



Настольная игра Корентана Лебра и Тео Ривьера

Чёртова ДИЛЕММА

Компоненты:
• правила игры
• 231 карточка

Чёртовы правила чёртовой настольной игры!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Попробуйте угадать, какой выбор сделает игрок, когда перед ним будет стоять чёртова дилемма! Если вам это удалось, то вы получаете очки. Наберите как можно больше очков за правильные догадки и станьте чёртовым победителем!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте **классные** и **мерзкие** карточки по отдельности и положите их в виде стопок рубашкой вверх рядом друг с другом в центре стола.
- 2 Ведите подсчёт очков в заметках на телефоне. Вы также можете записывать очки на бумаге обычным карандашом, как недалёкие пещерные люди.
- 3 Тот, кто одет ярче всех, становится чёртовым активным игроком. Этот игрок берёт карту **но** и кладёт её на стол, готовясь встать перед первой дилеммой.
- 4 Давайте уже играть! Если вы играете первый раз, прочитайте всё-таки сначала чёртовы правила, окешки?

ХОД ИГРЫ

I – ВЫБОР

Поставьте активного игрока перед дилеммой. Для этого:

- 1 Игрок слева от активного игрока берёт 3 верхние **классные** карточки из стопки, а игрок справа — 3 верхние **мерзкие** карточки.
- 2 Игрок с **классными** карточками выбирает одну карточку из трёх, вслух зачитывает текст на выбранной карточке и кладёт её лицом вверх слева от карточки **но**. Затем игрок с **мерзкими** карточками также выбирает одну карточку из трёх, вслух зачитывает текст на выбранной карточке и кладёт её лицом вверх справа от карточки **но**.

Пример дилеммы:



Примечание:
уберите **классные** и **мерзкие** карточки, которые игроки не выбрали, в коробку.

- 3 Теперь активный игрок зачитывает вслух дилемму целиком. Чуть позже ему предстоит согласиться на поставленные условия или же отказаться от них. Перед этим можно обсудить выбранные **классную** и **мерзкую** карточки с другими игроками.

II – ГОЛОСОВАНИЕ

Остальные игроки должны догадаться, согласится ли активный игрок на условия **классной** и **мерзкой** карточек или нет.

- 1 Каждый игрок, включая активного, вытягивает перед собой руку со сжатой в кулак ладонью и указывающим в сторону большим пальцем.
- 2 На счёт «три» активный игрок должен:



поднять палец **вверх**, если он согласен с дилеммой,

или



опустить палец **вниз**, если он не согласен.

Все **остальные игроки** голосуют таким же образом **одновременно с ним**, пытаясь угадать его выбор.

III – ПРОВЕРКА

Игроки подсчитывают очки.

- 1 Все игроки, которые проголосовали так же, как и активный игрок, получают по 1 очку. *Примечание: активный игрок не получает очки. Иначе это уже чёртов мухлёж!*

Например, активный игрок не соглашается с дилеммой. Игроки, которые проголосовали так же, получают 1 очко.



- 2 Уберите **классную** и **мерзкую** карточки, которые использовались в текущем раунде, в коробку.
- 3 Ход передаётся игроку слева — теперь он будет активным игроком.

КОНЕЦ ИГРЫ

- При игре с 3-6 игроками игра заканчивается, когда каждый был активным игроком дважды.
 - При игре с 7-10 игроками — когда каждый был активным игроком один раз.
- Игрок, набравший больше всех очков, становится чёртовым победителем. В случае ничьей все игроки, набравшие равное количество очков, побеждают.

ПРАВИЛА ИГРЫ С ДВУМЯ УЧАСТНИКАМИ

В игре для двоих вы играете в команде. Ваша цель — постараться набрать максимальное количество очков за 7 дилемм. Другими словами, получить 7 очков. Раз плюнуть, говорите? Ну-ну, посмотрим.

I – ВЫБОР

Перед командой встаёт дилемма.

- 1 Один игрок берёт одну **классную** карточку и одну **мерзкую** карточку и кладёт их слева и справа от карты **но** соответственно.
- 2 ТИШИНА! Не разговаривать!

II – ГОЛОСОВАНИЕ

Оба игрока пытаются догадаться, согласится ли другой игрок на условия **классной** и **мерзкой** карточек или нет.

Оба игрока вытягивают перед собой руку с зажатой в кулак ладонью и указывающим в сторону большим пальцем. На счёт «три» оба игрока должны проголосовать:

ПОДНЯТЬ палец вверх, если они **СОГЛАСНЫ** и/или считают, что другой игрок согласится с дилеммой,

ОПУСТИТЬ палец вниз, если они **НЕ СОГЛАСНЫ** и/или считают, что другой игрок не согласится с дилеммой.

III – ПРОВЕРКА

Команда получает 1 очко, если оба игрока проголосовали одинаково. *Сила мысли, вухух!* Если игроки проголосовали по-разному, то команда ничего не получает.

Уберите в коробку **классную** и **мерзкую** карточки, которые использовались в текущем раунде, и начните новый раунд.

После того, как седьмая дилемма решена, игра заканчивается.

Игроки проверяют свой результат: чем ближе он к 7 очкам, *тем сильнее создатели игры вас любят!*

Иллюстраторы: Максим Моран и Мано Горобей



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru



Игра от компании Lumberjacks [Studio]. © 2024 Все права защищены. Издание на русский язык: 000 «Настольные игры — Стиль Жизни». Перевод на русский язык: Анастасия Губанова
Корректор: Маргарита Наташина
Верстка: Алёна Наумова
Технолог: Юрий Хмельневский
Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниновой.

