.

1

- Переверните первую карту **идеи**, прочитайте ее вслух и положите на колоду **идей** лицом вверх.
- Перемешайте карты **выбора** и посмотрите верхнюю карту, не показывая ее другим игрокам. Положите эту карту сверху на колоду **выбора** лицом вниз. Ее номер обозначает слово на карте **идеи**, которое другие должны угадать.
- Возьмите первые 7 карт из колоды **воспоминаний**, никому их не показывая.

Активная личность концентрируется.

2

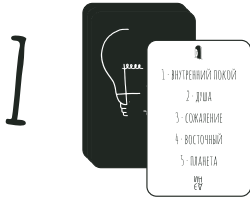
- Вам нужно подсказать остальным загаданное слово, используя карты **воспоминаний**. Вы можете использовать любое количество взятых вами карт или не использовать их вовсе.
- Выбрав карты, которые вы хотите использовать, положите неиспользованные карты **воспоминаний** сверху на колоду лицом вниз.

Активная личность действует.

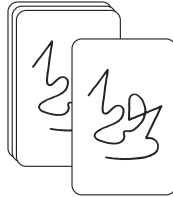
3

- Расположите выбранные вами карты на столе нужным для вашей цели образом: на любом расстоянии друг от друга, под любым углом, одна карта может накрывать другую полностью или частично, чтобы скрыть определенные части изображений... В общем, используйте фантазию.
- Закончив раскладывать карты, вы больше не можете к ним прикасаться. Это означает, что ваше послание другим личностям готово.

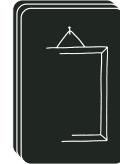
Пример
Активная личность:



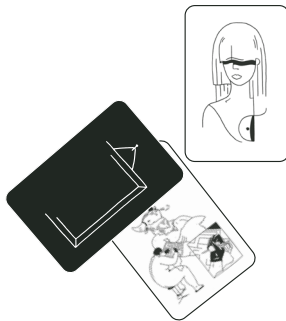
Берет 1 карту **идеи**
и показывает остальным



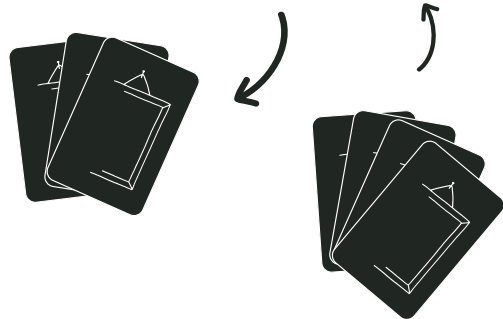
Берет 1 карту **выбора**,
тайне от других изучает
ее и откладывает
в сторону лицом вниз



Берет 7 карт
воспоминаний, никому
не показывая



3 Располагает оставшиеся карты
на столе так, чтобы другие личности
могли угадать слово с карты идеи



2 Возвращает карты
воспоминаний, которые
не собираются использовать,
обратно в колоду (можно
использовать все 7 карт)

Другие личности размышляют и общаются.

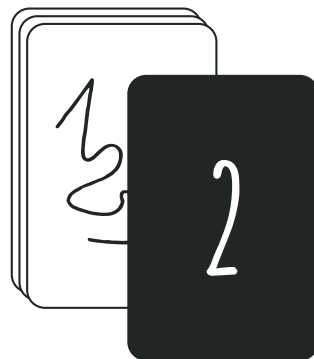
4 · Все игроки, кроме активной личности, пытаются угадать, на какое слово указывают карты **воспоминаний**. Они могут говорить вслух, спорить, обмениваться мнениями... Но им нельзя взаимодействовать с активной личностью. Любое вмешательство активной личности тут же завершает раунд: карта **идеи** не засчитывается и убирается из игры. До конца раунда игрокам нельзя трогать лежащие на столе карты.

Решающая личность делает свой ход.

5 · Игрок, сидящий справа от активной личности, назначается решающей личностью. Этот игрок наравне со всеми принимает участие в обсуждении, но именно за ним остается последнее слово. Его решение может не совпадать с решением остальных личностей. Когда все игроки высказали свои предположения по поводу загаданного слова, игрок в роли решающей личности объявляет, какое слово на карте идеи он считает верным. Это решение — окончательное.

Активная личность раскрывает слово.

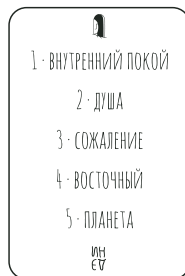
6 · Когда решающая личность объявляет выбранное слово, активная личность называет правильный ответ — показывает остальным карту **выбора** с номером, который соответствует слову на карте **идеи**.





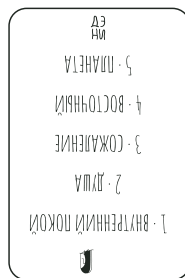
Если ответ верен:

Личности выигрывают раунд, раскрытая карта идеи кладется справа от колоды идей стороной с символом



Если ответ неверен:

Личности проигрывают раунд, раскрытая карта идеи кладется слева от колоды идей стороной с символом



Подготовка к следующему раунду

- Уберите в коробку использованные карты воспоминаний. Они больше не участвуют в игре.
- Перемешайте колоду воспоминаний.
- Игрок, выполнявший роль активной личности, становится решающей личностью. Игрок слева от него становится активной личностью.

Конец игры

Игра заканчивается:



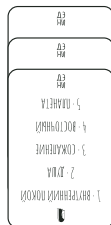
1

Как только личности отгадают **6 идей**, то есть дадут 6 верных ответов (карты справа от колоды).



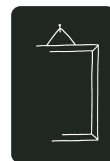
2

Как только личности совершат 3 ошибки, то есть дадут 3 неверных ответа (карты слева от колоды).



3

Если в колоде **воспоминаний** осталось менее 7 карт.



<7



Альтернативные личности побеждают и остаются жить в голове Дэни.

Дэни избавляется от присутствия других личностей. Сыграйте Решающий раунд (на следующей странице).

Решающий раунд

Если личности совершили 3 ошибки или в колоде **воспоминаний** осталось меньше 7 карт, сыграйте решающий раунд.

· Все личности обсуждают ситуацию, а затем на счет «три» одновременно показывают пальцем на игрока, который, как они считают, был Дэни. Игрок, на которого указало большинство, должен раскрыть свою карту **личности**.

Если это карта
Дэни:



Альтернативные личности
побеждают и остаются жить
в голове Дэни.

Если это карта
альтернативной
личности:



ДЭ
НИ

Дэни побеждает и обретает
душевный покой, альтерна-
тивные личности исчезают.

В случае ничьей претенденты не раскрывают свои карты **личности**, но все остальные игроки раскрывают свои. Если среди них есть Дэни, то Дэни побеждает. Если среди них нет Дэни, все остальные игроки должны так же, как до этого, указать на одного из двух претендентов. Если игроки указали на альтернативную личность ИЛИ снова случилась ничья, Дэни побеждает!

ВАЖНО!

Если вы ДЭНИ

Вы заинтересованы в том, чтобы заставить другие личности сомневаться, ошибаться, ругаться, — иными словами, не дать им победить.

Но если другие личности догадаются по вашим действиям, что вы Дэни, они перестанут вас слушать, а в решающем раунде вы гарантированно проиграете.

Если вы активная личность, помните следующее:

- Вам запрещено разговаривать, жестикулировать и показывать карты, которые должны быть скрытыми.
- Вы не можете взаимодействовать с другими объектами в помещении или на столе. В вашем распоряжении только карты и поверхность стола. Логика тут простая: карты — это воспоминания Дэни, все остальное не является частью его мира.
- Если кому-то непонятно, почему ваша комбинация карт означает загаданное слово, будьте готовы это объяснить. Если вы не можете этого сделать, то карта идеи не засчитывается и убирается из игры — даже если ответ решающей личности был верным!

Вариант игры

Если вам кажется, что карты воспоминаний заканчиваются слишком быстро, попробуйте использовать 35 или 40 карт (вместо 30).

• Создатели игры •

Автор игры: Фил Визкарро
Художник: Антуан Байарго
Производство: Фил Визкарро и «GRRRE Games»
Графический дизайн: Валериана Холли



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор и руководитель проекта: Алиса Павлова

Дизайнер-верстальщик: Фаина Хамидуллина, Алиса Каршицкая

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2020 — правообладатель русскоязычной версии игры.

Все права защищены.

Благодарности

Фил Визкарро

Прежде всего, спасибо всем, кто каждый день старается делать этот мир хоть чуточку лучше. Спасибо Кристине и Джонни за поддержку во время первых тестирований «Дэни». Спасибо моим соратникам по настольным играм за прекрасное время, проведенное в работе над моими прототипами. Особое спасибо неизвестному итальянскому повару, который придумал пиццу. Отдельная благодарность Крис за удержание меня в реальном мире.

Антуан «Бенгал» Байарго

От всей души благодарю моих родных и близких из прошлого, настоящего и будущего. Огромное спасибо всем, кто тратит свои силы на борьбу за лучший мир. Спасибо всем, кто верит в естественную красоту человеческого тела. Спасибо Андре Бретону, Густаву Климту и Пабло Пикассо за их добрые слова. Умоляю родную планету простить меня за ту боль, что я причинил, оставляя на тебе свои послания. Надеюсь, они послужат благой цели.

Славься, бескорыстная любовь.

Памятка для игроков

- 1. Активная личность готовится:** переверните верхнюю карту идеи, возьмите карту выбора и 7 карт воспоминаний.
- 2. Активная личность концентрируется:** верните неиспользованные карты воспоминаний в колоду.
- 3. Активная личность действует:** разместите оставленные карты воспоминаний на столе так, чтобы объяснить ими загаданное слово.
- 4. Другие личности размышляют и общаются.**
- 5. Решающая личность делает свой ход:** этот игрок объявляет, какое слово на карте идеи он считает верным.
- 6. Активная личность раскрывает слово.**

Верно –  вверх

Неверно –  вверх

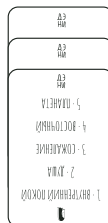
- 7. Подготовка к следующему раунду:** уберите использованные карты воспоминаний в коробку, вновь перемешайте колоду воспоминаний. Активная и решающая личности меняются.

8. Конец игры:

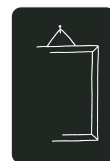
1
6 верных ответов



2
3 неверных ответа



3
Осталось менее 7 карт



<7

⋮..... Решающий раунд⋮