


МЕЛЬНИЦА

Мышь тайны



ПРАВИЛА ИГРЫ

Автор игры: Максим Истомина



От мельницы к мельнице лёгкий
Летит весельчак-ветерок
И всё, что услышит в дороге,
Сплетает в историй клубок:

Беседы, мечты и преданья,
Фантазии, хроники лет
И самые милые тайны,
Что только рождались на свет.

Не может хранить он секреты,
Он любит шептать их другим.
Прислушайся к шелесту ветра —
И он тебе выдаст один.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Участники этой игры становятся рассказчиками, сочиняющими короткие истории по своим тайным картам с красочными иллюстрациями. В свой ход вы рассказываете историю, а остальные пытаются понять, к какой из открытых карт она относится. Однако лучшие истории не всегда самые очевидные...

Чем больше участников ошибутся с догадкой, тем больше очков вы заработаете, когда кто-то наконец угадает вашу карту. Но если **никто из игроков** так и не догадается, о какой карте идёт речь, вы потеряете победное очко!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре победит тот, кто наберёт больше всего победных очков к концу последнего раунда. Вы получаете очки, сочиняя истории, правильно понимаемые игроками, а также разгадывая их собственные истории.

СОСТАВ ИГРЫ



5 фишек
игроков



Жетон
первого игрока



Колода рассказчика
(25 больших карт)



Карта
мельницы



Планшет
для подсчёта очков



Колода догадок
(25 маленьких карт)

Каждой маленькой карте
соответствует одна большая.



Эти правила

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Пример подготовки для 4 игроков



- 1 Выложите карты догадок лицевой стороной вверх в центре стола сеткой 5 на 5. Это поле догадок.
- 2 Перемешайте колоду рассказчика и поместите её лицевой стороной вниз рядом с полем догадок.
- 3 Положите карту мельницы так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться.
- 4 Положите планшет для подсчёта очков рядом с полем догадок. Каждый игрок

выбирает 1 фишку и помещает её на первое деление шкалы (с цифрой 0) на планшете.

- 5** Самый старший участник получает жетон первого игрока. Этот жетон остаётся у него до конца игры.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Участник с жетоном первого игрока становится первым рассказчиком. Он придумывает историю по случайной карте, а остальные по очереди пытаются угадать, какая из карт поля догадок относится к этой истории.

Чтобы рассказчик получил как можно больше победных очков, его история должна намекать на правильную карту, но не указывать на неё слишком явно. Однако, если никто так и не угадает его карту, рассказчик потеряет 1 победное очко.

В зависимости от числа игроков, участвующих в партии, вы проведёте 2 или 3 раунда, в каждом из которых все смогут выступить в роли рассказчика по одному разу:

- 3 или 4 игрока — **3 раунда**;
- 5 игроков — **2 раунда**.

ФАЗА ИСТОРИИ

Когда наступает ваш черёд быть рассказчиком, **возьмите верхнюю карту из колоды рассказчика** и посмотрите её, не показывая остальным игрокам. Взятая вами карта будет совпадать с одной из карт на поле догадок.

Затем **придумайте и расскажите короткую историю**, связанную с иллюстрацией на взятой карте. Ваша история должна длиться не больше 30 секунд. Если у вас нет секундомера, вы можете ограничить историю 3 или 4 предложениями.

***Пример истории.** Важная миссия вела меня вперёд. От её выполнения зависела свобода принцессы. И я понимал, что могу рассчитывать лишь на себя.*



Завершив историю, **положите карту рассказчика лицевой стороной вниз на стол**. Теперь остальные игроки попробуют угадать, какая же из карт относится к вашей истории.

Примечание. Положив карту на стол, вы не можете добавлять подробности к своей истории или давать новые подсказки.

ФАЗА ДОГАДОК

Начиная с игрока, сидящего слева от рассказчика, и далее по часовой стрелке участники по очереди делают ходы, пытаясь отгадать карту рассказчика.

В свой ход **выберите 1 карту с поля догадок**, которая, по вашему мнению, лучше всего подходит к истории рассказчика. **Положите эту карту перед собой.**

- Если ваша догадка **верна**, рассказчик переворачивает свою карту и фаза догадок завершается начислением победных очков.
- Если ваша догадка **неверна**, наступает ход следующего игрока. Он будет выбирать карту из оставшихся на поле догадок.



Так продолжается, пока кто-то не угадает карту или каждый (кроме рассказчика) не сделает 1 ход.

Примечание. Если все игроки согласны, вы можете использовать 30-секундный таймер, чтобы ограничить время на размышление.

НАЧИСЛЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Победные очки начисляются в зависимости от количества игроков, угадывавших карту.

Если вы ходили **первым** и сразу же угадали карту, вы и рассказчик получаете **по 1 победному очку**.

За каждого последующего угадывавшего прибавляйте 1 победное очко.

Пример. Если карту угадали на 4-м ходу, то делавший этот ход игрок и рассказчик получают **по 4 победных очка**.

Отметьте полученные очки, передвинув фишки рассказчика и угадавшего игрока по шкале подсчёта очков на соответствующее число делений.

Если все угадывавшие игроки сделали ход, но **правильную карту так и не выбрали, рассказчик теряет 1 победное очко**. Если у него нет очков, он ничего не теряет.

КАРТА МЕЛЬНИЦЫ



В свой ход вы можете взять карту мельницы, чтобы попытаться **«поймать» историю и заработать 1 дополнительное победное очко**.

Если вы уверены в том, какую карту загадал рассказчик, **возьмите карту мельницы и положите её перед собой до того, как взять карту с поля догадок**.

Если ваша **догадка верна**, вы получаете 1 **дополнительное** победное очко, а рассказчик вообще не получает очки (вы «поймали» его историю).

Пример. Третий угадывающий игрок берёт карту мельницы, и его догадка оказывается верна. Он получает 4 очка (3 очка за то, что ходил третьим, и 1 очко за мельницу). Рассказчик не получает очки.

Однако **если вы ошибётесь, взяв карту мельницы**, то тут же **потеряете** 1 победное очко. Затем верните карту мельницы в центр стола. Оставшиеся игроки смогут использовать её в этой фазе, если захотят.

Примечание. Если никто не угадал карту рассказчика, он теряет 1 победное очко, даже если кто-то использовал карту мельницы.

Примечание. Игроки, у которых нет победных очков, **не могут** использовать карту мельницы. Таким образом, никто не может использовать её в первой фазе догадок, когда ни у кого ещё нет победных очков.

КОНЕЦ ФАЗЫ ДОГАДОК

Отметив все полученные и потерянные победные очки на шкале, **верните карты догадок на поле догадок, а карту мельницы — в центр стола** (если использовали). Игроки смогут использовать её вновь в этом раунде.

Затем **замешайте карту рассказчика обратно в колоду**; возможно, кто-то вновь возьмёт её в этой партии, но это будет уже совсем другая история.

Участник, сидящий слева от текущего рассказчика, становится новым рассказчиком, и игра продолжается.

НОВЫЙ РАУНД

Когда все игроки выступили в роли рассказчика по одному разу (и им вновь должен стать участник с жетоном первого игрока), начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если прошло нужное число раундов (3 раунда при игре втроем и вчетвером или 2 раунда

при игре впятером), партия завершается. Участник, набравший больше всего победных очков, выигрывает. В случае ничьей все претенденты делят победу.

ВАРИАНТ ИГРЫ «БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ»

Примечание. Этот вариант подходит как опытным игрокам, так и новичкам. Он не добавляет новых возможностей получения победных очков, но помогает игрокам ещё больше раскрыть их фантазию.

В конце фазы догадок не замешивайте карту рассказчика обратно в колоду, а положите на стол рядом с полем догадок лицевой стороной вверх. Не возвращайте совпадающую с ней карту догадки на поле догадок, а отложите её в сторону.

Следующий рассказчик берёт новую карту из колоды и загадывает её так, чтобы его история продолжала начатую прошлым рассказчиком.

В конце раунда замешайте все использованные карты рассказчика в ко-

лodu и верните все карты догадок на поле догадок. Таким образом, в течение всего раунда участники будут придумывать одну общую историю.

ВАРИАНТ ИГРЫ «ОТ МЕЛЬНИЦЫ К МЕЛЬНИЦЕ»

Если у вас есть игра «Мельница. Уютные истории», вы можете объединить её с этой игрой, чтобы ещё больше разнообразить ваши партии. Просто перемешайте колоды догадок из двух игр. Выложив карты догадок на 1-м этапе подготовки к игре, найдите в обеих колодах рассказчика 25 карт, совпадающих с выложенными, и используйте их в текущей партии.

В состав обеих «Мельниц» входят фишки разного цвета, что позволит вам играть более чем с 5 участниками. В партии с 6—10 игроками проводите **1 раунд.**



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Максим Истомин

Художник: Елена Ефремова

Руководители проекта: Максим Истомин
и Евгений Масловский

Редактор: Александр Петрунин

Корректор: Полина Ли

**Графический дизайнер
и верстальщик:** Ульяна Гребенева



www.crowdgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.