



- 3–6 игроков
- от 8 лет
- 15 минут

- Объясняется за 30 секунд
- Простая и быстрая
- Для любой компании

СОСТАВ ИГРЫ

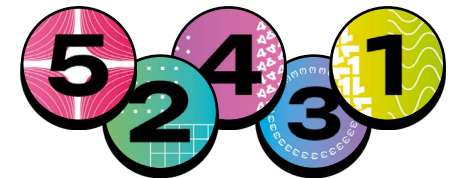
42 стартовых мема
6 наборов по 7 карт



70 карт
нейромемов



5 жетонов очереди



1 жетон хорошего настроения.
Чтобы было



40 жетонов криптовалют номиналом 1 и 2



Правила игры,
которые вы читаете

ОБ ИГРЕ

Нейросеть смешала разные мемы, и получились нейромемы! Но в каждом из них всё ещё можно узнать знакомые картинки, а может быть даже что-то ещё... Определяйте мемы на скорость и получайте за это криптовалюты. Победит тот, кто первым наберёт 12 криптовалют.



Так будет выглядеть ваш стол после подготовки. Давайте готовиться!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Дайте каждому игроку стартовый набор из 7 карт стартовых мемов одного цвета. Свой набор держите у себя в руке, никому не показывая. Лишние наборы уберите в коробку.

Набор — это 7 карт с разными мемами и рубашкой одного цвета. Карта «И что-то ещё» означает любой мем, которого нет в наборе.



2 Перемешайте колоду нейромемов и положите её на стол лицевой стороной вверх. Рядом оставьте место для сброса.

3 Возьмите жетоны очереди по количеству игроков:



Положите жетоны рядом с колодой нейромемов, там же положите все жетоны криптовалют.

4 Определите первого ведущего — пусть им станет игрок, который недавно сидел на лавочке.

Вы готовы играть!



НЕЙРО МЕМЫ

Генератор
Огненного
Настроения



Создатели игры:

Авторы игры: Юрий Журавлёв и Владимир Грачёв
 Развитие игры: Юрий Журавлёв.
 Иллюстрации: Марина Пискунова
 Дизайн и верстка: Евдокия Шибалова, Юлия Калиновская
 Продюсер: Владимир Грачёв
 Выпускающий редактор: Анна Давыдова
 Корректор: Ольга Португалова
 Директор издательского департамента: Александр Киселев
 Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова, Марина Кузнецова,
 Егор Бережков, Андрей Виннер
 Отбор мемов: Софья Бут

Издатель: ООО «Магеллан Производство»

Общее руководство: Михаил Акулов
 Руководство производством: Иван Попов
 Главный редактор: Валентин Матюша
 Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
 Креативный директор: Николай Пегасов
 Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была
 издана, пишите на news@hobbyworld.ru
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
 Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций
 игры без разрешения правообладателя запрещены.
 © 2024 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены.
 Версия правил 1.0

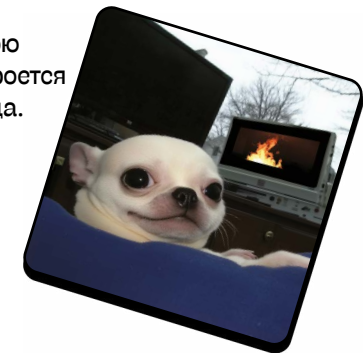


ХОД ИГРЫ

1 Ведущий убирает в сброс верхнюю карту колоды нейромемов — откроется карта нейромема текущего раунда. Каждый нейромем состоит из 3 разных мемов.



Сделаем вид, что это сброс :)



2 В тот же момент каждый игрок на скорость выкладывает перед собой лицевой стороной вниз 3 стартовых мема, из которых, как он считает, собран этот нейромем.

Видишь мем? А он есть

В некоторых особенно хитрых нейромемах вы можете разглядеть признаки мемов, которых нет в вашем стартовом наборе. Что же делать? Выкладывает карту «И что-то ещё!» Она заменит собой любой мем, который вы распознали. Но будьте внимательны — некоторые нейромемы состоят исключительно из стартовых картинок.



3

Игрок, который первым выложил свои карты, забирает жетон очереди 1. Следующий выложивший карты игрок забирает жетон 2 — и так по порядку. Если жетонов нет, то игрок просто говорит: «Готов».



4

Когда все выложат карты стартовых мемов, переверните карту нейромема на обратную сторону и посмотрите правильный ответ. Затем каждый игрок переворачивает свои стартовые мемы.

5

Проверьте мемы каждого игрока с жетоном очереди по порядку: сначала игрока с жетоном 1, затем игрока с жетоном 2 и так далее.

- ✦ Первый в очереди игрок, который выложил правильные мемы, берёт 2 криптовалюты (один жетон номиналом 2 или два жетона номиналом 1).
- ✦ Остальные игроки с жетонами очереди, которые выложили правильные мемы, берут по 1 криптомонете.
- ✦ Если у игрока нет жетона или он выложил неправильные мемы (даже при наличии любого жетона очереди), то он ничего не получает.

Верните жетоны очереди в центр стола. Свои стартовые мемы возьмите обратно в руку. Начните новый раунд. Новым ведущим становится игрок слева от предыдущего ведущего.

Если колода нейромемов закончится, перемешайте сброс и сформируйте из него новую колоду.

ПРИМЕР ХОДА

Играют Вася, Галя, Даша и Егор. Вася — ведущий, он убирает в сброс верхнюю карту колоды нейромемов, и все видят нейромем текущего раунда:



Вася тут же выкладывает перед собой три стартовых мема и берёт жетон очереди 1. Даша следом выкладывает три мема и берёт жетон очереди 2. После неё Галя выкладывает три мема, но жетон очереди уже не осталось, поэтому он просто объявляет, что готов. Вася переворачивает нейромем, и все видят правильный ответ: «Все в порядке», «Грустный Киану» и «Человеки-Пауки» (то есть «И что-то ещё»).

Теперь игроки по очереди, начиная с Васи, переворачивают свои мемы и сверяются с правильным ответом. Вася выложил выложил один неправильный мем — он ничего не получает.



Даша выложила три правильных мема. Поскольку Вася ошибся, то Даша считается первой в очереди, кто выложил правильные мемы, — Даша получает 2 криптомонеты.

Галя выложила правильные мемы, и у неё есть жетон очереди, она получает 1 криптомонету.



Егор тоже выложил правильные мемы, но у него нет жетона очереди, поэтому он ничего не получает. Игроки берут свои мемы обратно в руку и начинают новый раунд. Новой ведущей становится Галя, так как она сидит слева от Васи. Галя убирает в сброс верхнюю карту колоды нейромемов, и начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА



Побеждает тот, кто первым наберёт 12 криптомонет. Если ничья, сыграйте ещё один раунд или несколько, пока ничья не разрешится.