

# МОЯ СІМ'Я



# ПРАВИЛА ГРИ



## Опис та мета гри.

Моя сім'я – цікава настільна економічна гра в життя. Гра проходить поетапно і складається з 15 раундів. Учасники розпочинають свій життєвий шлях з 20 років, а гра завершується, коли їм виповниться 80. За цей відведений час, гравці будуть просуватися по кар'єрним сходам, будувати свої відносини, одружуватись, народжувати дітей, купувати будинки та автомобілі, а також відправлятися в незабутні подорожі. Щоби стати успішним, учасникам необхідно буде постійно слідкувати за своїм здоров'ям та настроєм, а також шукати баланс між сім'єю та кар'єрою. Переможцем стане гравець з найбільшою кількістю призових жетонів (очок щастя).

## Комплектація гри.



1 ігрове поле



Ігрові банкноти - 64 шт.



42 Призових жетона (очки щастя)



16 Жетонів розподілення часу

24 маркера характеристик



4 особистих планшета  
(по одному на кожного гравця)



1 Коло життя



32 карточки Подій



16 карточок Відносин



16 карточок Кар'єри



50 тайлів



1 стрілка до ігрового поля

4 ігрових фішки

## Опис ігрового планшета.

Кожен гравець має у своєму розпорядженні особистий планшет на якому буде відображати всі свої досягнення у житті. Зверху планшета вказані 4 основних характеристики: Здоров'я, Настрій, Відносини та Кар'єра. На перших двох шкалах учасники відображатимуть стан свого поточного здоров'я та настрою відповідними маркерами. Він може коливатися від позначки «1» до позначки «10». Тобто, показник Здоров'я та Настрою не може впасти нижче «1» та піднятися вище «10». На наступних двох шкалах вказані плаваючі індикатори Відносин та Кар'єри. Це означає, що коли маркер досягне максимального значення, він знову пересувається вліво (на початкову позицію), натомість збільшується рівень Відносин або Кар'єри. Рівні відносин та кар'єри відображаються нижче. Максимально може бути 5 рівнів.





**Приклад.** Припустимо у гравця характеристика Кар'єри була на 3 рівні і 8 відмітці. Вона у нього збільшилася на 3 позиції. Пересуваємо відповідні маркери на планшеті (див. рис.)

У відповідних місцях на ігровому планшеті гравці відобразатимуть своє житло та авто, свого персонажа та його другу половинку, а також своїх дітей. Кожен учасник гри максимум може мати трьох дітей.

Було

Стало



## Опис ігрового поля.

Гра складається з 3 етапів по 5 раундів (всього 15 раундів). Поточний раунд відмічається Колом життя, яке розміщується по центру поля. На цьому колі є спеціальні стрілки, які будуть відображати даний раунд і вік гравців. З кожним раундом дане коло буде повертатися на один раунд.



Кожен етап учасники розпочинатимуть зі своїх стартових позицій (фішки гравців розташовуються по своїх кольорах). Гравці по черзі будуть переміщати свої фішки по полю і, в залежності від сектора, будуть виконувати відповідні дії.



Всього на ігровому полі є 7 різних секторів:



Про них детально буде описано нижче. Також, на полі розміщена рулетка позитивних і негативних подій. Завдяки їй учасники визначатимуть результат якоїсь конкретної події.

## Підготовка до гри.

Перед початком гри учасники визначають між собою фішкою якого кольору вони будуть проводити гру. Відповідно до вибраного ними кольору, вони отримують:

- одну ігрову фішку;
- 6 маркерів (для відображення характеристик на планшеті);
- 4 жетона розподілення часу;
- ігровий планшет;
- тайл орендованого житла;
- тайл свого персонажу;
- 10000 ігрових грошей.



Перед початком гри учасники повинні розставити свої маркери для відображення характеристик наступним чином:

- маркер на шкалі Здоров'я виставляється на позначку «6»;
- маркер на шкалі Настрою виставляється на позначку «6»;
- маркер на шкалі Відносин виставляється на позначку «0»;
- маркер на шкалі Кар'єри виставляється на позначку «0».

На початку гри кожен гравець матиме перший рівень Відносин та Кар'єри, відповідно маркери виставляються на позначку «1».

У відповідному місці на полі слід закріпити стрілку. Карточки Подій (жовтий колір), карточки Відносин (рожевий колір) та карточки Кар'єри (блакитний колір) потрібно ретельно перетасувати та розмістити колодами «сорочкою» вверху поруч з полем. Гроші, котрі залишилися після роздачі, будуть формувати банк. Гравці між собою вирішують, хто буде проводити розрахунки з банком, або можуть ці розрахунки проводити кожен сам за себе.





## Хід гри.

Гра складається з 3 етапів. Процес гри проходить по раундах. Кожен етап налічує по 5 раундів. В свою чергу, раунд складається з 6 фаз:

- Фаза 1. Розподілення жетонів часу. Коригування індикаторів характеристик.
- Фаза 2. Гравці пересуваються ігровим полем та виконують відповідні дії.
- Фаза 3. Купівля та продаж житла або автомобіля.
- Фаза 4. Кожен гравець витягує з колоди карточку Події та виконує умову.
- Фаза 5. Гравці проводять розрахунки доходів та витрат.
- Фаза 6. Коригування показників здоров'я та настрою.

### Фаза 1. Розподілення жетонів часу. Коригування індикаторів характеристик.

У першій фазі гравці розподіляють свій особистий час по чотирьох пріоритетних характеристиках. Для цього вони використовують 4 жетони розподілення часу. Знизу цих жетонів знаходяться цифри від 1 до 4. Поставлений жетон з найбільшим значенням «4» на котрись характеристику, означає, що учасник їй приділив найбільше часу. Відповідно, найменше виділеного часу отримує характеристика на якій опиниться жетон зі значенням «1». Розподіляти час гравці повинні в закриті, щоби суперники не змогли побачити номінали цих жетонів. Після того, коли всі гравці розставили свої жетони розподілення часу, проходить їх відкриття. Відповідно до значень цих жетонів, проводиться коригування всіх характеристик. Жетони з номіналом «2», «3», та «4» збільшують показник даної характеристики на відповідну кількість значень. Індикатор характеристики, на яку було поставлено жетон з найменшим номіналом «1», зменшується на одиницю. Наприклад,

Було

Стало



Далі кожен учасник гри отримує призовий жетон за свій виставлений жетон розподілення часу найбільшого номіналу. Якщо найбільші свої номінали на одну й ту саму характеристику поставили декілька гравців, то в такому випадку, між ними виникає спір за призовий жетон. В кого показник індикатору Настрою найвищий, той і отримує призовий жетон. Якщо і показник Настрою у них однаковий, то переможця спору визначають за показником Здоров'я. У кого він вищий той і отримує жетон. Якщо і цей показник рівний, тоді призові жетони отримують всі учасники даного спору.

**Важливо!** На всі характеристики, окрім Здоров'я, можна поставити будь-який номінал жетону розподілення часу. Що стосується Здоров'я, то тут необхідно виставляти такий номінал, котрий після коригування даної характеристики не дозволить би індикатору Здоров'я опуститися нижче позначки «1» або вище позначки «10». Наприклад, якщо до розставлення жетонів розподілення часу індикатор Здоров'я був на позначці «1», то гравець не має право поставити на дану характеристику жетон з номіналом «1» ( $1-1=0$ ). Або, якщо індикатор Здоров'я був на позначці «9» (або «10»), учасник не може поставити на нього жетони з номіналом «2», «3» або «4». Бо всі ці суми:  $9+2$ ;  $9+3$ ;  $9+4$ , більші за 10. В цьому випадку, поставити можна лише жетон номіналом «1», котрий опустить індикатор Здоров'я на одну позначку.

### Фаза 2. Гравці пересуваються ігровим полем та виконують відповідні дії.

В даній фазі гравці пересувають свої фішки по полю. На кожному з 3 етапів першим ходить гравець, чия фішка першою стоїть на стартовій позиції. Власник наступної фішки ходить другим і т.д.

Фішки пересуваються у відповідності до показників Здоров'я. Всього на полі є 7 секторів.





Після попадання фішок на дані сектори (окрім сектору Подія), гравець завжди буде крутити рулетку позитивних і негативних подій. Дані сектори на рулетці означатимуть наступне:



- позитивний результат для гравця;



- негативний результат для гравця.

При негативному результаті рулетки, учасник має можливість ще раз її покрутити, але! Для цього необхідно, щоб індикатори його Здоров'я та Настрою були не меншими за «7». В іншому випадку, такого шансу в нього не буде. Тому так важливо, контролювати своє здоров'я та настрій і тримати їх на високих показниках, щоби мати більше шансів для успіху.

## Сектор Подія.



При попаданні на даний сектор гравець витягує карточку Подій з відповідної стопки. Виконує умову карточки та скидає її у стопку зіграних карт (окрема стопка карточок Подій).

## Сектор Відносини.



При попаданні на даний сектор учасник витягує карточку Відносин. Після чого, крутить рулетку. У разі позитивного результату, виконує відповідну умову з даної карточки. У разі негативного результату, має можливість крутити рулетку ще раз (якщо його показники Здоров'я та Настрою не нижче «7»). Якщо фортуна знову від нього відвернулася і випав негативний сектор, то гравець виконує відповідну умову з карточки. Дана карточка скидається у стопку зіграних карт (окрема стопка карточок Відносин).

Позитивна  
умова



Негативна  
умова



## Сектор Кар'єра.



Тут учасники виконують ті самі дії, як і при попаданні на сектор Відносин. Тільки витягують карточки Кар'єри.

**Примітка.** Коли в котрійсь з колод закінчилися карточки для добору, зіграні карточки ретельно перетасовуються і виставляються на своє місце.

## Сектор Весілля.



Якщо фішка опинилася на даному секторі, то це означає, що учасник гри може одружитися. Але є одна умова. Рівень його Відносин повинен бути не нижче «2». Якщо даний рівень нижче «2», то нічого не відбувається. Хід переходить до наступного гравця. Якщо рівень відносин задовільний, то гравець крутить рулетку. Тут все так само, як і в попередніх секторах. Є, умовно, 2 спроби (якщо здоров'я та настрої в нормі). Якщо випав негативний результат рулетки – шкода. Щось пішло не так, весілля зірвалося. Позитивний результат означатиме, що ви одружилися. Всі вас вітають і кожен дарує вам по 5000 грошей. Крім цього, тепер вже одружений учасник гри, покращує деякі свої характеристики. А саме: Настрій + 2 позначки, Відносини +3 позначки. Також він бере собі з коробки тайл протилежного по статі персонажа та ставить його на планшет поряд зі своїм.

Якщо гравець попадає на даний сектор в статусі одруженого, то він має можливість відсвяткувати річницю свого весілля і отримати призовий жетон. За цей банкет учасник сплачує в банк 5000, та покращує деякі свої характеристики. А саме: Настрій + 2, Відносини +3. Після чого крутить рулетку (правила рулетки ті самі). При позитивному результаті отримує ще й призовий жетон.

Загалом, гравець, котрий потрапив на даний сектор може відмовитися від будь-яких дій. Тоді хід переходить до наступного учасника.

## Сектор Діти.



Потрапивши на сектор Діти, у гравців є можливість обзавестися дитиною. В цьому випадку, їхній рівень Відносин повинен бути не нижче «3». З нижчим рівнем Відносин ви не маєте права народжувати дитину.

**Примітка.** Не важливо, яка це вже по рахунку дитина, умова для всіх одна й та сама – рівень Відносин повинен бути не нижче третього.

При задовільній умові рівня Відносин, учасник крутить рулетку. Діють ті самі правила рулетки, як і на інших секторах. У разі негативного результату нічого не відбувається. Хід переходить до наступного гравця. У разі успіху у гравця народжується дитина. Всі суперники вітають його та дарують по 5000 грошей. Покращуються деякі його характеристики: Настрій +3, Відносини +2. Тайл з дитиною виставляється на планшет на відповідне місце.



## Сектор Усиновлення.



З часом, коли учасники гри вже досягли поважного віку, вони не можуть вже народжувати дітей. Але в них ще є можливість їхнього усиновлення. Потрапивши на даний сектор, гравець може відмовитися від усиновлення. Якщо він, все ж таки, наважився на такий крок, то змушений сплатити в банк 50000 (п'ятдесят тисяч) грошей. Потім крутить рулетку. Далі все відбувається так само, як і з сектором Діти.

## Сектор Відпустка.



Потрапивши на цей сектор, учасник гри має можливість відправитися у подорож. Він повинен сплатити в банк 5000. Після чого покращує деякі свої характеристики: Здоров'я +1 та Настрій +1. Якщо дана подорож була незабутньою і запам'ятається на ціле життя, гравець отримує призовий жетон. Щоби це визначити, крутиться рулетка (правила ті самі: 2 умовні спроби, при Здоров'ї та Настрої не менше «7»). За позитивний результат учасник отримує даний жетон. Гравець може відмовитися від будь-яких дій, потрапивши на даний сектор.

Слід зауважити, що на ігровому полі є декілька розгалужень (вони позначені стрілочками), тобто гравцям надається життєвий вибір. Один життєвий шлях, здебільшого, спрямований на кар'єру, а інший на сімейні відносини. Також, більший шанс одружитися та народити дітей у гравців буде на перших двох етапах. На третьому етапі учасники гри зможуть лише усиновити дитину.

## Фаза 3. Купівля та продаж житла або автомобіля.

У цій фазі гравці зможуть придбати собі житло або авто. Кожна з цих опцій може сягати 3 рівня. На початку гри учасникам надається лише орендоване житло. На початкових раундах учасники не зможуть придбати собі ані житло, ані авто у зв'язку з недостатністю коштів. Але, на протязі гри, вони можуть покращити свої умови проживання. Чим вищого рівня у вас житло, тим кращим буде у вас настрій. Чим вищого рівня у вас авто, тим міцнішим буде ваше здоров'я.

Щоби придбати житло, потрібно заплатити у банк:

- 50 000 – житло 1-го рівня;
- 100 000 – житло 2-го рівня;
- 150 000 – житло 3-го рівня.

Щоби придбати авто, потрібно заплатити у банк:

- 40 000 – авто 1-го рівня;
- 80 000 – авто 2-го рівня;
- 120 000 – авто 3-го рівня.

Продати житло і авто гравці можуть на 10 % дешевше.

Наприклад, учасник гри хоче придбати авто 2-го рівня (на даний момент має авто 1-го рівня). Для цього він вносить у банк 44 000 грошей та змінює на планшеті відповідний тайл авто 2-го рівня.

$$40\ 000 - 10\% = 36\ 000$$

$$80\ 000 - 36\ 000 = 44\ 000.$$

## Фаза 4. Кожен гравець витягує з колоди карточку Подій та виконує умову.

У даній фазі кожен учасник витягує собі одну карточку Подій. Виконує умову, що вказана на карточці. На цьому дана фаза завершена.

## Фаза 5. Гравці проводять розрахунки доходів та витрат.

Тут всі учасники гри будуть підраховувати свої доходи та витрати.

**Доходи.** В залежності від свого рівня Кар'єри, гравець отримує певну суму грошей.

**Витрати.** За себе та за кожного члена сім'ї гравець повинен сплатити по 5000. Також він сплачує комунальні платежі по своєму житлу і витрати на авто:

- Орендоване житло – 5000;
- житло 1- го рівня – 2000;
- житло 2- го рівня – 3000;
- житло 3- го рівня – 4000;
- авто 1-го рівня – 1000;
- авто 2-го рівня – 2000;
- авто 3-го рівня – 3000.

Розглянемо приклад.

**Доходи.** Як бачимо у гравця третій рівень Кар'єри, а плаваючий індикатор характеристики стоїть на позначці «8». Це означає, що його прибуток складає 38 000.

**Витрати.** У гравця всього 4 члена сім'ї (включаючи його самого). Отже, витрати на них складають:  $4 \times 5000 = 20\ 000$  грошей.

Витрати на житло 3000 (житло 2-го рівня). Витрати на авто 1000 (авто 1-го рівня).

В загальному його витрати склали 24000. Отже, учасник гри отримав з банку 38000, а заплатив банку 24000.





## Фаза 6. Коригування показників Здоров'я та Настрою.

В кінці кожного раунду проводиться коригування показників Здоров'я та Настрою. З часом, здоров'я гравців буде погіршуватись. З кожним етапом все більше. Так, на першому етапі здоров'я погіршується на «1», на другому етапі – на «2» і на третьому етапі – на «3». Також, змінюватиметься і настрій. Він буде залежати від кількості членів вашої сім'ї та вашого помешкання. За кожного члена сім'ї знімається по одному показнику настрою. А рівень вашого житла буде його збільшувати. Так,

- житло 1-го рівня збільшує настрої на «1»;
- житло 2-го рівня збільшує настрої на «2»;
- житло 3-го рівня збільшує настрої на «3».

Орендоване житло настрою не збільшує.

Ваш автомобіль зможе дещо покращити здоров'я. А саме:

- авто 1-го рівня збільшує здоров'я на «1»;
- авто 2-го рівня збільшує здоров'я на «2»;
- авто 3-го рівня збільшує здоров'я на «3».



Розглянемо приклад.

Коригуємо показники Здоров'я та Настрою. Припустимо, що гра проходить на другому етапі. На даному етапі знімається «2» показники здоров'я, а перший рівень авто дає змогу його підняти на «1» даний показник. 4 члена сім'ї – це мінус «4» до показника настрою, а власне житло другого рівня – плюс «2» до настрою. В кінцевому результаті показники Здоров'я та Настрою змінюються наступним чином:

- показник Здоров'я «-1»;
- показник Настрою «-2».

Пересуваємо на планшеті індикатори даних характеристик. На цьому раунд завершено.

Важливо! Може виникнути ситуація, коли у одного з гравців не вистачає, або немає коштів для розрахунку. Наприклад, немає коштів для подарунку супернику, або він витягнув карточку Подій, яка вимагає додаткових витрат. В цьому випадку, гравець бере з банку суму, яка йому необхідна. Натомість, індикатор його Кар'єри зменшується. Одна позначка на шкалі Кар'єри дорівнює 1000 грошей.

Приклад. Припустимо у гравця в наявності є всього 2000, а його суперник одружився. Йому потрібно витратити на подарунок 5000. Він бере з банку 3000 і дарує 5000 супернику. Індикатор Кар'єри пересувається на «3» позначки вліво.



## Закінчення кожного етапу.

Після закінчення кожного з 3-х етапів, гравці можуть додатково отримати призові жетони. Так, після фази 6, учасники порівнюють свої показники Здоров'я та Настрою. У кого вищий показник Здоров'я той і отримує призовий жетон. Якщо таких гравців декілька, то всі вони отримують по одному призовому жетону. Наприклад, у першого гравця показник Здоров'я «6», у другого – «7», у третього – також, «7». Другий та третій гравець отримують по жетону. Таким самим чином учасники гри отримують жетони по показникам Настрою.

В кінці гри, після 3-го етапу, додатково порівнюються показники Відносин та Кар'єри. Гравці з найбільшими показниками отримують призові жетони. Максимальне значення даних показників може сягати 5 рівня + 9 відміток. Наприклад, показник Відносин у першого гравця – 5 рівень + 8 відміток, а у другого – 5 рівень + 6 відміток. Призовий жетон отримує перший гравець.

## Кінець гри. Визначення переможця.

По закінченню третього етапу (15-го раунду), гра завершується і проводиться підрахунок призових жетонів. У кого їх буде найбільше, той і оголошується переможцем. Спочатку підраховуються призові жетони, які учасники отримали на протязі гри. Потім йде підрахунок по планшету.

За кожну Дитину – нараховується 4 жетони;

За кожен рівень Відносин – 3 жетони;

За кожен рівень Кар'єри – 2 жетони;

За кожен рівень житла – 2 жетони;

За кожен рівень авто – 1 жетон.

Також, гроші котрі залишилися на руках, можна обміняти на жетони. 50 000 грошей – 1 жетон.

Наведемо приклад.

За гру гравець отримав 17 призових жетонів. На руках у нього залишилося 73 000 грошей, а на його планшеті такий розклад:

Діти:  $2 \times 4 = 8$  призових жетонів;

Відносини:  $5 \times 3 = 15$  призових жетонів;

Кар'єра:  $5 \times 2 = 10$  призових жетонів;

Житло:  $3 \times 2 = 6$  призових жетонів;

Авто:  $2 \times 1 = 2$  призових жетона;

73 000 = 1 призовий жетон.

Всього:  $17 + 8 + 15 + 10 + 6 + 2 + 1 = 59$  призових жетонів.

