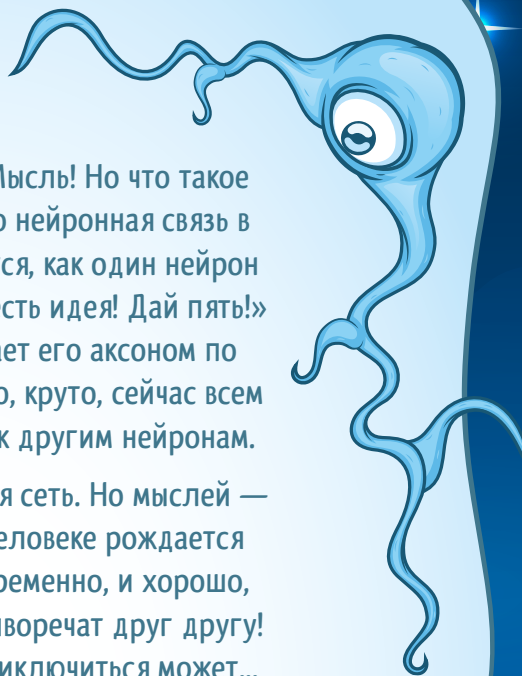


Игра Данилы Горюнова

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Правила игры





В голове появляется Мысль! Но что такое мысль? Считается, что это нейронная связь в мозгу. Так и представляется, как один нейрон говорит другому: «Чувак, есть идея! Дай пять!»

И по-приятельски хлопает его аксоном по плечу. Тот отвечает: «А что, круто, сейчас всем расскажу!» И тянет аксон к другим нейронам.

Так возникает нейронная сеть. Но мыслей — много. Бывает, что в человеке рождается несколько мыслей одновременно, и хорошо, если они хотя бы не противоречат друг другу! Ведь тут и взрыв мозга приключиться может... Обо всём этом — игра «Мозговой штурм».

Мозг — это игровой стол. Игроки выкладывают на него фрагменты нейронной сети, и каждый двигает свою Мысль. Думаете, это просто? Как бы не так! Тут и тактический расчет пригодится, и ловкость. Ведь новые нейроны появятся там, куда игрок кинет кубик. Залог победы — меткий бросок: «Эй, чувак, это была моя идея!»



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша задача — создать как можно более крупные сети из нейронов. Каждый фрагмент сети приносит победные очки. Побеждает игрок, который наберет больше всех очков по итогам партии. Это будет означать, что продвигаемая им Мысль успешно пронеслась в мозг и достигла сознания человека.

Мне в голову пришла Мысль. Теперь я буду ее думать!

СОСТАВ

- **Нейронные сети:** 40 тайлов трех размеров
- **Умные Мысли:** 8 фишек
- **Взрывы Мозга:** 12 жетонов
- **Выжигатель Мозга:** один на всех
- **Вбросы идей:** черный, красный и белый кубики
- **Мозгоблок:** коробка с «Мозговым штурмом»
- **Настольная книга мозгопроходчика:** эти правила

Все, что мы есть, это результат наших Мыслей.

Мозг, то есть игровой стол, в базовый комплект игры не входит.

Не поместился в коробку.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Вам понадобится стол любой формы, размером не меньше журнального и не больше обеденного. Сгребите с него весь хлам! Отныне здесь — пространство для рождения новых мыслей. Это — Мозг!
2. Найдите место за пределами Мозга, где будут храниться игровые компоненты. Сложите тайлы с нейронами в три кучки, соответственно их размеру. Рядом расположите три кубика, Выжигатель Мозга и игровую коробку в закрытом виде.

3. Каждый игрок берет себе две фишки Умных Мыслей выбранного им цвета и два картонных жетона Взрыва Мозга, которые кладет зеленой стороной вверх. Если участвуют только два игрока, возьмите себе по три Взрыва Мозга.
4. Определите первого игрока. Для этого поставьте коробку в центр стола и положите на нее красный или черный кубик. Дружно барабаньте по столу, пока кубик не свалится с коробки. Тот, к кому кубик упадет ближе всего, становится первым игроком.

Альтернативный способ: выберите игрока, заслуживающего наибольшего доверия (если такого нет, используйте первый способ). Он берет кубик, заносит руку над центром стола и бросает кубик вертикально вниз. Тот, к кому кубик упадет ближе всего, становится первым игроком.

В пустую
голову умные
Мысли не
приходят!



Полезная мысль: Оптимальный для игры размер стола можно определить, измерив его с помощью коробки с игрой. Для двоих игроков подойдет стол 2x2 (длиной в две коробки и шириной в две коробки), а для троих и более – 3x3.

КАК ИГРАТЬ

Далее рассказано — *и даже показано!* — как правильно играть в «Мозговой штурм».

Настоящим текстом авторы игры принимают на себя полную ответственность за то, чтобы внятно разъяснить вам правила «Мозгового штурма». Качество же и состав Мыслей, которые вы собираетесь продвигать, всецело остаются на вашей совести!

ПОРЯДОК ХОДА

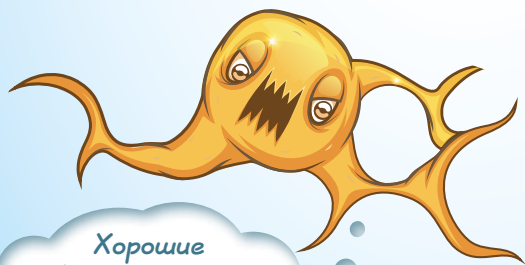
1. **Вброс кубика** — *«Эй, есть идея!»*
2. **Прокладка нейронной сети** — *«Хм, мне нравится эта Мысль!»*
3. **Развитие и крушение нейронных сетей** — *«Это моя идея, чувак!»*
4. **Повторение первых трех фаз** — *«Погоди, я еще не всё тебе рассказал!»*

Спецдействие: **Выжигатель Мозга** — *«Ой, всё — взрыв мозга!»*

Первый игрок полностью отыгрывает свой ход, после чего настает очередь следующего игрока по часовой стрелке.

ВБРОС КУБИКА

Игрок берет два любых кубика из трех. Выбирает один из них и бросает на Мозг, в девичестве звавшийся столом (*рис. 1*).



*Хорошие
Мысли приходят
ко всем, но не ко
всем они
заходят.*



1



2



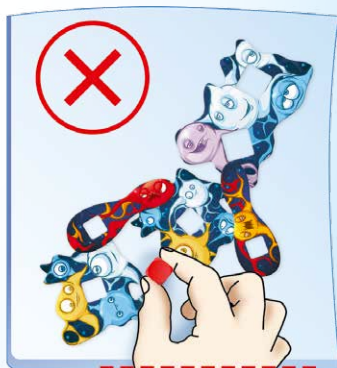
3



Бросать кубик надо так, чтобы рука ни до, ни во время броска не оказалась над столом (*рис. 2 и 3 — правильно, рис. 4 и 5 — неверно*). Как вариант, вы можете метнуть кубик, положив его на раскрытую ладонь и ударив ею снизу о край стола (*рис. 3*).



4



5





Перед броском кубика на стол можно поставить Мозгоблук — коробку от игры. Коробка станет естественным препятствием, мешающим кубику перелететь через стол, и поможет направить его в нужную вам сторону.



Коробку можно ставить как горизонтально, так и вертикально. Есть два условия: коробка не должна торчать за пределы стола, и она не должна лежать на тайлах нейронных сетей (*рис. 6 — так, рис. 7 — не так!*).

Если в результате броска кубик вылетел за край стола, приземлился на уже выложенный тайл нейронной сети (*рис. 8*) или каким-то чудом оказался наверху коробки, на люстре или завис в воздухе — то ничего не происходит. *Неудачный бросок, что поделаешь!*

Если кубик не долетел до стола (и такое бывает), игрок должен его перебросить. *Осечка! Попробуем еще раз.*

Если же кубик приземлился на свободное пространство стола, то игрок выкладывает тайл нейронной сети. *Ура, успех!*



ПРОКЛАДКА НЕЙРОННОЙ СЕТИ

Успешно брошенный кубик определяет, в каком месте стола вы прокладываете нейронную сеть.

Для этого из трех стопок, сложенных за пределами Мозга, вы берете тайл нейронной сети, который соответствует брошенному вами кубику.



На **красный кубик** можно выложить маленький (каплевидный) тайл нейронной сети, на **черный кубик** — средний (квадратный) тайл, на **белый кубик** — большой (прямоугольный) тайл.

Выкладывать тайл нейронной сети нужно так, чтобы кубик свободно помещался в отверстие на тайле. Вы вольны расположить тайл любой стороной вверх. Вы вольны как угодно повернуть тайл, при условии, что кубик не сдвинется ни на миллиметр! Если на тайле — два отверстия, вы можете использовать любое из них (*рис. 9, 10, 11*).

*Смелые
Мысли играют
роль передовых шашек
в игре: они гибнут,
но обеспечивают
победу.*

После того, как вы закончили творить мыслительный шашбаш над тайлом и осторожно извлекли кубик, тайл считается накрепко впечатанным в Мозг. Больше его уже нельзя двигать.

Как лучше расположить тайл и что за этим последует? Читайте дальше!

РАЗВИТИЕ И КРУШЕНИЕ НЕЙРОННЫХ СЕТЕЙ

Нейронная сеть состоит из одного или более тайлов, которые соприкасаются и налегают один на другой. Вся сеть принадлежит игроку, чья фишка Умных Мыслей стоит на любом одном из тайлов сети.

*Свои
Мысли лучше
держат при себе,
особенно если они
не твои.*

Когда вы пытаетесь расположить новый тайл на пространстве Мозга, происходит один из вариантов:

1. Выложенный вами тайл не касается других тайлов

В таком случае вы можете, если хотите, поставить на него одну из двух своих фишек Умных Мыслей (*рис. 12*). Теперь это — ваша нейронная сеть, несущая вашу Мысль по извилистым закоулкам разума!

Если обе ваши мыслефишки уже засели в Мозгу, тогда выкладываемый вами тайл становится ничейным. Возможно, он присоединится к чьей-то нейронной сети в будущем!

Бывает, что вы кладете на стол новый тайл, и он касается одного или нескольких других нейтральных тайлов. Если у вас осталась неиспользованная фишка Умных Мыслей, то мы спешим вас поздравить! Поставив ее на выложенный тайл, вы захватите сразу всю сеть.





2. Выложенный вами тайл касается вашей нейронной сети

Если тайл, который вы кладете на стол, коснулся вашей нейронной сети, то он присоединяется к ней. Напомним, сеть считается вашей, если на ней стоит ваша фишка Умных Мыслей.

Бывает, что новый тайл соединяет вместе две принадлежащие вам нейронные сети. В таком случае они сливаются в одну, и одна из ваших фишек — какая хотите! — возвращается к вам в руку (*рис. 13*). Вы сможете использовать ее снова!

3. Выложенный вами тайл касается чужой нейронной сети

Это трагедия. Выложенный вами тайл примыкает к нейронной сети другого игрока, пополняя ее. Вы его крутите и так, и эдак, чтобы не коснуться тайлов соперника (который злорадно ухмыляется), но — увы и ах!

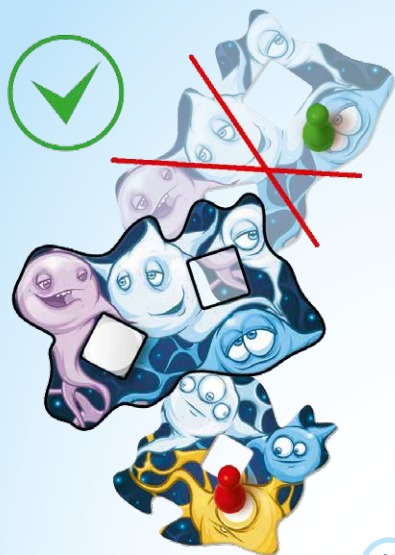
*Я мыслю,
следовательно,
существую.*

4. Выложенный вами тайл касается вашей и чужой нейронных сетей одновременно

Да грянет гром, да свершится битва! Двум мыслям тут не протолкнуться, так что одна из сетей должна будет отступить. Какая?

*Случается,
что Мысли не
было, да еще и
забылась.*

Логика такова, что самые большие тайлы нейронных сетей — наиболее ленивые и инертные, а малые — агрессивные и задиристые. Малые тайлы приносят меньше победных очков в конце партии, зато гораздо активнее продвигают вашу Мысль.



14



15



16

Итак:

Большой (прямоугольный) тайл побеждает только такие же большие тайлы (рис. 14).

Средний (квадратный) тайл расширяет в пух и прах большой и средний тайлы (рис. 15).

Маленький (каплевидный) тайл может одолеть любой другой тайл в игре (рис. 16).

Проигравший тайл убирается со стола и больше не используется в игре. Его следует убирать аккуратно, чтобы не сместить соприкасающиеся с ним другие тайлы окрестных нейронных сетей.

*Глупые Мысли
бывают у всякого,
только умный их не
высказывает.*

Если ваш тайл распотрошил тайл, на котором стояла мыслефишка другого игрока, то пострадавший игрок должен переместить ее на любой другой тайл той же сети (*рис. 17*). В случае же, если это был последний тайл и перемещать некуда — мыслефишка отправляется назад в руку хозяина.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

Бывает, что ваш тайл ложится поверх (или касается) сразу нескольких тайлов соперника. Что ж, если он побеждает их все, то они покидают поле боя в полном составе. Если же ваш тайл не может одолеть хотя бы один из тайлов соперника, с которым соприкоснулся, то поле боя покидает только он сам (*рис. 18*).



17

Бывает, что ваш тайл соединяет две чужие нейронные сети. В таком случае вы сами решаете, на чьей стороне ваш тайл выступит в неминуемом мыслительном конфликте!

Бывает, что ваш тайл соединил три сети разных игроков, одна из которых — ваша. В таком случае вы атакуете сначала одну сеть, и затем, если ваш тайл вышел победителем, вторую.

Бывает, что сеть атакующего

Мысль — это разменная монета между словом и молчанием.



18

игрока распалась на две части. В таком случае внезапно поглупевший игрок волен переместить

свою мыслефишку на любой тайл одной из этих двух частей. Более того! Если у него есть вторая фишка, неиспользованная, он может занять ею вторую часть сети, не позволив ей превратиться в нейтральную.

Действие догоняет Мысль. Но плохо будет, если перегонит.

ПОВТОРЕНИЕ ПЕРВЫХ ТРЕХ ФАЗ

Метнув первый кубик и отыграв все действия, связанные с этим броском, игрок бросает второй кубик (другой, а не тот же самый). И тоже воплощает все действия, которые следуют за броском.

Перед этим игрок может переставить коробку в любое удобное ему место. Да, убрать ее за пределы стола — тоже можно.

ВЫЖИГАТЕЛЬ МОЗГА

Мы даже не знаем, как вам это рассказывать. Это слишком страшно! Помните жетончики «взрыв мозга», которые вы получили в начале игры?.. *Один раз в ход* вы можете потратить один такой жетончик. Это даст вам право применить самое разрушительное оружие в «Мозговом штурме». Выжигатель Мозга.

Объявите, что собираетесь ввести в дело Выжигатель. Переверните жетончик Взрыв Мозга серой стороной вверх. Возьмите и бросьте черный кубик, следуя всем правилам вброса, изложенным в главе «Вброс кубика».

Если бросок кубика — удачен, поместите на него Выжигатель. Обратите внимание, что отверстие на Выжигателе — круглое, а не квадратное, как на тайлах нейронных сетей. Значит, выкладывая Выжигатель на стол, вы можете вращать его как угодно, пока... не накроете им... тайлы нейронных сетей... до которых Выжигатель... смог дотянуться (*рис. 19*).



После того, как вы установили Выжигатель в нужной позиции, он уничтожает все тайлы нейронных сетей, которых касается (*рис. 20*). Ваши, чужие, ему без разницы! Ведь это — Выжигатель.

Уничтоженные тайлы сбрасываются и более не участвуют в игре. Руководствуйтесь правилами главы «*Развитие и крушение нейронных сетей*», когда нейронные сети распадаются на части или/и сгорают тайлы под фишками Умных Мыслей.

Перед применением Выжигателя игрок каждый раз тратит один жетон Взрыв Мозга. Удачен ли бросок или нет, жетончик потрачен. Таким образом, каждый игрок может использовать Выжигатель Мозга только дважды за игру (трижды при игре вдвоем).

Выжигатель можно применить до или после обычных бросков кубиков, которые совершает игрок в течение хода. Но, напомним, только раз за ход!

ВПЕРЕД, К ПОБЕДЕ!

Ваши нейронные сети ширятся и крепнут, отбиваются от конкурентов и неумолимо продвигают ваши Мысли к победе. В нужный момент на помощь приходит Выжигатель, расчищая пространство на столе.

Ближе к концу игры может сложиться ситуация, когда не использован только один тип тайлов нейронных сетей. С этого момента каждый игрок в свой ход совершает только один бросок кубика (вместо двух). До или после этого броска игрок может использовать Выжигатель, если у него еще остались непотраченные жетоны Взрыв Мозга.



20

Как ни старайся поймать Мысль за хвост, она все равно сделает ноги.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Когда все тайлы нейронных сетей выложены на стол или отправились в сброс, игра немедленно заканчивается. Происходит подсчет очков.

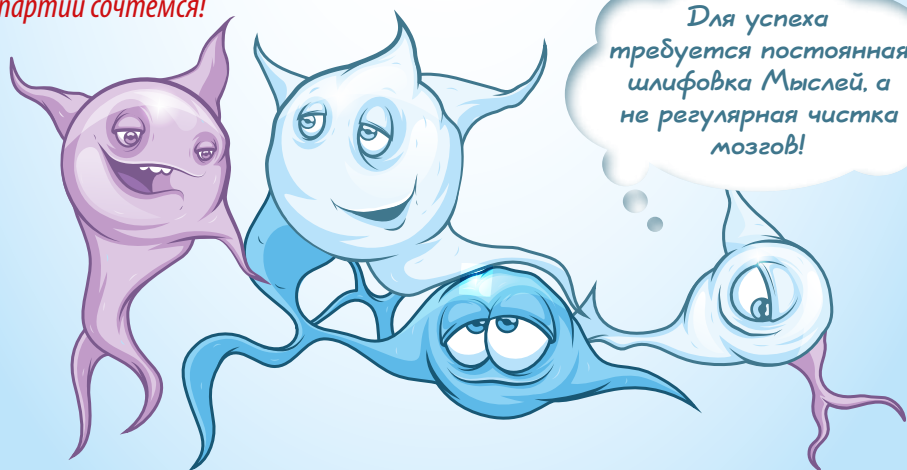
Победные очки игроку приносят нейронные сети (две или одна), на которых стоят его фишки Умных Мыслей. Да, закончить игру с нулем очков тоже возможно... если очень постараться!


- **Каждый большой тайл нейронных сетей приносит 3 победных очка**
- **Каждый средний тайл нейронных сетей приносит 2 победных очка**
- **Каждый маленький тайл нейронных сетей приносит 1 победное очко**
- **Наконец, игрок получает по 3 победных очка за каждый свой неиспользованный жетон Взрыв Мозга**

Игрок, набравший больше всех очков, победил в нелегкой борьбе. Продвигаемая им Мысль, или даже Мысли, прочно укоренились в Мозгу человека. *Vivat! Дело сделано.*

При равенстве очков выигрывает игрок, имеющий больше малых тайлов. Если же и тут равенство, то побеждает тот из них, у кого больше средних тайлов. Далее в случае равенства следует подсчет по большим тайлам.

В ультраредком случае, когда равенство все еще сохраняется, принято считать, что победителей нет вообще. Мозг раскололся надвое, не выдержав напора двух противоречивых Мыслей. Ммм... в следующей партии сочтемся!





Идея игры: Данила Горюнов

Разработка: Данила Горюнов, Сергей Мачин

Художник: Денис Воронин

Особая благодарность Денису Давыдову за литературное переосмысление правил игры.

Специальная благодарность: Андрею Бордуну, Василию Крузенштерну, Федору Мячину, Александру Осипенко, Ивану Туловскому, Ольге Шахматовой.

© «Правильные игры», 2015