

Я НЕ РОБОТ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Представьте себе, что вы – робот, способный за доли секунд произвести квадриллион вычислений. Но стоит вам попытаться зайти на сайт или скачать файл, как ваш чудо-процессор становится бесполезным... Автобусы, лестницы, гидранты – как люди всё это отличают?!



3–8 игроков



от 12 лет



30 минут

**HOBBY
WORLD**

Играть интересно

СОСТАВ ИГРЫ

72 двусторонние
карты фотографий

90 карт ролей:

- ✓ 81 карта людей с номерами 1–9 (по 8 карт **с белой рубашкой** и по 1 карте **с синей рубашкой** для каждого номера)
- ✓ 9 карт робота («404»)

9 жетонов
с номерами 1–9

9 маленьких пакетиков
под карты ролей

Большие пакетики под
остальные компоненты

8 карандашей

1 блокнот
(50 двусторонних листов)



Внимание всем сотрудникам!

На сервер поступило сообщение о неудачной попытке доступа в нашу секретную базу данных с одной из рабочих станций. Похоже, что среди нас есть имитация сотрудника. Всем срочно пройти проверку! Чем быстрее вычислим робота, тем быстрее вернёмся к своей человеческой работе... то есть просто к своей работе.

Правила, которые
вы сейчас читаете



ОБ ИГРЕ

Игра длится 6 раундов. В каждом раунде участники проходят проверку, чтобы вычислить, кто из них робот. Для этого они получают задание из 9 фотографий. Все игроки, которым досталась роль человека, знают, какая из этих фотографий правильная, а игрок-робот пытается угадать её по ассоциациям остальных участников. При этом он также называет свою ассоциацию, пытаясь имитировать человека.

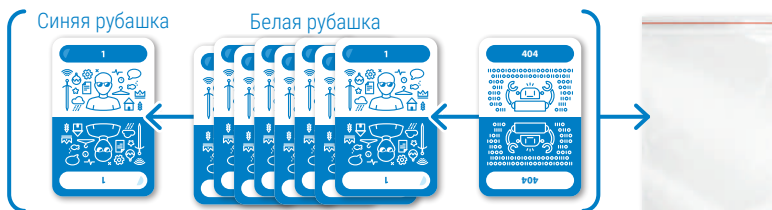
Если робот угадывает фотографию, он немедленно побеждает в раунде. Если он решает не рисковать, то открывается карта правильного ответа и все игроки объясняют свои ассоциации. После этого участники голосуют, кто из них робот. Команда людей побеждает, если они вычислят робота (или решат, что произошёл сбой в системе и среди них робота нет). Робот побеждает, если большинство проголосует не за него.



За победу в раунде участники получают победные очки (☆). В конце игры побеждает участник, набравший наибольшее количество ☆ за все раунды.

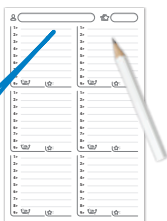
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка колод ролей (только перед первой игрой)

Возьмите все карты ролей, выберите из них 9 карт **с синей рубашкой** и положите каждую отдельно лицевой стороной вверх. Возьмите карты **с белой рубашкой** и отсортируйте их следующим образом: карты людей (с номерами 1–9) разложите по соответствующим номерам поверх выложенных карт **с синей рубашкой**, а карты робота (с кодом 404) откладывайте отдельно. Когда у вас получится 9 стопок по 9 карт с номерами, положите на каждую из них 1 карту робота лицевой стороной вверх – ваши колоды ролей готовы! Уберите каждую колоду в маленький пакетик для карт ролей. Обратите внимание: во всех колодах должна быть видна только карта робота, а номера на картах людей – нет.



1. Каждый игрок берёт лист блокнота и карандаш, а затем записывает своё имя в поле  в верхней части листа. Поле  оставьте пустым — оно понадобится в конце игры для подсчёта победных очков.



2. Положите в центр стола любой стороной вверх 9 карт фотографий, так чтобы получился квадрат 3 на 3 (оставьте немного места под каждой картой).



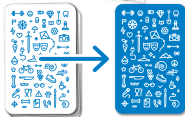
3. Под каждую карту положите белой стороной вверх жетон с номером от 1 (под левой верхней картой) до 9 (под правой нижней картой), как показано на иллюстрации.

4. Дайте всем игрокам время, чтобы ознакомиться с выложенными фотографиями. Каждый игрок может взять любую карту на руку, внимательно изучить её и вернуть на место.

5. Перемешайте пакетики с колодами ролей и случайным образом возьмите один из них.



6. Достаньте колоду из пакетика и отложите в сторону верхнюю карту с **синей рубашкой**, не переворачивая её на лицевую сторону, — это **карта правильного ответа**.



7. Отложите из-под низа колоды количество карт, равное **числу игроков плюс один**, не переворачивая их на лицевую сторону. Оставшиеся карты не подсматривая уберите в пакетик.



8. Перемешайте отложенные карты с **большой рубашкой** и раздайте всем игрокам по одной карте взакрытую. Оставшуюся карту также взакрытую положите рядом с картой правильного ответа – это **карта сервера**. Таким образом, роль робота может достаться как игроку, так и серверу (в последнем случае это означает, что произошёл сбой в системе и робота среди игроков нет).



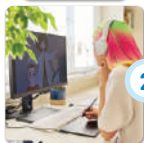
1



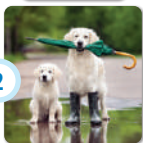
2



3



4



5



6



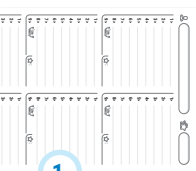
7



8



9



Пример подготовки к игре для 4 участников

ХОД ИГРЫ

Игра длится 6 раундов. Каждый раунд состоит из 7 фаз:

1. Распределение ролей
2. Ассоциации
3. Догадка робота
4. Обсуждение
5. Голосование
6. Подсчёт очков
7. Подготовка к новому раунду

1. Распределение ролей

Каждый игрок смотрит свою карту, не показывая остальным. Если у него карта с номером от 1 до 9, то ему досталась роль человека и его задача – вычислить робота. Если у него карта с кодом ошибки 404, то ему досталась роль робота и его задача – угадать правильную фотографию или сделать всё возможное, чтобы его не вычислили. Номер на карте человека обозначает номер правильного ответа (фотографии, под которой лежит соответствующий жетон).



2. Ассоциации

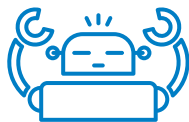
Каждый игрок (включая робота) должен придумать ассоциацию к фотографии, которая является правильным ответом. Ассоциация должна состоять **из одного слова**. Игроки могут называть их **в любом порядке**: кто первый придумает, тот и говорит. Когда игрок озвучивает ассоциацию, все участники (включая его самого) записывают её на своих листах в блоке текущего раунда. Ассоциации записываются в том порядке, в каком их называли игроки.



Если несколько игроков придумывают ассоциацию одновременно и участники не могут определить, кто был раньше, разрешите эту ситуацию с помощью жребия (например, сыграв в «камень-ножницы-бумага»).

При выборе ассоциации старайтесь показать другим игрокам, что вы человек и знаете правильный ответ. Однако если ассоциация будет слишком очевидной, робот сможет отгадать правильную фотографию и победить. Если же ассоциация окажется слишком запутанной, игроки могут решить, что робот – это вы!

Что делать роботу?



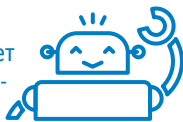
Поскольку робот не знает, какая фотография является ответом, он может ориентироваться на уже названные ассоциации и подобрать что-то похожее. Также он может попытаться придумать слово, которое объединит наибольшее количество фотографий. Но даже если его ассоциация будет далека от правильной фотографии, находчивый робот может удачно её обосновать в фазе 4 («Обсуждение») или понадеяться, что кто-то из людей справится с этим хуже. Как правило, чем раньше робот называет свою ассоциацию, тем меньше он вызывает подозрений, но тем меньше у него информации о правильном ответе.

Правила ассоциаций

1. Ассоциация должна состоять **только из одного слова**.
2. Ассоциация может быть словом любой части речи (существительным, глаголом и т. д.) и может быть представлена в любой форме (род, падеж и т. д.).
3. Ассоциация должна относиться к изображению на фотографии, а не к её номеру или местоположению на столе.
4. **Нельзя повторять ассоциации, названные в предыдущих раундах.**

3. Догадка робота

После того как все игроки назовут свои ассоциации, робот может рискнуть и попытаться назвать правильный ответ. Игрок, придумавший ассоциацию первым (даже если он робот), задаёт вопрос: «Хочет ли робот открыться?»



1. Если робот считает, что знает правильный ответ, или боится, что не сможет хорошо объяснить свою ассоциацию в фазе 4, он раскрывает свою карту роли, показывая всем, что он робот. После этого он называет фотографию, которую считает правильной (при этом у него есть время подумать в течение 30 секунд). Откройте карту правильного ответа. Если робот угадал, он выигрывает раунд. Если нет, то побеждает команда людей. В любом из этих случаев переходите к фазе 6.
2. Если робот не открылся в течение 5 секунд, переходите к фазе 4.

4. Обсуждение

Откройте карту правильного ответа. Переверните жетон с номером правильного ответа на синюю сторону, чтобы все игроки, включая робота, понимали, какая фотография была загадана. Теперь все участники должны объяснить, почему они придумали такие ассоциации, в том же порядке, в каком их называли. После этого у игроков есть несколько минут, чтобы задать друг другу уточняющие вопросы, высказать свои догадки и попытаться выяснить, кто кого считает роботом.

5. Голосование

Каждый игрок втайне от других обводит на своём листе номер той ассоциации, которую, по его мнению, назвал робот. Если все ассоциации кажутся логичными и подходящими к фотографии, то возможно, что произошёл сбой в системе и робота среди игроков нет (карта робота досталась серверу). В таком случае игрок обводит пункт 9 (🗑️) в конце списка ассоциаций.

Когда все участники будут готовы, они по очереди объявляют, за кого проголосовали. Тот игрок, который набрал больше всего голосов, открывает свою карту роли. Если большинство проголосовало за карту сервера, то откройте её. В случае равенства голосов карту роли открывает тот претендент, который назвал свою ассоциацию позже (она находится ниже в списке). При равенстве голосов за игрока и за сервер открывается карта сервера.

Если открытая карта оказалась картой человека, то роботу удалось перехитрить всех и он выигрывает раунд. В противном случае раунд выигрывает команда людей.

6. Подсчёт очков

Откройте все карты ролей. Подсчитайте, сколько вы набрали ☆, и впишите их в соответствующее поле внизу блока текущего раунда.

Если вы человек:

- ✓ получите 1 ☆, если команда людей выиграла (вы совместно раскрыли робота; выяснили, что его нет; или робот ошибся при угадывании фотографии);

И

- ✓ получите 1 ☆, если верно проголосовали за робота (даже если победил робот).

Если вы робот:

- ✓ получите 3 ☆, если правильно угадали фотографию;

ИЛИ

- ✓ получите 2 ☆, если после голосования ваша карта роли осталась закрытой.

	☆: _____	9> 
---	----------	--

7. Подготовка к новому раунду

Сложите карты ролей в том же порядке, в каком они были изначально: нижней должна быть карта правильного ответа **с синей рубашкой**, над ней – карты с номером и **белой рубашкой**, а верхней – карта робота. Уберите эту колоду в пакетик и отложите его к остальным.



Если вы ещё не сыграли последний раунд, уберите 9 карт фотографий в коробку и выполните подготовку к игре (пункты 2–8), взяв новые карты фотографий. Жетоны с номерами оставьте на своём месте (переверните синий жетон на белую сторону).



КОНЕЦ ИГРЫ

После 6 раундов игра завершается. Сложите заработанные за все раунды победные очки и запишите их в поле ☆ в верхней части листа.

Побеждает игрок, набравший наибольшую сумму победных очков. В случае ничьей побеждает претендент, который большее количество раз набирал ровно 2 ☆ за отдельные раунды. Если и после этого ничья, все претенденты делят победу.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Восстание машин

При подготовке к игре отложите количество карт ролей, **равное числу игроков**, и не откладываете карту сервера. В таком случае среди участников всегда будет робот.

Дефрагментация

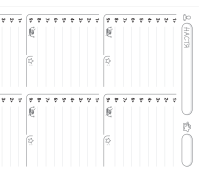
При желании вы можете сыграть более короткую или более длинную партию (с меньшим или большим числом раундов соответственно).

ПРИМЕР ИГРЫ

Играют Петя, Настя, Галя и Паша. Гале досталась роль робота, а остальным – роль человека (они знают, что правильный ответ – фотография № 3).



Петя



Настя



1 2 3



4 5 6



7 8 9

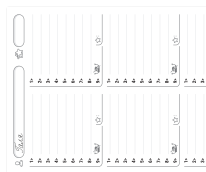
Паша



Паша



Галя



Галя



Настя придумывает ассоциацию первой: «Одежда». Это слово подходит к большинству карт, так что ей удалось дать роботу минимум полезной информации. Следующим слово называет Петя: «Мечтать». И снова под ассоциацию подходит несколько фотографий!

Галя решает не дожидаться, пока ассоциацию скажет Паша, чтобы сделать вид, что она знает правильный ответ. Осмотрев карты, она подумала, что два предыдущих слова больше подходят к фотографиям № 3, 5, 7 и 8.

Отдав предпочтение карте № 5, Галя придумывает неожиданную ассоциацию: «Гидрант». Если она угадает, то с лёгкостью её объяснит: человек в красном издали похож на гидрант! А если правильная карта другая, она сможет связать её с водой!

Наконец, Паша называет ассоциацию: «Перерыв».

После того как все записали её на свои листы, Настя спрашивает, готов ли робот назвать фотографию. Галя считает, что правильный ответ — 5, но до конца не уверена в нём, поэтому решает не рисковать. Наступает фаза обсуждений.

НАСТЯ		★	
1>	ОДЕЖДА	1>	
2>	МЕЧТАТЬ	2>	
3>	ГИДРАНТ	3>	
4>	ПЕРЕРЫВ	4>	
5>		5>	
6>		6>	
7>		7>	
8>		8>	
9>		9>	



Настя открывает карту правильного ответа — это карта № 3! После этого она объясняет свою ассоциацию: «Санта-Клаус в своей традиционной одежде, кроме того, одежда встречается на многих других картах, а карта № 8 целиком посвящена одежде, что должно сбить робота с толку».

Наступает очередь Пети: «Санта мечтает о том, чтобы его отпуск не заканчивался. Остальные персонажи тоже о чём-то мечтают: кто-то — о том, чтобы одежда сама себя постирала, а кто-то — о том, чтобы на кухне перестал идти дождь».

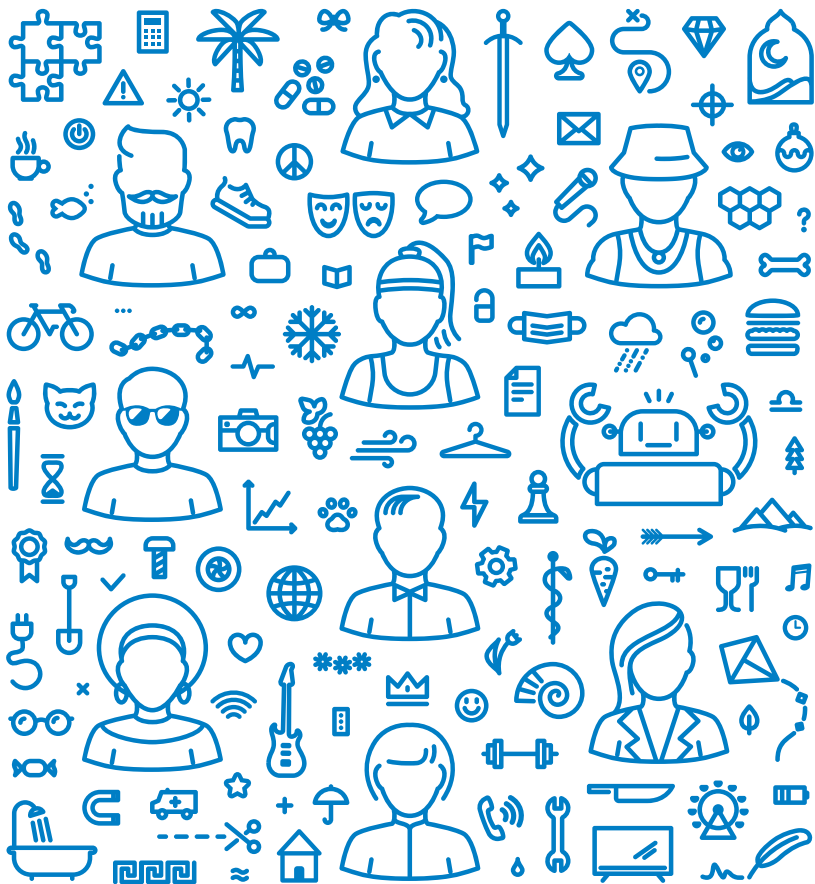
Для Гали оказалось неожиданностью, что правильным ответом является карта № 3, но она не растерялась: «Гидрант — такой же красный, как Санта. К тому же он сидит на пляже у воды. А человек на фотографии № 5 похож на гидрант, поэтому я хотела, чтобы робот подумал на эту карту».

Паша объясняет свою ассоциацию так: «Персонажи на картах № 3 и 5 делают перерыв от работы. А на карте № 2 — перерыв в расписании трамваев».

Наступает фаза голосования. Галя решает проголосовать за Пашу, потому что он давал ассоциацию последним и поэтому его могут посчитать за робота. Настя считает, что все ассоциации подходят, поэтому обводит пункт 9 (в этой партии нет робота). Петя считает, что Галя придумала объяснение в последний момент, и голосует за неё. Паше кажется, что Настя специально сказала ассоциацию первой, выбрав слово, которое подходит почти под все фотографии, чтобы никто на неё не подумал.

Таким образом, выходит ничья — никто не набрал больше одного голоса. В таком случае вскрывается карта игрока, чья ассоциация была дана последней, или, в данном случае, карта сервера (нижняя строчка в блокноте). Настя переворачивает её, но это оказалась карта человека с номером 3!

Поскольку большинством голосов не удалось вычислить робота, Галя побеждает в этом раунде и набирает 2☆. Несмотря на это, Петя также получает 1☆, поскольку он голосовал за Галю. Настя и Паша в этом раунде не получают ☆.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Александр Ушан

Развитие игры: Екатерина Рейес

Продюсер: Александр Кожевников

Иллюстрации, дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Роботы-тестировщики: Елена Ворноскова, Илья Дроздов, Александр Ильин, Матвей Чистяков и многие-многие другие.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Сухойев

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Павел Сафонов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru