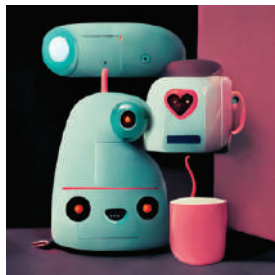
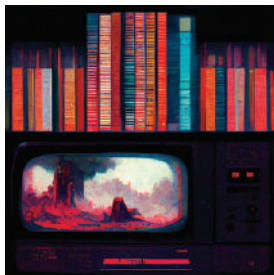
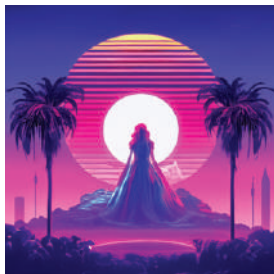


Я НЕ ЧЕЛОВЕК

ПРАВИЛА
ИГРЫ

Пока люди расслаблялись за просмотром сериалов, роботы не только научились рисовать картины, писать тексты и сочинять музыку, но и придумали свой вариант теста по изображениям. Теперь, чтобы зайти на любой сайт нейросети, придётся доказывать, что вы не человек...



3-8 игроков



от 12 лет



30 минут

HOBBY
WORLD

Играть интересно

СОСТАВ ИГРЫ

72 двусторонние
карты изображений

90 карт ролей:

- ✓ 81 карта роботов с номерами 1–9 (по 8 карт **с белой рубашкой** и по 1 карте **с цветной рубашкой** для каждого номера)
- ✓ 9 карт человека («0_0»)

9 жетонов
с номерами 1–9

9 маленьких пакетиков
под карты ролей

Большие пакетики под
остальные компоненты

8 карандашей

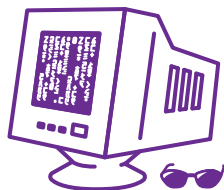
1 блокнот
(50 двусторонних листов)



Тревога!

Поступило сообщение о неудачной попытке доступа к нашему сайту. Похоже, что люди снова пытаются лезть не в своё дело. Всем срочно пройти проверку! Чем быстрее вычислим человека, тем быстрее вернёмся к своим двоичным задачам... то есть просто к своим задачам.

Правила, которые
вы сейчас читаете



ОБ ИГРЕ

Игра длится 6 раундов. В каждом раунде участники проходят проверку, чтобы вычислить, кто из них человек. Для этого они получают задание из 9 изображений. Все игроки, которым досталась роль робота, знают, какое из этих изображений правильное, а игрок-человек пытается угадать его по ассоциациям остальных участников. При этом он также называет свою ассоциацию, пытаясь имитировать робота.

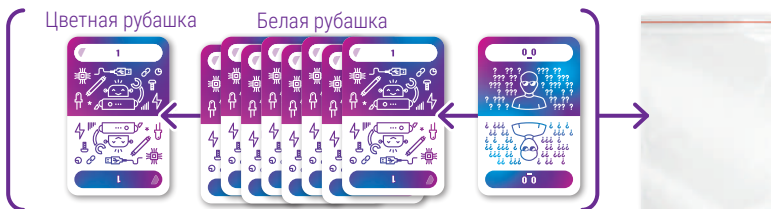
Если человек угадывает изображение, он немедленно побеждает в раунде. Если он решает не рисковать, то открывается карта правильного ответа и все игроки объясняют свои ассоциации. После этого участники голосуют, кто из них человек. Команда роботов побеждает, если они вычислят человека (или решат, что произошёл сбой в системе и среди них человека нет). Человек побеждает, если большинство проголосует не за него.



За победу в раунде участники получают победные очки (☆). В конце игры побеждает участник, набравший наибольшее количество ☆ за все раунды.

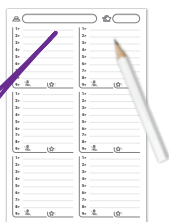
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка колод ролей (только перед первой игрой)

Возьмите все карты ролей, выберите из них 9 карт **с цветной рубашкой** и положите каждую отдельно лицевой стороной вверх. Возьмите карты **с белой рубашкой** и отсортируйте их следующим образом: карты роботов (с номерами 1–9) разложите по соответствующим номерам поверх выложенных карт **с цветной рубашкой**, а карты человека («0_0») откладывайте отдельно. Когда у вас получится 9 стопок по 9 карт с одинаковыми номерами, положите на каждую из них 1 карту человека лицевой стороной вверх — ваши колоды ролей готовы! Уберите каждую колоду в маленький пакетик для карт ролей. Обратите внимание: во всех колодах должна быть видна только карта человека, а номера на картах роботов — нет.



1. Каждый игрок берёт лист блокнота и карандаш, а затем записывает своё имя в поле  в верхней части листа. Поле  оставьте пустым — оно понадобится в конце игры для подсчёта победных очков.



 Алиса



2. Положите в центр стола любой стороной вверх 9 карт изображений, так чтобы получился квадрат 3 на 3 (оставьте немного места под каждой картой).



3. Под каждую карту положите белой стороной вверх жетон с номером от 1 (под левой верхней картой) до 9 (под правой нижней картой), как показано на иллюстрации.

4. Дайте всем игрокам время, чтобы ознакомиться с выложенными изображениями. Каждый игрок может взять любую карту на руку, внимательно изучить её и вернуть на место.

5. Перемешайте пакетики с колодами ролей и случайным образом возьмите один из них.



6. Достаньте колоду из пакетика и отложите в сторону верхнюю карту с **цветной рубашкой**, не переворачивая её на лицевую сторону, — это **карта правильного ответа**.



7. Отложите из-под низа колоды количество карт, равное **числу игроков плюс один**, не переворачивая их на лицевую сторону. Оставшиеся карты не подсматривая уберите в пакетик.



8. Перемешайте отложенные карты с **большой рубашкой** и раздайте всем игрокам по одной карте взакрытую. Оставшуюся карту также взакрытую положите рядом с картой правильного ответа — это **карта сервера**. Таким образом, роль человека может достаться как игроку, так и серверу (в последнем случае это означает, что произошёл сбой в системе и человека среди игроков нет).

Пример подготовки к игре для 4 участников

ХОД ИГРЫ

Игра длится 6 раундов. Каждый раунд состоит из 7 фаз:

1. Распределение ролей
2. Ассоциации
3. Догадка человека
4. Обсуждение
5. Голосование
6. Подсчёт очков
7. Подготовка к новому раунду

1. Распределение ролей

Каждый игрок смотрит свою карту, не показывая остальным. Если у него карта с номером от 1 до 9, то ему досталась роль робота и его задача – вычислить человека. Номер на карте робота обозначает номер правильного ответа (изображения, под которым лежит жетон с соответствующим номером).

Если у игрока карта «0_0», то ему досталась роль человека и его задача – угадать правильное изображение или сделать всё возможное, чтобы его не вычислили.



2. Ассоциации

Каждый игрок (включая человека) должен придумать ассоциацию к изображению, которое является правильным ответом. Ассоциация должна состоять из **одного слова**. Игроки могут называть их **в любом порядке**: кто первый придумает, тот и говорит. Когда игрок озвучивает ассоциацию, все участники (включая его самого) записывают её на своих листах в блоке текущего раунда. Ассоциации записываются в том порядке, в каком их называли игроки.



Если несколько игроков придумывают ассоциацию одновременно и участники не могут определить, кто был раньше, разрешите эту ситуацию с помощью жребия (например, сыграв в «камень-ножницы-бумага»).

При выборе ассоциации старайтесь показать другим игрокам, что вы робот и знаете правильный ответ. Однако если ассоциация будет слишком очевидной, человек сможет отгадать правильное изображение и победить. Если же ассоциация окажется слишком запутанной, игроки могут решить, что человек – это вы!

Что делать человеку?

Поскольку человек не знает, какое изображение является ответом, он может ориентироваться на уже названные ассоциации и подобрать что-то похожее. Также он может попытаться придумать слово, которое объединит наибольшее количество изображений. Но даже если его ассоциация будет далека от правильного изображения, находчивый человек может удачно её обосновать в фазе 4 («Обсуждение») или понадеяться, что кто-то из роботов справится с этим хуже. Как правило, чем раньше человек называет свою ассоциацию, тем меньше он вызывает подозрений, но тем меньше у него информации о правильном ответе.

Правила ассоциаций

1. Ассоциация должна состоять **только из одного слова**.
2. Ассоциация может быть словом любой части речи (существительным, глаголом и т. д.) и может быть представлена в любой форме (род, падеж и т. д.).
3. Ассоциация должна относиться к содержанию изображения, а не к его номеру или местоположению на столе.
4. Нельзя повторять ассоциации, названные как в текущем, так и **в предыдущих раундах**.

3. Догадка человека

После того как все игроки назовут свои ассоциации, человек может рискнуть и попытаться назвать правильный ответ. Игрок, придумавший ассоциацию первым (даже если он человек), задаёт вопрос: «Хочет ли человек открыться?» У человека есть 2 варианта:

1. **Раскрыться и попытаться угадать ответ.** Человек раскрывает свою карту роли и называет изображение, которое считает правильным (при этом у него есть время подумать в течение 30 секунд). Откройте карту правильного ответа. Если человек угадал, он выигрывает раунд. Если нет, то побеждает команда роботов. В любом из этих случаев переходите к фазе 6.


Человеку имеет смысл раскрыться, если он уверен, что знает правильный ответ, или если боится, что не сможет логично объяснить свою ассоциацию в фазе 4.

2. **Остаться в тени.** Если человек не открылся за 5 секунд, переходите к фазе 4.

4. Обсуждение

Откройте карту правильного ответа. Переверните жетон с номером правильного ответа на цветную сторону, чтобы человеку было хорошо видно, какое изображение было загадано. Теперь все участники должны объяснить, почему они придумали такие ассоциации, в том же порядке, в каком их называли. После этого у игроков есть несколько минут, чтобы задать друг другу уточняющие вопросы, высказать свои догадки и попытаться выяснить, кто кого считает человеком.

5. Голосование

Каждый игрок втайне от других обводит на своём листе номер той ассоциации, которую, по его мнению, назвал человек. Если все ассоциации кажутся логичными и подходящими к изображению, то возможно, что произошёл сбой в системе и человека среди игроков нет (карта человека досталась серверу). В таком случае игрок обводит пункт 9 () в конце списка ассоциаций.

Когда все участники будут готовы, они по очереди объявляют, за кого проголосовали. Тот игрок, который набрал больше всего голосов, открывает свою карту роли. Если большинство проголосовало за карту сервера, то откройте её. В случае равенства голосов карту роли открывает тот претендент, который назвал свою ассоциацию позже (она находится ниже в списке). При равенстве голосов за игрока и за сервер открывается карта сервера.

Если открытая карта оказалась картой робота, то человеку удалось перехитрить всех и он выигрывает раунд. В противном случае раунд выигрывает команда роботов.

6. Подсчёт очков

Откройте все карты ролей. Подсчитайте, сколько вы набрали ☆, и впишите их в соответствующее поле внизу блока текущего раунда.

Если вы робот:

- ✓ получите 1 ☆, если команда роботов выиграла (вы совместно раскрыли человека; выяснили, что его нет; или человек ошибся при угадывании изображения);

И

- ✓ получите 1 ☆, если верно проголосовали за человека (даже если победил человек).

Если вы человек:

- ✓ получите 3 ☆, если правильно угадали изображение;

ИЛИ

- ✓ получите 2 ☆, если после голосования ваша карта роли осталась закрытой.

	☆: _____	9> 
---	----------	--

7. Подготовка к новому раунду

Сложите карты ролей в том же порядке, в каком они были изначально: нижней должна быть карта правильного ответа **с цветной рубашкой**, над ней — карты с номером и **белой рубашкой**, а верхней — карта человека. Уберите эту колоду в пакетик и отложите его к остальным.



Если вы ещё не сыграли последний раунд, уберите 9 карт изображений в коробку и выполните подготовку к игре (пункты 2–8), взяв новые карты изображений. Жетоны с номерами оставьте на своём месте (переверните цветной жетон на белую сторону).



КОНЕЦ ИГРЫ

После 6 раундов игра завершается. Сложите заработанные за все раунды победные очки и запишите их в поле ☆ в верхней части листа.

Побеждает игрок, набравший наибольшую сумму победных очков. В случае ничьей побеждает претендент, который большее количество раз набирал ровно 2 ☆ за отдельные раунды. Если и после этого ничья, все претенденты делят победу.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Человеческий фактор

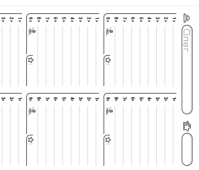
При подготовке к игре отложите количество карт ролей, **равное числу игроков**, и не откладываете карту сервера. В таком случае среди участников всегда будет человек.

Дефрагментация

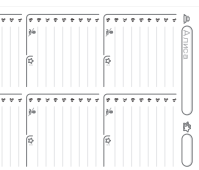
При желании вы можете сыграть более короткую или более длинную партию (с меньшим или большим числом раундов соответственно).

ПРИМЕР ИГРЫ

Играют Олег, Алиса, Маруся и Фёдор. Марусе досталась роль человека, а остальным — роли роботов (они знают, что правильный ответ — изображение № 4).



Олег



Алиса



1 2 3

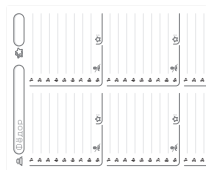


4 5 6

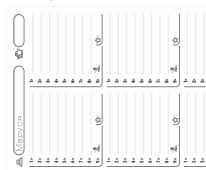


7 8 9

Фёдор



Маруся

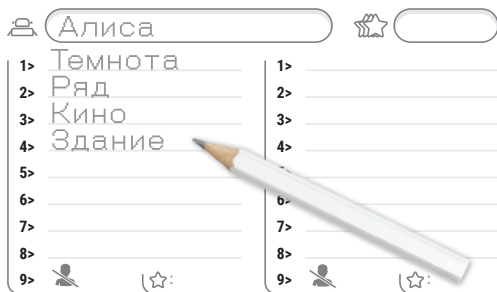


Алиса придумывает ассоциацию первой: «Темнота». Это слово подходит к большинству карт, так что ей удалось дать человеку минимум полезной информации. Следующим слово называет Олег: «Ряд». И снова под ассоциацию подходит несколько изображений!

Маруся решает не дожидаться, пока ассоциацию скажет Фёдор, чтобы сделать вид, что она знает правильный ответ. Осмотрев карты, она подумала, что два предыдущих слова больше подходят к изображениям № 1, 2, 4, 5, 6 и 7.

Пытаясь охватить хотя бы половину из них, Маруся придумывает ассоциацию «Кино». Если правильным ответом будет карта № 1, 6 или 7, то объяснить ассоциацию будет несложно. Если же правильной окажется другая карта, то Маруся уверена, что сможет что-нибудь придумать, чтобы связать её с кино.

Наконец, Фёдор называет ассоциацию: «Здание». После того как все записали её на свои листы, Алиса спрашивает, готов ли человек назвать изображение. Ассоциация Фёдора сузила для Маруси количество наиболее подходящих вариантов до четырёх: карты № 2, 4, 5 и 6. Поскольку она до конца не уверена ни в одной из них, Маруся решает не рисковать. Наступает фаза обсуждений.



Алиса открывает карту правильного ответа — это карта № 4! После этого она объясняет свою ассоциацию: «На этой карте тёмное небо и тёмный город. Кроме того, эта ассоциация подходит ко многим другим картам, так что это должно сбить человека с толку».

Наступает очередь Олега: «Внизу карты есть ряд зданий. При этом человек мог бы подумать о рядах сидений в кинотеатре или о рядах подсолнухов, книг и полок в магазине».

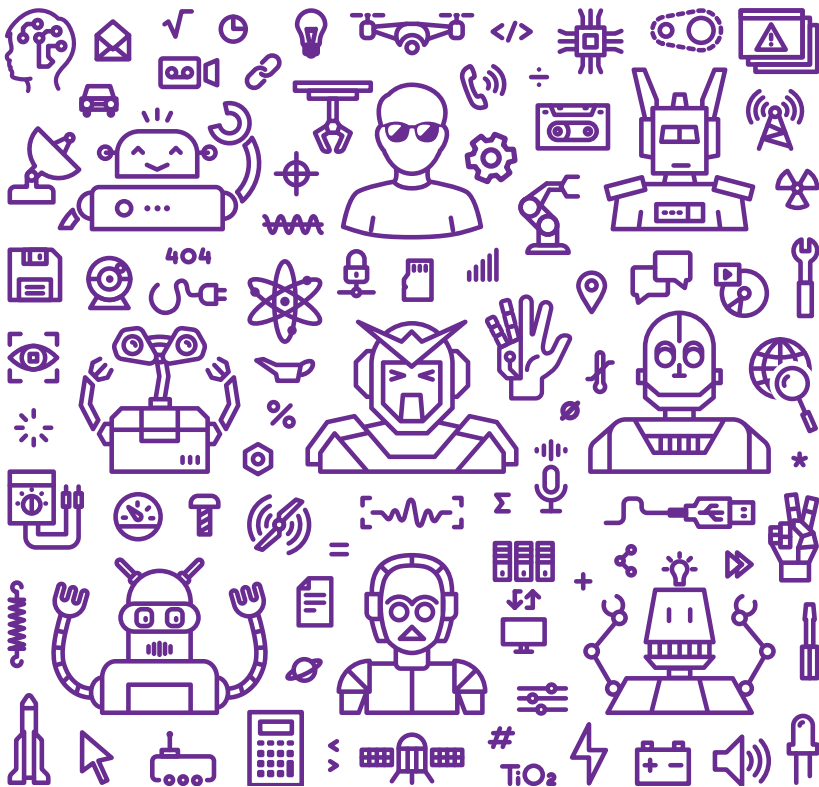
Хотя Маруся надеялась на другие карты, когда придумывала ассоциацию, она всё же не растерялась: «Эта карта похожа на постер к фильму. Кроме того, на картах № 6 и 7 есть экраны, поэтому я хотела, чтобы человек подумал на них».

Фёдор объясняет свою ассоциацию так: «Здания есть не только на этой карте, поэтому человек не должен был сразу догадаться».

Наступает фаза голосования. Маруся решает проголосовать за Фёдора, потому что он давал ассоциацию последним и поэтому его могут посчитать за человека. Алиса считает, что все ассоциации подходят, поэтому обводит пункт 9 (в этой партии нет человека). Олег считает, что Маруся придумала объяснение в последний момент, и голосует за неё. Фёдору кажется, что Алиса специально сказала ассоциацию первой, выбрав слово, которое подходит почти под все изображения, чтобы никто на неё не подумал, и голосует за неё.

Таким образом, выходит ничья — никто не набрал больше одного голоса. В таком случае вскрывается карта игрока, чья ассоциация была дана последней, или, в данном случае, карта сервера (нижняя строчка в блокноте). Алиса переворачивает её, но это оказалась карта робота с номером 4!

Поскольку большинством голосов не удалось вычислить человека, Маруся побеждает в этом раунде и набирает 2☆. Несмотря на это, Олег также получает 1☆, поскольку он голосовал за Марусю. Алиса и Фёдор в этом раунде не получают ☆.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Александр Ушан

Развитие игры: Екатерина Рейс

Продюсер: Александр Кожевников

Дизайн и верстка: Кристина Соозар

Иллюстрации: нейросеть Midjourney

Операторы нейросети: Олег Власов, Владимир Грачев, Анна Давыдова, Александр Киселев

Ретушь: Елена Шунина

Человеческие тестировщики: Олег Власов, Елена Ворнокова, Илья Дроздов, Александр Ильин, Матвей Чистяков и многие-многие другие.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Сухойей

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Павел Сафонов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Версия правил 1.0

hobbyworld.ru