

7Я. Азбука души. Правила игры

КОМПЛЕКТ НАБОРА ИГРЫ

В комплект входит:

1. 2 колоды по 22 карты
2. 4 запасных (пустых) карты
3. Правила игры 1 шт.

4. Бланк-анкета 1 шт.

5. Коробка 1 шт.

6. Набор наклеек для коробки 1 шт.

7. Листовка с постулатами Учения о 7Я.

ВВЕДЕНИЕ

Познавательная настольная карточная игра «7Я.Азбука души» является наглядным пособием и приложением к книгам Николая Татарова «7Я.Краткий курс» и «Семь звёзд в деснице». Первые прототипы были созданы в июле 2016 года в Томске. Тогда же были выработаны первые Правила игры.

Игра предназначена для лиц от 16 лет, но были случаи игр и с 9-12 летними детьми. Ограничения по возрасту связаны лишь с жизненным опытом человека, логично, что у детей опыта в отношениях с разными людьми недостаточно, тем более опыта различных жизненных пережитий. Сложность игры можно оценить как среднюю, учитывая необходимость запоминать уже вышедшие карты, иметь стратегию и тактику для ведения «своей игры», также нужно помнить, что в некоторых моментах («безответные чувства») игра может

«сломаться» и придётся всё планировать снова.

Тема игры – характеры, чувства, отношения и ситуации, которые из этого вытекают. Жанр - семейная игра, игра для шумных вечеринок и вдумчивых вечеров. Можно весело и быстро развлекаться, а можно вдумчиво и усердно поразмыслить о былом и будущем...

Основная идея игры – ознакомить с книгами автора через непринуждённую форму и радостную обстановку за относительно короткое время (15-20 минут за партию на 2х человек). Один комплект рассчитан на 2х человек, но при большем количестве наборов можно увеличить количество игроков, соответственно вырастет и время игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Откройте коробку, выложите обе колоды перед собой, бланк-анкету отложите в сторону, она потребуется в конце игры.

Крышку коробки, с предварительно наклеенной на неё схемой души, оставьте открытой. Это поможет Вам ориентироваться в ответных ходах на первых порах, пока не выучите схему наизусть (исключительно для наглядности, а также для наглядного объяснения новым игрокам).

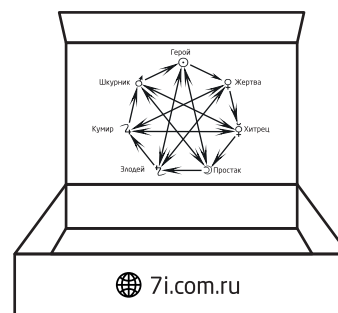
Колода делится на 3 части:

1. Ответные чувства (белая стрелка) – 14 шт.
2. «Безответные чувства» (чёрная стрелка) – 7 шт.
3. Козырь – 1 шт.

Карты с чёрной стрелкой переверните лицом вниз, рубашкой кверху, накройте Козырем лицом к Вам, остальные 14 карт возьмите в руки. Так удобней держать, практик показывает, что все 22 карты в одну руку взять довольно-таки сложно.

Вторая колода отдаётся 2му игроку, раскладывается аналогично.

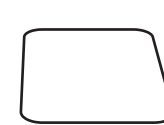
ВАЖНО!!! играют ВСЕ 22 карты, ПОМНИТЕ ОБ ЭТОМ !!!



→
14 шт.



→
7 шт.



КОЗЫРЬ
1 шт.



2-Я КОЛОДА
для 2 игрока

ХОД ИГРЫ

Играющие ходят по очереди. За один ход выкладывается одна карта. В ответ выкладывается карта соперника в соответствии с Правилами ходов. По предварительной договорённости между играющими выбирается один из двух вариантов игры – короткая или длинная. При длинной игре на каждый ход вспоминаются те или иные ситуации, которые возникают при проявлении чувств, которыми сходили игроки. Ситуации описывает тот, кто кладёт карту. Связывать все ходы (всю игру) в один цельный рассказ необязательно. Можно на каждый ход отдельные, не связанные между собой истории. Но это остаётся на усмотрение играющих. При короткой игре внимание уделяется символам, ответным реакциям(чувствам) и запоминанию вышедших карт.

Так как набор карт одинаков, у играющих неизбежно настанет ситуация, когда нужных карт для ответа не останется, тогда применяется Козырь. Это можно считать медианой игры. Далее, так как у одного игрока остаются карты, которыми сыграл соперник, то и ситуации могут возникать аналогичные, то есть которые уже проговаривали. Чтобы не повторяться и уменьшить время игры темп ускоряется.

В результате правильного запоминания вышедших карт и нужной стратегии для нападения можно подвести соперника под отсутствующие у него карты, тем самым оставив его «без чувств», то есть без нужных карт. Кто не может отбиться во второй раз (после вышедшего Козыря), тот и проиграл.

По окончании игры считаются очки игры. Это числа в правом нижнем углу на картах, которые остались в руках играющих. Важно помнить про значения Козыря (0/-1) и также их сложить к общей сумме очков.

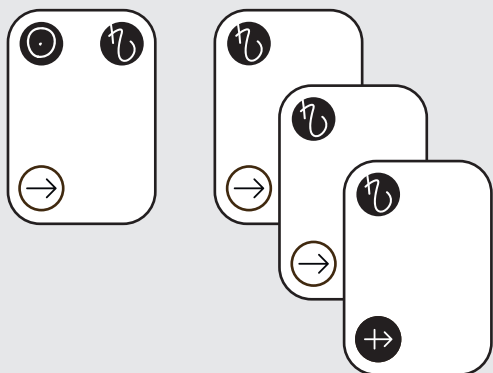
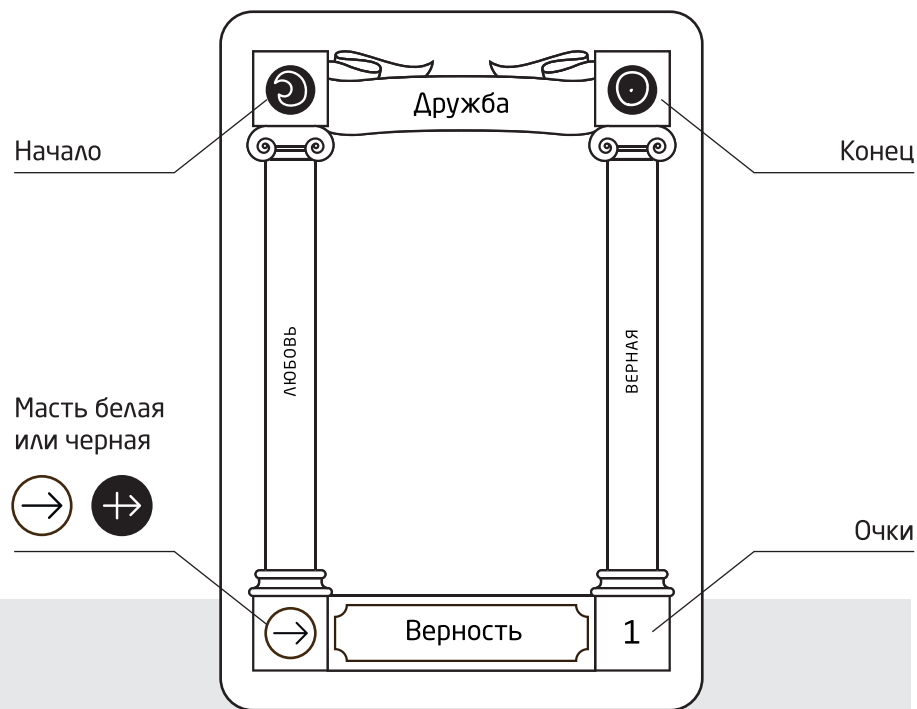
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Целью игры является победа! Победа достигается при условии, что сопернику нечем ответить на Ваш ход, то есть у него не осталось карт с нужными чувствами/символами.

ПРАВИЛА ХОДОВ

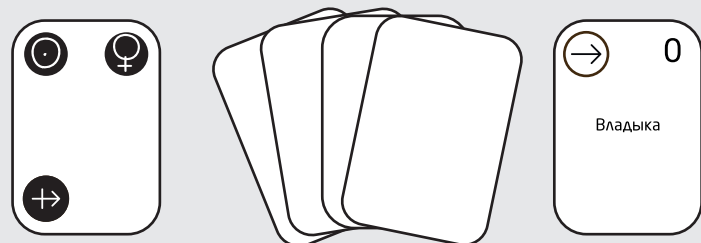
Правила простые, правил всего 2.

Так как то или иное чувство это всегда отношение, то и значение каждой карты имеет «начало» (верхний левый угол, символ в цветном круге) и «конец» (верхний правый угол, другой символ также в цветном круге). Также карты имеют «масти» – белые стрелки (ответные, 14 шт.) и чёрные стрелки (безответные, 7 шт.). Если масть черная, то отвечают любой картой, по желанию игрока. Если масть белая, то только такой, на которую эта карта указывает (правый верхний угол). Ответных вариантов может быть 3, один – чёрная масть и два - белые масти. Важно помнить, что ответные чувства не всегда приводят к символу, с которого началась атака на Вас.



ПРИМЕР 1

Допустим, на Вас сходили картой "азарт, вдохновение". Сначала смотрим на масть, в данном случае масть белая, это значит, что чувство азарта, вдохновения - это ответное чувство. Далее смотрим на значение карты. В нашем случае это оранжевый круг (Солнце/Герой) в "начале" и красный круг (Сатурн/Злодей) в "конце". Находим у себя все Сатурны/Злодеи (красный круг). Таковых 3 карты: 2 белой мастью и один чёрный и, исходя из своей стратегии, выбираем для себя какой из этих 3 карт ответить сопернику.



ПРИМЕР 2

Допустим, на Вас сходили картой "забота, ласка // любовь нежная". Аналогично сперва смотрим на масть, здесь она чёрная. Значит отвечать можно любой, по Вашему желанию, либо той, которая в "конце". В данном случае это Венера/Жертва (фиолетовый круг).

КОЗЫРЬ

Во всех играх есть Козырь и у нас тоже! Он двойного назначения, чтобы отбиваться или нападать. У него 2 названия – Дурень (отбиваться) и Владыка (нападать).

В случае, когда нечем отбиваться (у Вас не осталось нужных карт), можно воспользоваться Козырём в значении Дурень. У него чёрная масть, а это значит, что следующим ходом соперник может положить любую карту. Обычно это происходит в середине игры.

Нападение Козырем в значении Владыка может произойти в любой ход соперника, когда он ходит чёрной мастью. Ведь на такие карты отвечать можно ЛЮБОЙ картой, а значит самое время подловить соперника на недостающих картах. Выражается это в озвучивании цвета (звезды, роли), который соперник должен положить на Вашего Владыку. У Владыки белая масть.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Победа наступает в случае, когда на Ваш ход сопернику нечем ответить, то есть у него не осталось нужных карт.

По окончании игры игроки считают очки. Очки считаются путём сложения чисел на оставшихся в руках картах и сыгранного Козыря. У козыря может быть 2 числа. Если Дурень, то (-1), если Владыка, то (0). Не всегда большее количество очков соответствует победе. Также и в жизни, мы остаемся при материальных вещах, но без людей рядом и отношений с ними.

