

ЕМПАТИЯ

Мартино Чиакера и Бенедетто Дзали Инокенти	Мартино Чиакера и Бенедетто Дели Инокенти
ЭМПАТИО Воображение не знает границ	ЕМПАТИЯ Воображението няма граници

ИНСТРУКЦИЯ - РУССКИЙ	ИНСТРУКЦИИ – БЪЛГАРСКИ
Содержание коробки:	Съдържание на кутията:
<ul style="list-style-type: none"> • 64 карты • Игровое поле • 7 дисков-рулеток эмоций • 1 диск уровня эмоций • 16 фишек • инструкция • Подарок: 4 подставки для кружек или стаканов с холодными напитками! 	<ul style="list-style-type: none"> • 64 карти • игрално поле • 7 диска с рулетка за емоции • 1 диск – специален уред измерващ нивото на емпатия (емоция) • 16 пешки • инструкция • Подарък: 4 Поставки за чаши за студени напитки!
	ПРАВИЛА НА ИГРАТА: упътване на Български и Руски език

<p>Цель игры</p> <p>Ета игра основана на разказе историй о других игроках и попытке угадать их эмоции в описанных ситуациях. В каждом раунде один из игроков является Героем рассказа, а другой - Рассказчиком. В конце рассказа игроки тайно выбирают на своих дисках эмоцию, которая, по их мнению, будет сопровождать Героя в описанной ситуации. Количество полученных очков зависит от того, насколько их выбор совпадет с тем ответом, который дал Герой.</p>	<p>Цел на играта</p> <p>Тази игра се базира на разказваните от играчите истории и се опитва да отгатне емоциите им в описаните ситуации. Във всеки кръг един играч е Главен Герой на разказваната история, а друг играч е – Разкавач. Историите са свързани с произволна от изтеглените карти за игра. След края на разказваната история - играчите тайно избират със своите Дискове за Ниво на ЕМПАТИЯ (Емоция) по свое усмотрение Емоция, която, според тях, ще съпътства Героя в описаната ситуация. Броят на точките, получени от тях зависи от това до колко избора им съвпада с отговора, който е дал Героя на историята.</p>
<p>Подготовка к игре</p> <p>Достанъте из коробки все элементы: диски, фишки и карты. Вложите игровое поле вовнутрь коробки. Перетасуйте карты и сложите стопкой. Каждый игрок получает две фишки одного цвета. Одну фишку нужно поставить перед собой, вторую - на игровое поле, непосредственно перед плиткой № 1.</p> <p>Все игроки получают по одному диску с эмоциями; самый младший получает диск уровня эмоций и становится первым Героем.</p>	<p>Подготовка за игра</p> <p>Извадете всички елементи от кутията: дискове, чипове и карти. Сложете игралното поле отгоре върху кутията. Разбъркайте картите и съберете стека. Всеки играч получава по две пешки от същия цвят. Първата - трябва да поставите пред себе си, Втората пешка - на игралното поле.</p> <p>Всички играчи получават по едно Диск устройство - рулетка за емпатия; най-младият играч получава специален Диск със стрелка, която измерва емоциите и става първият Главен Герой.</p>
<p>Ход игры</p> <p>Герой берет верхнюю карту из стопки и помещает её в центре стола так, чтобы она была видна всем игрокам. На карте изображены два персонажа. Игрок, сидящий слева от Героя, определяет, кто из изображенных персонажей будет олицетворять Героя. Затем следующий игрок решает, кем станет второй,</p>	<p>Играйте играта</p> <p>Главният Герой взима най-горната карта от тестето и я поставя в центъра на масата, така че да е видима за всички играчи. Картата показва два персонажа.</p> <p>Играчът от ляво на героя, определя в кой от изобразените персонажи ще се превъплати Героя. Тогава следващият играч от ляво</p>

<p>изображённий на карте персонаж (это может быть любое лицо – вымышленный или исторический персонаж, один из игроков или кто-то, кого все знают).</p> <p>Третий игрок рассказывает короткую историю, связанную с этой картой и представленными на ней персонажами. Игрок, который рассказывает историю, начинает её словами: "Как бы вы себя чувствовали, если ...".</p> <p>Выслушав рассказ, Герой должен решить, как на самом деле он будет чувствовать себя в данной ситуации. Тайно от других игроков он выбирает соответствующий символ</p> <p>настроения на своем диске эмоций, используя для этой цели цифру 5. В то же время другие игроки (тоже секретно) выбирают на своих дисках эмоцию, которая, по их мнению, будет сопровождать Героя в данной ситуации, и направляют на нее стрелку. После выбора желаемых эмоций игроки в согласованный момент одновременно открывают свои диски.</p>	<p>решава кой ще бъде вторият персонаж (изобразен на картата) – той може да бъде всеки - измислен или исторически характер, един от играчите, политик, футболист, филмов герой, принцеса, поп изпълнител или друг някой, който всички знаят).</p> <p>Трети играч (от дясно на <u>Героя</u>) разказва кратка история, свързана със персонажите (изобразени на картата), и представя героите си. Играчът, който разказва историята, започва с думите:</p> <p>"Как ще се почувстваш, ако ...".</p> <p>След като изслуша историята, <u>Героят</u> трябва да реши, как той ще се чувства в тази ситуация. Тайно от другите играчи, той избира съответния символ върху своя Специален Диск за ЕМПАТИЯ (Емоция), като за целта използва фигура на числото 5. В същото време другите играчи (също тайно), избират със стрелка на техните Дискове – Емпатия моция, която, според тях, ще съпътства <u>Героя</u> в тази ситуация. След като изберат желаните емоции, всички играчи едновременно показват своите дискове.</p>
<p>{page 4}</p>	
<p>Подсчёт очков</p> <p>Очки начисляются в зависимости от того, насколько точно игроки угадали определённую эмоцию.</p> <p>Игроки сравнивают выбор на своих дисках эмоций с выбором на диске уровня эмоций Героя.</p> <p>Все, кто угадал правильно, получают 5 очков; те игроки, которые отметили соседнюю эмоцию - 3 очка; если игрок выбрал эмоцию, отдалённую в два шага от эмоции Героя - 1 очко.</p> <p>Герой тоже получает очки в этом раунде. Они равняются самой высокой ставке (1, 3 или 5 очков). Теперь все игроки могут переместить свои фишки по игровому полю</p>	<p>Точкуване</p> <p>Точки се присъждат в зависимост от това колко добре играчите са се досетили за емоцията на Главния <u>Герой</u>.</p> <p>Играчите сравняват техния избор с избора на Емоция от Диска за ЕМПАТИЯ (Емоция) на <u>Героя</u>.</p> <p>Всеки, който е предположил правилно, може да получи до 5 точки; тези играчи, които са отбелязали съседните на ЕМПАТИЯ (Емоция) полета - получават 3 точки; ако играч е избрал емоция отдалечена с две полета от емоцията на Главния <u>Герой</u> - 1 точка.</p> <p><u>Героят</u> също получава точки за този кръг. Те са равни на най-високото ниво познато от някой от другите играчи (1, 3 или 5 точки).</p>

<p>с дорожкой очков на плитку, соответствующую набранным очкам.</p> <p>Примечание!</p> <p>Если все игроки выбирают эмоцию, которую выбрал Герой, игрок, который рассказал историю, не получает ни одного очка.</p> <p>Остальные игроки получают их в соответствии с правилами игры.</p> <p>В конце хода Герой и игрок, сидящий слева от него, обмениваются своими дисками, теперь роль Героя будет играть следующий игрок.</p>	<p>Сега всички играчи могат да придвижат техните пешки на игралното поле със сумата от спечелени точки върху плочка със съответната цифра .</p> <p>ЗАБЕЛЕЖКА!</p> <p>Ако всички играчи изберат емоцията, избрана от <u>Героя</u>, играчът, който е разказал историята не получава никакви точки.</p> <p>Останалите играчи получават точки в съответствие с правилата на играта.</p> <p>В края на хода, <u>Героя</u> и играчът вляво от него, сменят своите Диск устройства, така ролята на <u>Герой</u> се поема от следващия играч.</p>
<p>Победитель</p> <p>Выигрывает тот игрок, кто первым набирает 24 очка. В случае ничьей, игроки разделяют победу.</p> <p>Внимание!</p> <p>Героем может стать только один из двух персонажей, изображённых на карте.</p> <p>Героем не могут быть: животные, предметы или существа. Пол персонажа является несущественным, т.е. игрок мужского пола может воплотиться в женщину - и наоборот. Игрок, который рассказывает историю, также принимает участие в раунде - вместе с другими игроками делает выбор на своем диске эмоций. Эмоции, изображенные на дисках, нигде не описаны и точно не определены. Интерпретация этих изображений зависит от игроков (это важно!).</p>	<p>Победител</p> <p>Победител е играчът, който първи получи сбор от 24 точки. В случай на равенство, играчите поделят победата.</p> <p>Внимание!</p> <p><u>Героят</u> може да бъде само един от двата персонажа , изобразени на картата.</p> <p><u>Героят</u> не може да бъде: животно, предмет или същество.</p> <p>Полът, е без значение, т.е. играч момче – може да се въплоти в жена - и обратното.</p> <p>Играчът, който разказва историята, също участва в избора на Емоция - заедно с другите играчи, прави избор на Емоциите с Диск устройство.</p> <p>Емоциите изобразени на Диск устройството за Емоции – не са описани и не са точно определени.</p> <p>Тълкуването на тези изображения зависи от играчите (това е важно!).</p>
<p>Правила игры для трех игроков</p> <p>Вариант игры для трех игроков отличается от основной версии тем, что игрок, сидящий слева от Героя, не только указывает, кто из изображенных на карте персонажей является Героем, но также решает, кем является второй персонаж. Третий игрок становится Рассказчиком.</p>	<p>Правила на играта за трима играчи</p> <p>Версията на играта за трима играчи е различна от основната версия. Играчът отляво на <u>Героя</u>, показва кой от символите на картата е персонажа на <u>Героя</u>, допълнително решава и кой е вторият персотаж. Третият играч става Разказвач.</p>
<p>Примерный ход игры:</p> <p>1. Главный Герой Ян. Он открывает</p>	<p>Приблизителен ход на играта:</p> <p>1. Главният <u>Герой</u> е Иван. Той отваря</p>

первую карту из стопки.

2. Игрок слева решает, что Ян - это персонаж с короной на голове.
3. Следующий игрок решает, что второй персонаж, изображённый на карте – это школьная подруга Яна.
4. Третий игрок начинает свой рассказ: «Как бы ты себя чувствовал, Яна, если бы твоя школьная подруга, которую ты давно не видел, пришла к тебе в ошеломляющем ожерелье, том самом, которое когда-то принадлежало твоей бабушке и пропало без следа много лет тому назад?»

първата карта от купчината.

2. Играчът в ляво решава, че Иван - е персонажа от картата с корона на главата си.
3. Следващият играч решава, че вторият символ изобразен на картата е съученичката Яна .
4. Третият играч започва разказа си: "Как ще се почувташ, Иван, ако твоята съученичка Яна, с която не сте виждали дълго време, дойде при теб със зашеметяваща огърлица, същата, която някога е принадлежала на твоята баба и е изчезнала безследно преди много, много години?

{page 5}

Примерный ход игры:

5. Герой выбрал на своем диске уровня эмоций изображение на красном фоне. Остальные игроки выбрали: желтый, синий и красный фон.
6. Игрок, который отметил эмоцию на красном фоне, получает 5 очков. Игрок, который выбрал жёлтый фон, получает 1 очко, а игрок, который решил выбрать синий, не получает ни одного очка. Ян получает 5 очков победы, потому что это самый высокий уровень точного выбора соперников.

Особая благодарность: IDEAG, Алессандро Гроссо, Джанлука Фарина, Марио Сакки, Маттео Панара, Лоренцо Силва, Перлука Зиззи, Андреа Фальконе, Виниа Маттиоли, Стефано Джомбини, Маттео Сианчетти, Франческо Мока, Гая Прети, Мишель Пиколини, Лоренцо, Сара и Доменико Гамбони, Гидра геймс, IDG, Людотека Галиатесе, BGDItalia, Поп Джеймс и всем итальянским и голландским тестерам.

Приблизителен ход на играта:

5. Главният Герой избра Емоция (с 5 точки) върху Специалният Диск - изображение на червен фон. Други играчи, избират: жълт, син и червен фон.
- ___6. Играчът, който е избрал Емоция на червен фон, получава 5 точки. Играч, който е избрал жълт фон, получава 1 точка, а играчът, който реши да избере синьото, не получава точки. Иван получава 5 точки за победа, защото това е най-високото ниво познато от съперниците.

С особенни благодарности на : IDEAG, Алессандро Гроссо, Джанлука Фарина, Марио Сакки, Маттео Панара, Лоренцо Силва, Перлука Зиззи, Андреа Фалконе, Виниа Маттиоли, Стефано Джомбини, Маттео Сианчетти, Франческо Мока, Гая Прети, Мишель Пиколини, Лоренцо, Сара и Доменико Гамбони, Гидра геймс, IDG, Людотека Галиатесе, BGDItalia, Поп Джеймс и всички италиански и холандски тест играчи.