

КВОРУМ

ДОКАЖИ СВОЮ ПРАВОТУ И РЕШИ СУДЬБУ ВСЕЛЕННОЙ!!!

ПРАВИЛА ИГРЫ

Приветствуем вас, Разумные!

Эта игра создана для того, чтобы вы прокачали свои навыки ораторского и театрального мастерства, пофантазировали и весело провели время.

КВОРУМ — это Коллективное Вселенское Объединение Разумных, Улучшающих Мир, в которое входят жители разных планет и галактик. КВОРУМ собирается на космической станции прямо в центре обитаемой Вселенной и принимает решения по самым важным вопросам.

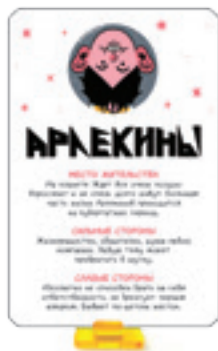
Вам предстоит на время стать членами КВОРУМа. Следуйте инструкциям. Тренировочную партию можно играть прямо в процессе чтения. Уже после первой партии все станет понятно, и КВОРУМ заработает в полную силу.

Общее описание игры

Игроки ищут решение Дилемм, актуальных для всей Вселенной. Каждый ход двое игроков становятся Ораторами и представляют свою точку зрения. Остальные игроки оценивают их выступления и отдают Голоса тому, кто, по их мнению, был более убедителен.

Также игроки могут давать друг другу Compliments за особо удачные моменты выступлений. Игрок, набравший больше всего Голосов и Compliments к концу игры, становится победителем.

Расположение игроков и компонентов



- 1 **Ораторы** — два игрока, каждый из которых будет защищать выбранный им вариант Решения текущей Дилеммы. В процессе игры каждый будет Оратором ровно два раза.
- 2 **Голосующие** — все остальные игроки. В конце хода каждый из них отдает Голос одному из Ораторов.
- 3 **Модератор** — выборная должность. Следит за временем; за ним последнее слово в спорных вопросах. Также голосует.
- 4 **Карты Рас.** В начале игры каждый получает карту с представителем одной из рас. С этого момента и до конца игры это ваша роль, которую необходимо отыгрывать.

Чтобы другие игроки видели вашего персонажа, поместите карту Расы в предварительно собранную подставку:

⑤ **Жетоны Complиментов.** Вы можете отдать их любому игроку (кроме себя) в любой момент в качестве дополнительного поощрения.

⑥ **Жетоны Голосов.** С их помощью КВОРУМ голосует за Решение, представленное одним из двух Ораторов.

⑦ **Карты Дилемм.** Проблемы и задачи, стоящие перед КВОРУМом. Для каждой Дилеммы игроки будут предлагать по одному варианту Решения.

⑧ **Карты Решений.** Варианты решения Дилемм. В колоде Решений есть пять пустых карт; вы можете вписать туда свои варианты, сделав ваш экземпляр игры уникальным. Уберите эти карты в коробку, пока не придумаете, что на них написать.

⑨ **Карты Советов** — дополнительные рекомендации для Ораторов, повышающие эффективность выступления.

В ходе игры вам понадобится засекаать время. Вы можете использовать любой подходящий таймер, например на мобильном телефоне.

Подготовка к игре

Перемешайте каждую из колод — Дилемм, Советов и Решений — и положите на стол рубашками вверх.

Выдайте каждому игроку по одной случайной карте Расы. Если игроку не нравится доставшаяся ему карта Расы, он может один раз поменять ее на другую, тоже случайную. Уберите остальные карты Рас в коробку.

Раздайте всем игрокам по два случайных жетона Complиментов. Эти жетоны в ходе игры можно отдать любому игроку, если вы хотите поощрить его дополнительным баллом. Жетоны Complиментов, не отданные до конца игры, уходят в сброс.

Каждый игрок изучает свою карту Расы. Теперь это ваша роль на всю оставшуюся игру. Вы должны принимать решения, говорить и поступать так, как это делал бы представитель вашей расы. Вы — это он на все время игры.



После того как все изучили свои карты Рас, игроки по очереди представляются, рассказывая о своей расе и ее характерных особенностях.

Пример. Игроку досталась раса Орки. Рассказ Орка может быть таким: «Я Орк с планеты Аргыз, и я теряю тут время только потому, что мне так приказал великий вождь. Вопросы нужно решать не разговорами, а в бою!»

Еще пример. Вот как может представить себя Инок: «Мир вам, братья и сестры! Я Инок с планеты Вессия. Рад, что сегодня мы собрались здесь решать действительно важные вопросы. Мир, любовь и взаимное уважение — вот три кита, на которых держится наша Вселенная».

Это только примеры; вы можете самостоятельно определять особенности и характер вашего персонажа.

Ход игры

Игровая партия состоит из нескольких ходов. Каждый ход разделен на три этапа, подробно описанные ниже.

Этап 1. Начало хода

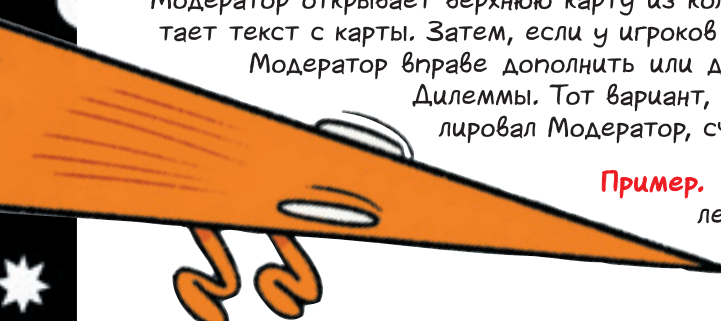
Игроки выбирают Модератора на первый ход (им может стать самый опытный игрок или, например, владелец коробки с игрой). Модератор назначает двух игроков Ораторами. Все игроки, кроме Ораторов, — Голосующие.

Модератор выдает каждому Оратору три случайные карты Решений из колоды.

Модератор раздает Голосующим (в том числе себе) по три карты Советов из колоды.

Модератор открывает верхнюю карту из колоды Дилемм и вслух читает текст с карты. Затем, если у игроков есть вопросы по тексту, Модератор вправе дополнить или даже видоизменить текст Дилеммы. Тот вариант, который в итоге сформулировал Модератор, считается окончательным.

Пример. Модератор достал Дилемму «Чем мы поделимся с менее развитыми расами, живущими



на обратной стороне Вселенной?». Этот текст не вызвал вопросов, и Ораторы выбирают из своих карт по Решению.

Еще пример. «На планете Карраш высокий уровень преступности. Как решить эту проблему?» Модератор решает добавить подробности, и теперь текст звучит так: «На планете Карраш высокий уровень уличной преступности. Грабители и карманники чувствуют себя безнаказанными. Как решить эту проблему, не прибегая к крайним мерам?» Этот вариант считается окончательным.

Если Модератору не нравится взятая им карта Дилеммы, он может сбросить ее и взять следующую (только один раз за ход).

После прочтения Дилеммы каждый Оратор выбирает из своих трех карт Решений одну. Это тот вариант, который Оратор считает решением данной Дилеммы. Ораторам дается 30 секунд на выбор и подготовку. Голосующие в это время изучают свои карты Советов. Эти карты в процессе хода можно будет подкинуть Ораторам, чтобы сделать их выступления лучше.



Этап 2. Ораторское искусство

Оба Оратора одновременно выкладывают на стол, лицевой стороной вверх, выбранные карты Решений.

Ораторы сами определяют, кто из них начнет первым. Если они не могут выбрать, решает Модератор.

Первый Оратор в течение 30 секунд убеждает Голосующих, что его Решение данной Дилеммы наиболее верное. Модератор следит за временем и вправе остановить речь Оратора, если тот превысил лимит в 30 секунд.

Пример. Для Дилеммы «Чем мы поделимся с менее развитыми расами, живущими на обратной стороне Вселенной?» Оратор выбрал Решение «Суперкомпьютеры». Его речь может звучать так: «Создание суперкомпьютеров стало колоссальным скачком в развитии Вселенной. Отстающим расам необходимы суперкомпьютеры для их развития, повышения уровня интеллекта и социальной ответственности».

Еще пример. «На планете Карраш высокий уровень уличной преступности. Как решить эту проблему?» Оратор выбрал Решение «Растения». Его речь может быть посвящена теме растений-полицейских,



обнаруживающих преступников по их эмоциональному состоянию. Или можно выращивать тюрьмы: это дешевле и эффективнее.

Используйте фантазию. Вы на космической станции в центре Вселенной, и все, что вы придумаете, теоретически можно воплотить.

После окончания речи первого Оратора свою речь начинает второй.

После того как оба Оратора высказались в первый раз, каждый Голосующий может совершить одно из действий в зависимости от того, где он сидит:

если Оратор — ваш ближайший сосед слева, вы можете подкинуть ему одну карту Совета. Оратор будет обязан следовать ее тексту, пока она не уйдет в сброс;

если Оратор — ваш ближайший сосед справа, вы можете задать ему вопрос. Для этого положите перед ним карту Совета рубашкой вверх. Оратор отвечает сразу, на ответ дается 30 секунд.

Помните: Голосующий имеет карту Расы и должен ей соответствовать. Каждый Голосующий может совершить только одно действие между выступлениями Ораторов. В промежутке между выступлениями каждому из Ораторов можно подкинуть только одну карту.

После того как Ораторы ответили на вопросы и ознакомились с данными им Советами, первый Оратор снова в течение 30 секунд убеждает Голосующих, что его Решение лучше: для этого он развивает свою мысль и приводит аргументы.

После первого Оратора выступает второй, также в течение 30 секунд.

После того как оба Оратора высказались во второй раз, карты Советов, лежащие перед ними (если есть), сбрасываются.

Каждый Голосующий снова совершает одно из действий:

подкидывает карту Совета — на этот раз Оратору справа (то есть порядок меняется!);

задает вопрос Оратору слева. Оратор отвечает сразу, на ответ дается 30 секунд.

Обратите внимание: в прошлый раз мы давали Совет Оратору слева, а спрашивали Оратора справа, а теперь наоборот.

После того как даны все Советы и все ответы на вопросы, у каждого Оратора есть еще 30 секунд, чтобы убедить Голосующих в своей правоте. После того как оба Оратора высказались в третий раз, этот этап заканчивается.

Этап 3. Голосование

Каждый Голосующий, начиная с Модератора и далее по часовой стрелке, отдает один жетон Голоса одному из Ораторов (беря жетон в центре стола). Отдавая Голос, нужно кратко объяснить свое решение. Принимая решение, учитывайте красноречие Оратора, соответствие его поведения карте Расы и картам Советов.

Помните: у Голосующего тоже есть карта Расы, которой необходимо соответствовать, принимая решение.

Пример. Голосующий Орк может аргументировать свое решение так: «В твоей речи было меньше соплей, чем у него, ты хорошо говорил и следил за временем, а еще ты выбрал Бластеры как Решение Дилеммы — вот тебе мой Голос».

Еще пример. Голосующий Инок: «Я бесконечно уважаю мнение каждого Разумного, однако желаю отдать свой Голос этому юноше, ведь его речь полна любви и уважения к миру. А еще он хорошо отвечал на мои вопросы и следовал моим Советам. Возьми мой Голос и используй его во благо».

Голосующий обязан отдать свой Голос одному из двух Ораторов. Жетоны Complimentов можно (но необязательно) отдать на этапе голосования или раньше.

Важно: не перепутайте жетоны Complimentов, выданные вам в начале игры, и жетоны Complimentов, полученные от других игроков. Первые вы отдадите или сбросите, а вторые — это ваши победные очки. Для удобства мы рекомендуем полученные за выступления Complimentы держать текстом вверх, а те, которые лишь предстоит отдать, — текстом вниз.

Все карты, кроме карт Рас, уходят в сброс.

Начинается следующий ход: текущий Модератор назначает нового, а тот назначает новых Ораторов. Помните: игрок не может быть



Оратором больше чем два раза за игру, а Модератор текущего хода не может быть Оратором.

Конец игры

Игра заканчивается, когда каждый игрок побыл в роли Оратора два раза.

Все неотданные жетоны Complimentов уходят в сброс.

Каждый жетон, полученный от других игроков, — одно победное очко. Набравший больше всего очков объявляется лучшим Оратором КВОРУМа, его имя и дату этого события вы можете записать ниже.

Лучшие Ораторы КВОРУМа

Дата сбора КВОРУМа	Имя Оратора	Раса Оратора	Количество очков

Игра разработана творческой группой BroDen Games.
Автор игры Алексей Соьер, помощь в разработке оказал Александр Казаков.
В оформлении правил использованы материалы по лицензии © Shutterstock.com.

