Ансамбль

Гра Луїджі Ферріні і Даніеле Урсіні

15-30' 2-10 14+

Ансамбль — кооперативна гра, в якій ви мусите робити синхронний вибір без змоги його обговорювати. Перемога дістанеться тільки найзгуртованішій команді, яка подолає 9-й рівень; якщо вам це не вдасться, на всіх очікує поразка.

Вміст гри

- 1 збірне поле гри
- 80 карток спомину (основна колода)
- 48 карток сценарію (по 16 на сценарій)
- 90 карток голосу (в 10 кольорах)
- 10 фішок життя
- 1 фішка новачка
- 1 мітка рівня
- 1 книга правил

Підготовка

A Зберіть **поле гри** й покладіть посеред столу.

B Візьміть **фішки життя**, починаючи з фішки під номером 1 до тієї, номер якої відповідає кількості гравців (для прикладу: якщо грає четверо, візьміть фішки від 1 до 4). Розкладіть ці фішки кольоровим боком догори біля поля в порядку зростання їхніх номерів.

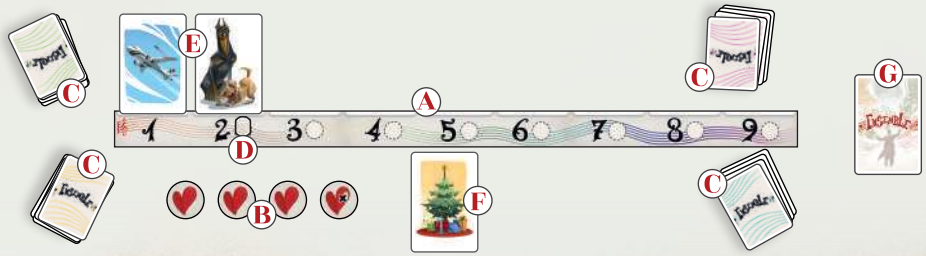
C Кожен гравець бере 9 **карток голосу** одного кольору (вони також пронумеровані від 1 до 9).

D Покладіть **мітку рівня** на найлівішу вільну поділку поля гри (рівень 2).

E Перемішайте основну колоду **карток спомину**, а тоді викладіть дві картки з неї поряд із позиціями 1 і 2 на полі.

F Візьміть іще одну картку спомину з колоди й покладіть посеред столу так, щоб її бачили всі гравці. Ця картка — ваша **проблема**.

G Покладіть колоду карток спомину поряд із полем гри.



Хід гри

На початку кожного раунду кожен гравець мусить таємно обрати картку спомину, яка найкраще (на його чи її думку) поєднується з проблемою в центрі столу. Аби показати свій вибір, він чи вона мусить зіграти з руки долілиць картку голосу, номер якої відповідає місцю обраної картки спомину.

Якщо проблема містить більше ніж одну картку, гравці мусять поєднати усі картки проблеми лише з однією карткою спомину.

Гравці кладуть свої картки голосу на стіл одночасно, а тоді перевертають їх усі горілиць. Під час розігрування картки голосу гравцям заборонено давати підказки про свій вибір, але після відкриття ви можете пояснити хід своїх думок.

Коли ви відкриваєте свої картки голосу, може статися одне з трьох:

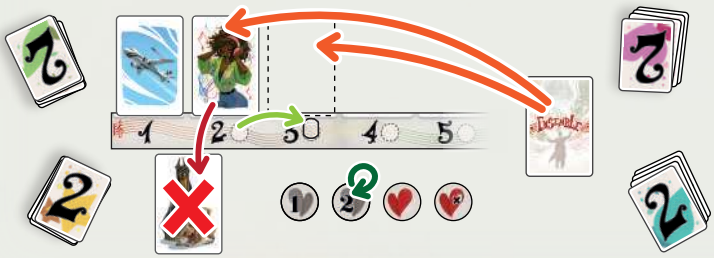
Допуск:
на кольоровому боці декотрих фішок життя може бути показано рівень допуску. Допуск показує, скільки карток голосу може відрізнятися від більшості, аби ви все одно подолали цей рівень. Найлівіша з кольорових фішок життя (та, що має найменший номер) позначає ваш рівень допуску на цей раунд.

Ансамбль!

Усі проголосували за одну й ту саму картку спомину.
Ви долаєте рівень і повертаєте втрачене життя (якщо таке є).

- **Пересуньте мітку рівня на одну поділку праворуч.**
- **Якщо одну чи більше фішок життя повернуто сірим боком, поверніть найправішу (тобто найостаннішу) з сірих фішок кольоровим боком догори.**

Ви перемагаєте, щойно долаєте 9-й рівень!



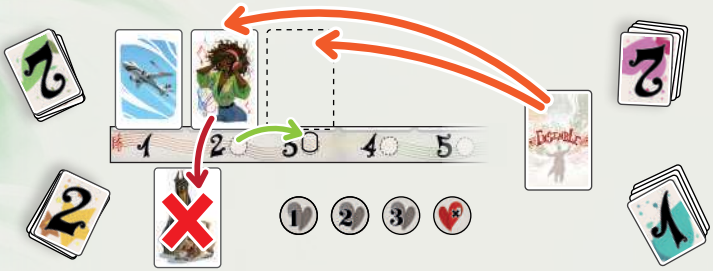
Усі гравці проголосували за одну й ту саму картку спомину, а отже мітка рівня пересувається на одну поділку праворуч, а останнє з сірих сердечок знову стає активним. Скиньте картку проблеми й замініть її карткою спомину, що отримала найбільше голосів. Наостанок, заповніть поле новими картками спомину по мітку рівня.

Рівень подолано!

Якщо чийсь голос відрізняється від більшості, але кількість таких голосів не перевищує поточний рівень допуску — ви долаєте рівень, але не повертаєте втраченої фішки життя.

- **Пересуньте мітку рівня на одну поділку праворуч.**

Ви перемагаєте, щойно долаєте 9-й рівень!



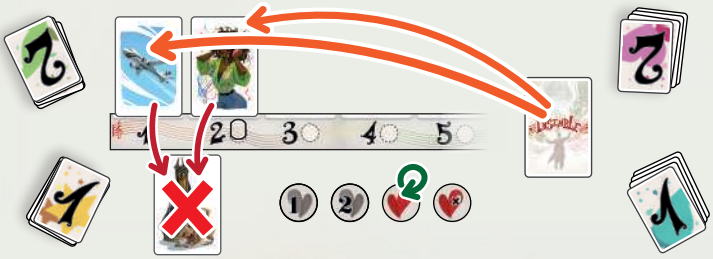
Лише один голос відрізняється від більшості, але на цей раунд ви маєте допуск 1, тому ви його долаєте. Пересуньте мітку рівня на одну поділку. Картка спомину, яка отримала найбільше голосів, стає новою проблемою. Наостанок, заповніть поле новими картками спомину по мітку рівня.

Невдача!

Якщо чийсь голос відрізняється від більшості, а кількість таких голосів перевищує поточний рівень допуску (або ви не маєте допуску на цей рівень) — ви програєте цей рівень і втрачаєте фішку життя.

- **Не пересовуйте мітку рівня.**
- **Переверніть найлівішу з кольорових фішок життя (ту, що має найменший номер) сірим боком догори.**

Ви програєте гру, щойно у вас не залишається кольорових фішок життя!



Два голоси відрізняються від більшості, але на цей раунд у вас нульовий допуск — отже, ви зазнаєте невдачі. Мітка рівня залишається на своєму місці; переверніть сірим боком догори найлівішу з кольорових фішок життя. Замініть проблему обома картками спомину, бо вони обидві отримали однакову кількість голосів. Наостанок, заповніть поле новими картками спомину по мітку рівня.

Якщо гра ще не закінчилася:

- **Скиньте усі картки проблеми і замініть їх тією карткою спомину, що отримала найбільше голосів. Якщо якісь картки спомину отримали однакову кількість голосів, вони всі стають проблемою.**
- **Заповніть порожні місця на полі новими картками спомину з колоди по мітку рівня (по одній картці на поділку рівня).**
- **Усі гравці забирають використану картку голосу назад на руку. Починається новий раунд!**

Поради

Перші кілька партій (або коли ви граєте новосформованою групою) ми радимо додавати фішку новачка до фішок життя під час підготовки.

Вважайте цю фішку додатковою фішкою життя з найвищим номером (розмістіть її праворуч від усіх інших). Рівень допуску цієї фішки такий самий, як у фішки просто ліворуч від неї (тобто як у останньої фішки, що ви розміщували б за звичайними правилами).

Сценарії

Будь-яка ігрова команда може влаштувати собі мінливу подорож у цій грі, додаючи сценарії та підвищуючи її складність.

Ви можете розпакувати сценарій щойно виконаєте вимоги, вказані на першій картці колоди. Усередині колод сценаріїв ви знайдете нові правила й нові картки спомину! Замішані в основну колоду картки сценарію вже не варто розділяти.

Над грою працювали

Автори: Луїджі Ферріні і Даніеле Урсіні
Редактор та керівник проєкту: Алессандро Ланцуізі
Дизайн та оформлення: Даніеле Джубелліні
Ілюстрації: Еліс Паппаґалло
Координатор виробництва: Лоренцо Марія Конті

Українська локалізація:
Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладач: Олесь Петік
Верстка: Влад Дімаков
Коректори: Тетяна Рижикова, Степан Бобошко

© 2022 Ergo Ludo Editions.
Всі права захищені.

ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС"
м. Дніпро,
вул. Маршала Малиновського, 22, 57.

Всі права захищені.

www.games7days.com