

Фил Визкаро и Антоан Баяржу

ДАНИ

от 3 до 8 играчи | 30 минути

Дани не е сам. Дани чува гласове. Гласовете бръмчат в главата му натрапчиво и не му дават мира. И на Дани му идва в повече. Ти си един от тези гласове. Но на теб ти харесва в главата на Дани. Там си в приятна компания. И искаш да те има. Сработи се с останалите гласове. Използвай спомените на Дани, за да комуникираш с тях. Отстоявай правото си на съществуване. А ако ти си Дани? Е, никак няма да ти е лесно...



Ако си Дани,

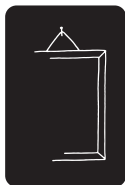
трябва да направиш всичко по силите си, за да провалиш останалите самоличности (гласовете в главата ти), без да бъдеш разкрит.



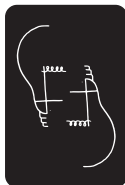
Ако си една от другите самоличности,

трябва да осъществиш достатъчно пъти успешна комуникация с останалите гласове, за да продължиш да съществуваш.

Игрови материал



60 карти със
спомени



37 карти с
идеи



8 карти със
самоличности



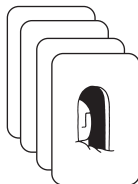
5 карти с
номера

Подготовка за игра

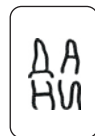
- Разделете картите по видове: **спомени, идеи, самоличности, номера**.
- Отделете 30 случайни карти със **спомени** от тестето и ги върнете в кутията. Размесете останалите 30 карти със **спомени** и ги поставете с лицето надолу на масата.
- Вземете карти със **самоличности** (D), равни на броя на играчите минус едно, и към тях добавете картата **Дани** (DA). Размесете тези карти с лицето надолу и раздайте по една на всеки играч.
- Играчите поглеждат своите карти със **самоличности**, без да ги показват на останалите, и ги поставят закрити на масата пред себе си.

Започва играчът, който най-често си говори сам - той ще бъде активната самоличност за този рунд. Играчът вдясно от него ще бъде арбитърът за този рунд.

Пример при 5-ма играчи



+



Тестето със **самоличности**:

Вземи 4 карти  и картата .



Размеси тези 5 карти и раздай по една **закрита** карта на всеки играч.

Ход на играта



Активната самоличност се подготвя.

- Обърни най-горната карта с **идеи**, прочети я на глас и я постави открита върху тестето с **идеи**.
- Размеси тестето с карти с **номера**. Изтегли най-горната от тях и я погледни скришом. Числото от тази карта показва, коя дума от отворената карта с **идеи** трябва да обясниш на останалите играчи.
- Изтегли 7 карти от тестето със **спомени**, без да ги показваш на останалите.

Активната самоличност се концентрира.

- Трябва да съставиш визуално обяснение на думата от картата с **идеи**, използвайки изтеглените карти със **спомени**. Може да ползваш от 0 до 7 от картите в ръката ти, точният брой зависи от твоето решение.
- След като си избрал картите, които искаш да ползваш, върни останалите закрити върху тестето със **спомени**.

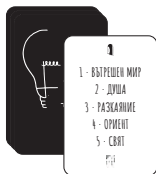
Активната самоличност твори.

- Подреди избраните карти със спомени върху масата, така както решиш: раздалечени, застъпени, завъртени в различна посока, частично закриващи част от други карти и т.н. Бъди креативен.
- Когато си готов, просто се отдръпни, без да казваш нищо. Това е сигнал, че си предал идеята си на останалите самоличности.

Пример

Активната самоличност:

1



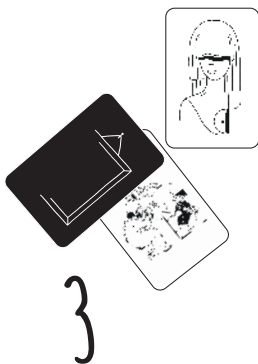
Открива една карта с **идеи**.



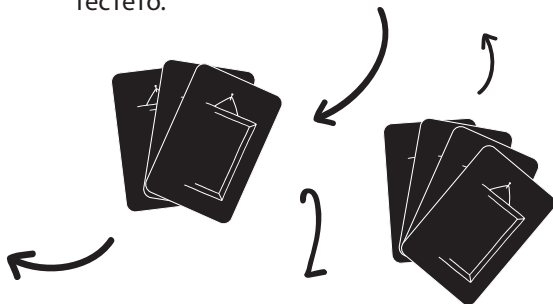
Тегли карта с **номер**, поглежда я скришом и я връща закрыта върху тестето.



Тегли 7 карти със **спомени**, без да ги показва на останалите.



Подрежда картите на масата по такъв начин, че да създаде визия, която да помогне на останалите да познаят правилната идея.



Избира карти, които да използва (от 0 до 7) и връща останалите закрыти върху тестето със спомени.

Останалите самоличности размишляват и обсъждат.

• Всички останали се опитват да познаят думата, представена чрез картите със **спомени**.

4 Те може да обсъждат варианти, да спорят, да се надвикват...

но не може да разговарят с активната самоличност.

Всякаква намеса или помощ от активната самоличност прави рунда невалиден (не се присъждат точки и рундът приключва).

Картите със **спомени**, поставени на масата, не може да се пипат от никого до края на рунда.

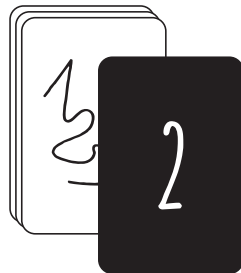
Арбитърът казва тежката си дума.


5 • Играчът, седящ вдясно от активната самоличност, се нарича арбитър. Този играч участва в обсъждането (фаза 4) заедно с останалите, но той има последната дума, дори и неговото решение да противоречи на това на останалите играчи. След като всяка самоличност е дала своето мнение, арбитърът обявява коя дума (идея) от картите смята за правилна.

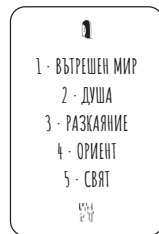
Решението на арбитъра е финално.


Активната самоличност разкрива идеята

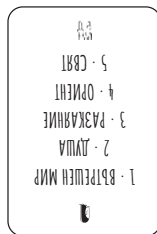
6 • След като арбитърът се е произнесъл, активната самоличност разкривя коя е правилната дума от картата с **идеи** и обръща като доказателство картата с **номер**.



✓ **Ако отговорът е верен:**
Картата се добавя към успешно предадените идеи и се поставя открита вдясно от тестето за теглене, със символа  нагоре.



✗ **Ако отговорът е грешен:**
Картата се добавя към неуспешно предадените идеи и се поставя открита вляво от тестето за теглене, със символа  нагоре.



Подготовка за следващия рунд

- Върнете в кутията всички използвани карти със **спомени**. Те няма да се ползват повече в тази игра.
- Размесете остатъка от тестето със **спомени**.
- Активната самоличност става арбитър за следващия рунд, а играчът вляво от него става новата активна самоличност.

Край на играта

Играта приключва в един от следните случаи:



1

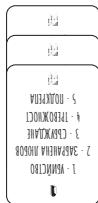
- Когато самоличностите съберат 6 верни отговора (6 карти с успешно предадени идеи вдясно от тестето за теглене).

2

- Когато самоличностите съберат 3 грешни отговора (3 карти с неуспешно предадени идеи вляво от тестето за теглене).

3

- Ако в тестето със **спомени** са останали по малко от 7 карти.



< 7



Останалите самоличности печелят и вече може да живеят в мир в главата на Дани.

Дани най-сетне изчиства съзнанието си от натрапниците.
Трябва да изиграете **Финалния обрат**.
(виж следващата страница)

Финален обрат

Ако сте събрали 3 грешни отговора или пък в тестето със **спомени** са останали по-малко от 7 карти, трябва да изиграете финалния обрат:

- след кратка дискусия броите до три и всеки от вас едновременно посочва с пръст играча, когото смята за *Дани*. Мнозинството има последната дума и посоченият играч трябва да разкрие своята карта със **самоличност**.
- В случай на равенство се извършва ново гласуване, в което може да бъдат посочени само играчите, участващи в равенството. Продължете по този начин, докато мнозинството не определи само един играч. Посоченият играч разкрива своята **самоличност**.

Ако се разкрие
картата на
Дани:



Останалите
самоличности печелят и
вече може да живеят в мир
в главата на Дани.

Ако се разкрие
карта на *друга*
самоличност:



ДА
НИ

Дани печели и останалите
самоличности трябва да
изчезнат от главата му.

ВАЖНО !

Ако си **ДАНИ**,

ще трябва да се стараеш да объркваш останалите самоличности, да ги подтикваш да изберат грешните думи и да направиш всичко възможно да не се доберат до победата.

Разбира се, ще трябва да внимаваш много да не се издадеш, защото останалите ще престанат да те слушат, а и ако те спипат рано, **финалният обрат** със сигурност ще завърши с твоя погром.

Правила за активната самоличност:

- Не може да говориш или да правиш жестове и мимики, с които да насочваш останалите към някоя карта или част от нея, или да им подсказваш, ако са тръгнали на грешен път в разсъжденията си.
- Не може да ползваш никакви други предмети за предаване на идеята. Разполагаш единствено и само със спомените на Дани за тази цел.
- След като бъде разкрита думата, трябва да бъдеш в състояние да обясниш своето творение, ако някой те попита. В противен случай точки не се присъждат, дори и при правилен отговор.

Вариант на играта

Ако смятате, че тестето със **спомени** се изчерпва твърде бързо, може да включите в играта **35** или **40** карти (а дори и повече), вместо предвидените 30.

Автор: Фил Визкаро
Илюстратор: Антоан Баяржу
Разработка: Фил Визкаро и GRRRE Games
Графичен дизайн: Валериана Холи
Превод: Леда Герова
Редакция: Александър Геров



Българско издание 2021

Фантасмагория ООД

facebook.com/fantasmagoria.bg

kingdom@fantasmagoria.bg

+359 895 61 88 10

Онлайн магазин: www.BigBag.bg

Благодарности



Фил Визкаро: Преди всичко благодаря на хората, които се стремят ежедневно да правят този свят по-поносим. Благодаря на Кристин и Джони за тяхната подкрепа по време на първите тестове на Дани. Благодаря на моята гейм-група за смеха и доброто настроение всеки път, когато се събираме, за да играем някой от моите прототипи. Специално благодаря на създателя на пицата. И разбира се, благодаря на Крис, че беше моята връзка с реалността.

Антоан Баяржу: Безусловна и истинска благодарност на моето семейство, приятели и любими, настоящи, стари и бъдещи. Наистина дълбоко благодаря на всички, които непрестанно се борят за създаването на по-добър и щастлив свят. Благодаря на всеки, който вярва в красотата на тялото, такова каквото е. Голямо благодаря на Андре Бретон, Густав Климт и Пабло Пикасо за добрите им думи. И накрая, хиляди извинения на теб, майко Земя, за всичко, на което те подложих, когато драсках посланията си върху твоята кожа. Дано да послужат за някаква цел. Слава на безусловната любов.

Instagram: [Bengal_Studio](https://www.instagram.com/Bengal_Studio)

Обобщение

1. **Активната самоличност се подготвя:** Обърни най-горната карта с идеи, изтегли 1 карта с номер и 7 карти със спомени.
2. **Активната самоличност се концентрира:** Избери кои от изтеглените карти със спомени ще ползваш и върни останалите върху тестето със спомени.
3. **Активната самоличност твори:** Подреди на масата, по свое усмотрение, избраните карти със спомени, за да визуализираш думата.
4. **Останалите самоличности размишляват и обсъждат идеите.**
5. **Арбитърът казва тежката си дума:** той обявява коя дума (идея) смята за правилна.
6. **Активната самоличност разкрива идеята.**

При правилен отговор  се слага нагоре. | При грешен отговор  се слага нагоре.

7. **Подготовка за следващия рунд:** Върнете в кутията използваните карти със спомени. Размесете тестето със спомени. Активната самоличност и арбитърът се сменят.
8. **Край на играта:**

1

· При 6 верни отговора



2

· При 3 грешни отговора



3

· При по-малко от 7
останали карти със
спомени



< 7

⋮
⋮
⋮
..... **Финален обрат**
⋮
⋮
⋮