

ДАНИ

ОТИВА НА КИНО

Дани не е сам. Дани чува гласове. Гласовете бръмчат в главата му натрапчиво и не му дават мира. И на Дани му идва в повече. Ти си един от тези гласове. Но на теб ти харесва в главата на Дани. Там си в приятна компания. И искаш да те има. Сработи се с останалите гласове. Използвай спомените на Дани, за да комуникираш с тях. Отстоявай правото си на съществуване. А ако ти си Дани? Е, никак няма да ти е лесно...



Ако си Дани,

трябва да направиш всичко по силите си, за да провалиш останалите самоличности (гласовете в главата ти), без да бъдеш разкрит.



Ако си една от другите самоличности,

трябва да осъществиш достатъчно пъти успешна комуникация с останалите гласове, за да продължиш да съществуваш.

В тази версия на **ДАНИ** ще играете с филмови заглавия. Избрали сме някои предизвикателни заглавия, които дори да са ви непознати, би трябвало да предизвикат появата на картини, които ще ви позволят да съставите спомените на Дани.

Игрови материал



30 карти със
спомени



20 карти с
филми



9 карти със
самоличности



5 карти с
номера

Вижте допълнителните правила за игра с "Разумът на Дани" на стр. 11.

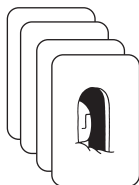
Подготовка за игра

- Разделете картите по видове: **спомени**, **филми**, **самоличности**, **номера**.
- Размесете 30-те карти със **спомени** и ги поставете в тесте с лицето надолу.
- Вземете карти със **самоличности** (1), равни на броя на играчите минус една, и към тях добавете картата **Дани** (1).
- Размесете тези карти със **самоличности** с лицето надолу и раздайте по една на всеки играч.
- Играчите поглеждат своите карти със **самоличности**, без да ги показват на останалите, и ги поставят закрити на масата пред себе си.

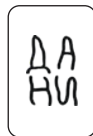
Започва играчът, който най-често си говори сам -
той ще бъде активната самоличност за този рунд.
Играчът вдясно от него ще бъде арбитърът за този рунд.

Пример

при 5-ма играчи



+



Тестето със **самоличности**:

Вземете 4 карти  и картата .



Размесете тези 5 карти и
раздайте по една закрыта карта
на всеки играч.

Ход на играта



Активната самоличност се подготвя.

- 1 • Обърни най-горната карта с **филми**, прочети я на глас и я постави открита върху тестето с **филми**.
- Размеси тестето с карти с **номера** и скришом погледни най-горната от тях. Числото от тази карта показва кое заглавие от отворената карта с **филми** трябва да обясниш на останалите играчи.
- Изтегли 7 карти от тестето със **спомени**, без да ги показваш на останалите.

Активната самоличност се концентрира.

- 2 • Трябва да съставиш визуално обяснение на заглавието от картата с **филми**, използвайки изтеглените карти със **спомени**. Може да ползваш от 0 до 7 от картите в ръката ти.
- След като си избрал картите, които искаш да ползваш, върни останалите закрити върху тестето със **спомени**.

Активната самоличност твори.

- 3 • Подреди избраните карти със **спомени** върху масата, така както решиш: раздалечени, застъпени, завъртени в различна посока, частично закриващи част от други карти и т.н. Бъди креативен.
- Когато си готов, просто се отдръпни, без да казваш нищо. Това е сигнал, че си предал заглавието на останалите самоличности.

Пример

Активната самоличност:



Открива една карта с **филми** и я прочита на глас



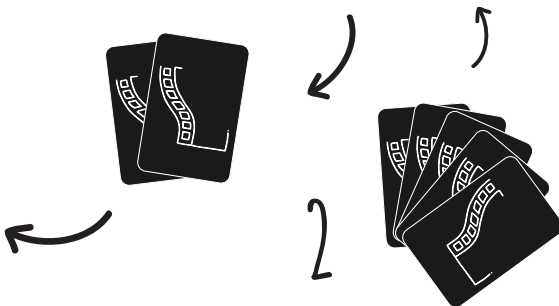
Тегли карта с **номер**, поглежда я скришом и я връща закрыта върху тестето.



Тегли 7 карти със **спомени**, без да ги показва на останалите.



Подрежда картите на масата по такъв начин, че да създаде визия, която да помогне на останалите да познаят правилното **заглавие**.



Избира карти, които да използва (от 0 до 7) и връща останалите закрыти върху тестето със **спомени**.

Останалите самоличности размишляват и обсъждат.

• Всички останали се опитват да познаят заглавието, представено чрез картите със **спомени**.

Те може да обсъждат варианти, да спорят, да се надвикват...

но не може да разговарят с активната самоличност.

Всякава намеса или помощ от активната самоличност прави рунда невалиден (не се присъждат точки и рундът приключва).

Картите със **спомени**, поставени на масата, не може да се пипат от никого до края на рунда.

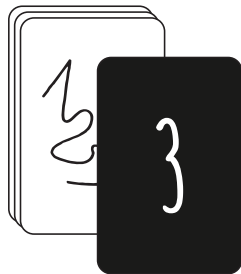
Арбитърът казва тежката си дума.


• Играчът, седящ вдясно от активната самоличност, се нарича арбитър. Този играч участва в обсъждането (фаза 4) заедно с останалите, но той има последната дума, дори и неговото решение да противоречи на това на останалите играчи. След като всяка самоличност е дала своето мнение, арбитърът обявява кое заглавие от картата с филми смята за правилно.

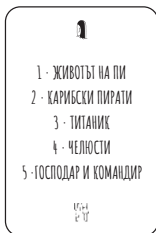
Решението на арбитъра е финално.


Активната самоличност разкрива филма

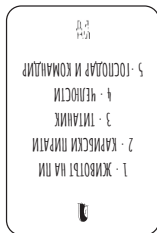
• След като арбитърът се е произнесъл, активната самоличност разкрива кое е правилното заглавие от картата с **филми** и обръща като доказателство картата с **номер**.



✓ **Ако отговорът е верен:**
Картата се добавя към успешно обяснените **филми** и се поставя открита вдясно от тестето за теглене, със символа  нагоре.



✗ **Ако отговорът е грешен:**
Картата се добавя към неуспешно обяснените **филми** и се поставя открита вляво от тестето за теглене, със символа  нагоре.



Подготовка за следващия рунд

- Върнете в кутията всички използвани карти със **спомени**. Те няма да се ползват повече в тази игра.
- Размесете остатъка от тестето със **спомени**.
- Активната самоличност става арбитър за следващия рунд, а играчът вляво от него става новата активна самоличност.

Край на играта

Играта приключва в един от следните случаи:

1

- Когато самоличностите съберат 6 верни отговора (6 карти с успешно обяснени филми вдясно от тестето за теглене).



Останалите самоличности печелят и вече може да живеят в мир в главата на Дани.

2

- Когато самоличностите съберат 3 грешни отговора (3 карти с неуспешно обяснени филми вляво от тестето за теглене).



3

- Ако в тестето със **спомени** са останали по-малко от 7 карти.



< 7



Дани най-сетне изчиства съзнанието си от натрапниците. Трябва да изиграете **Финалния обрат.** (виж следващата страница)

Финален обрат

Ако сте събрали 3 грешни отговора или пък в тестето със **спомени** са останали по-малко от 7 карти, трябва да изиграете финалния обрат:

• след кратка дискусия броите до три и всеки от вас едновременно посочва с пръст играча, когото смята за *Дани*. Мнозинството има последната дума и посоченият играч трябва да разкрие своята карта със **самоличност**.

Ако се разкрие
картата на
Дани:



Останалите
самоличности печелят и
вече може да живеят в мир
в главата на Дани.

Ако се разкрие
карта на *друга*
самоличност:



ДА
НИ

Дани печели и останалите
самоличности трябва да
изчезнат от главата му.

• В случай на равенство, изравнените играчи, получили най-много гласове, държат своите карти със самоличности с лицето надолу, докато останалите играчи разкриват картите си. Ако Дани е един от разкрилите се играчи, той печели играта. Ако Дани все още не е разкрит, се извършва ново гласуване, включващо единствено изравнените играчи. Ако отново има равенство, Дани печели играта!

ВАЖНО !

Ако си **ДАНИ**,

ще трябва да се стараеш да объркваш останалите самоличности, да ги подтикваш да изберат грешните заглавия и да направиш всичко възможно да не се доберат до победата.

Разбира се, ще трябва да внимаваш много да не се издадеш, защото останалите ще престанат да те слушат, а ако те спипат рано, **финалният обрат** със сигурност ще завърши с твоя погром.

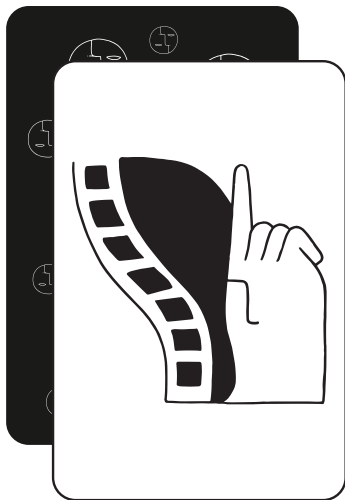
Правила за активната самоличност:

- Не може да говориш или да правиш жестове и мимики, с които да насочваш останалите към някоя карта или част от нея, или да им подсказваш, ако са тръгнали на грешен път в разсъжденията си.
- Не може да ползваш никакви други предмети за обясняване на филма. Разполагаш единствено и само със **спомените** на Дани за тази цел.
- След като бъде разкрито правилното заглавие, трябва да бъдеш в състояние да обясниш своето творение, ако някой те попита. В противен случай точки не се присъждат, дори и при правилен отговор.

Допълнителни правила




Ако желаете, може да играете с уникалната самоличност **Разумът на Дани**.

Разумът на Дани има различна цел от останалите самоличности. Той печели, ако Дани спечели играта. С други думи, Дани вече има съюзник в играта.



*Съветваме ви да играете с Разумът на Дани
в игри с петима или повече играчи.*

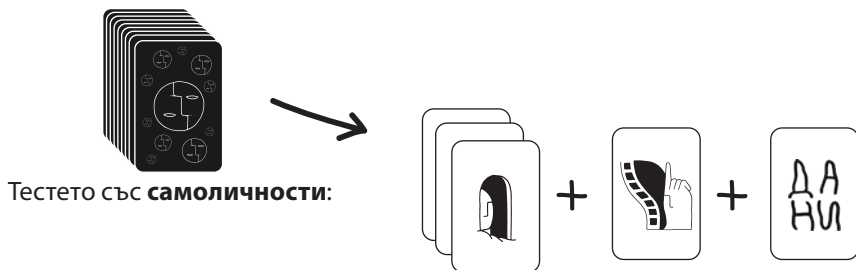
Важат правилата от стандартната игра със следните изменения:

- По време на подготовката за игра вземете карти със **самоличности** () , равни на броя на играчите минус две и добавете Дани () и Разумът на Дани () .

След това ги размесете и раздайте по една карта на всеки играч.

Пример

при 5-ма играчи

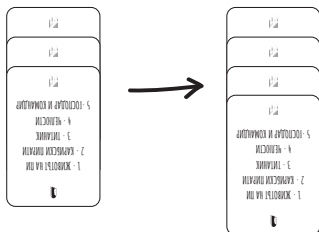


Вземете 3 карти  , плюс картата 
и картата  .



Размесете тези 5 карти и раздайте по една на всеки играч с лицето надолу.

- В тази версия трябва да съберете **4 грешни отговора**, вместо 3, за да изиграете финалния обрат.



По време на финалния обрат, в случай на равенство, направете следното:

- Всички държат своите карти със **самоличности с лицето надолу**.

- След това една от самоличностите пита на висок глас:

"Дани участва ли в равенството?"

- Ако Дани **не участва** в равенството, той се разкрива и незабавно печели играта.

- Ако никой не отговори, това означава, че Дани е един от изравнените играчи. След това се провежда ново гласуване, включващо само изравнените играчи (получили най-много гласове).

- В случай на ново равенство, Дани незабавно печели играта!

По време на финалния обрат, ако някоя самоличност или Разумът на Дани бъдат посочени от мнозинството при гласуването, Дани и Разумът на Дани печелят.

За да обобщим – ако Дани спечели, независимо по какъв начин, Разумът на Дани също печели!



Вариант на играта

Може да комбинирате картите с идеи и картите със спомени на ДАНИ с тези от ДАНИ ОТИВА НА КИНО, за да постигнете по-голямо разнообразие и повече предизвикателства в игрите си.

Може също така да използвате картите със самоличности от двете игри, за да увеличите броя на играчите за още по-шумна и весела игра.

В този случай, ако смятате, че тестето със **спомени** се изчерпва твърде бързо, може да включите в играта **35** или **40** карти (а дори и повече), вместо 30.



За целта: набавете си оригиналното издание ДАНИ 
 с 37 карти с идеи и 60 различни карти със спомени,
илюстрирани от Антоан Баяржу!

Автор: Фил Визкаро
Илюстратор: Антоан Баяржу
Разработка: Фил Визкаро и GRRRE Games
Графичен дизайн: Валериана Холи
Превод: Леда Герова, Силвия Стоянова
Редакция: Александър Геров



Българско издание 2022

Фантасмагория ООД

facebook.com/fantasmagoria.bg

kingdom@fantasmagoria.bg

+359 895 61 88 10

Онлайн магазин: www.BigBag.bg

Благодарности

Фил Визкаро: Преди всичко благодаря на хората, които се стремят ежедневно да правят този свят по-поносим. Благодаря на Кристин и Джони за тяхната подкрепа по време на първите тестове на Дани. Благодаря на моята гейм-група за смеха и доброто настроение всеки път, когато се събираме, за да играем някой от моите прототипи. Специално благодаря на създателя на пицата. И разбира се, благодаря на Крис, че беше моята връзка с реалността.

Антоан Баяржу: Безусловна и истинска благодарност на моето семейство, приятели и любими, настоящи, стари и бъдещи. Наистина дълбоко благодаря на всички, които непрестанно се борят за създаването на по-добър и щастлив свят. Благодаря на всеки, който вярва в красотата на тялото, такова каквото е. Голямо благодаря на Андре Бретон, Густав Климт и Пабло Пикасо за добрите им думи. И накрая, хиляди извинения на теб, майко Земя, за всичко, на което те подложих, когато драсках посланията си върху твоята кожа. Дано да послужат за някаква цел. Слава на безусловната любов.

Instagram: [Bengal_Studio](https://www.instagram.com/Bengal_Studio)

