

Фил Визкарро * Антуан Байарго

Д Э Н И

ЕДЕТ В ГОЛЛИВУД

3–8 игроков | 30 минут

Дэни слышит голоса, вы — один из них.
И вы не желаете замолкать. Действуйте все вместе,
чтобы не исчезнуть. Если же вы Дэни, то гоните
их прочь... не раскрывая себя.



Если вы Дэни,
ваша задача — всеми силами
мешать другим личностям
и ни в коем случае
не выдавать себя.



**Если вы альтернативная
личность Дэни,**
вы должны безошибочно
угадывать то, что другие
личности пытаются сказать.

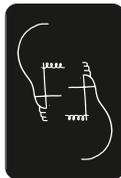
В этой версии ДЭНУ в качестве идей используются названия популярных фильмов. Даже если вы их не смотрели, вы наверняка сможете подобрать ассоциации просто по их названиям.

Также появился новый режим игры с дополнительным участником — голосом разума (стр. 11).

Состав игры



30 карт
воспоминаний



20 карт
идей



9 карт
личностей



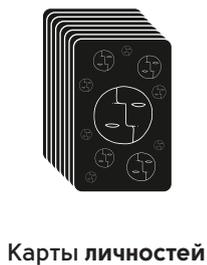
5 карт
выбора

Подготовка к игре

- Сформируйте колоды из карт **воспоминаний**, **идей** и **выбора** и перемешайте каждую из них.
Если вы смешиваете несколько версий игры, то используйте только 30 случайных карт воспоминаний.
- Из карт **личностей** возьмите карты альтернативных личностей (👤) в количестве на 1 меньше, чем количество игроков, и также возьмите карту Дэни (ДЭНУ). Оставшиеся карты **личностей** уберите в коробку.
- Перемешайте отобранные карты **личностей** и взакрытую раздайте по 1 из них каждому игроку.
- Каждый игрок смотрит свою карту **личности**, не показывая другим, и кладёт её перед собой лицом вниз.

Первым ходит игрок, который чаще всех разговаривает сам с собой. В первом раунде он будет активной личностью, а игрок справа от него — решающей личностью.

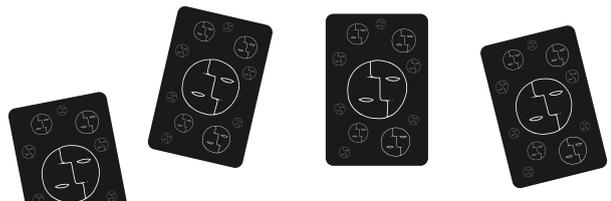
Пример
Партия на 5 игроков



+



Возьмите 4 карты  и карту 



Перемешайте эти 5 карт и раздайте каждому игроку по 1 из них лицом вниз.

Ход игры



Активная личность готовится.

1

- Откройте верхнюю карту **идей** из колоды, зачитайте вслух все идеи на ней и положите её обратно на колоду, но лицом вверх.
- Посмотрите верхнюю карту **выбора** из колоды, не показывая её другим игрокам, и верните её назад. Номер на этой карте указывает на определённую идею с открытой карты **идей** — это загаданная идея на этот раунд.
- Возьмите в руку 7 верхних карт **воспоминаний** из колоды, не показывая их другим игрокам.

Активная личность концентрируется.

2

- Из взятых карт **воспоминаний** выберите любые, которые вы хотите использовать для составления подсказки остальным личностям (можете выбрать от 0 до 7 карт).
- Карты **воспоминаний**, которые вы не хотите использовать, верните обратно на верх колоды лицом вниз.

Активная личность действует.

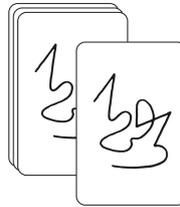
3

- Из выбранных карт **воспоминаний** составьте подсказку, по которой остальные личности смогли бы узнать загаданную идею. Для этого расположите их на столе каким угодно образом: карты могут быть повернуты любой стороной и под любым углом, могут находиться на любом расстоянии друг от друга или даже накрывать одна другую... В общем, используйте фантазию.
- Закончив раскладывать карты, уберите от них руки — это означает, что ваше послание другим личностям готово и вы больше не можете менять его.

Пример Активная личность...



1
Открывает и зачитывает вслух верхнюю карту идей.



Смотрит верхнюю карту выбора, не показывая её другим.

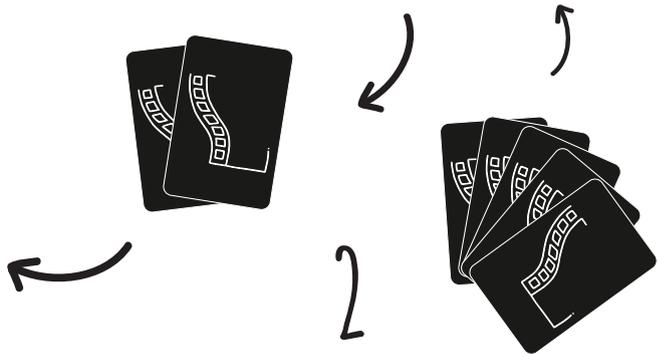


Берёт в руку 7 верхних карт воспоминаний.



3

Располагает оставшиеся карты воспоминаний на столе, составляя из них подсказку, ведущую к загаданной идее.



2
Возвращает обратно на верх колоды карты воспоминаний, которые не хочет использовать.

Другие личности размышляют и общаются.

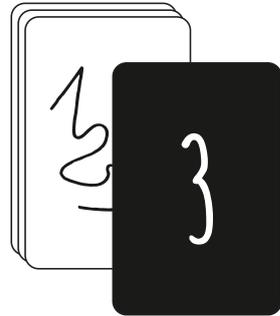
- 4
- Все, кроме активной личности, пытаются угадать, на какую идею с открытой карты **идей** указывает составленная подсказка. Личности могут общаться, спорить, делиться мнениями. Но им нельзя взаимодействовать с активной личностью и прикасаться к картам **воспоминаний**, лежащим на столе. Если правила были нарушены и произошло любое вмешательство активной личности, раунд признаётся недействительным и завершается, а открытая карта **идей** убирается в коробку.

Решающая личность делает выбор.

- 5
- Когда обсуждение закончено и все участвующие высказали свои предположения, решающая личность (игрок справа от активной личности) даёт окончательный ответ. Он может не совпадать с мнением остальных личностей — выбор остаётся полностью за решающей личностью.

Активная личность раскрывает идею.

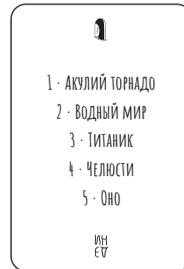
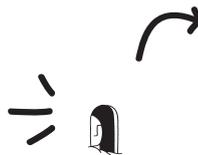
- 6
- Получив окончательный ответ, активная личность называет загаданную идею и открывает верхнюю карту **выбора** из колоды, в подтверждение этого.



Если ответ **верный**:



Альтернативные личности преуспевают. Открытая карта **идей** кладётся справа от колоды, стороной с символом  вверх.



Если ответ **неверный**:



Альтернативные личности ошибаются. Открытая карта **идей** кладётся слева от колоды, стороной с символом  вверх.



Конец раунда

- Уберите в коробку все использованные в подсказке карты **воспоминаний**.
- Перемешайте колоду карт **воспоминаний**.
- Перемешайте колоду карт **выбора**.
- Активная личность становится новой решающей личностью, а игрок слева от неё — новой активной личностью, после чего начинается новый раунд.

Конец игры

Игра сразу заканчивается:



1

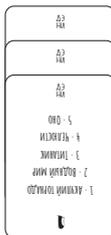
Если верно угаданы 6 идей (справа от колоды накопилось 6 карт).



Альтернативные личности побеждают и остаются жить в голове Дэни.

2

Если даны 3 ошибочных ответа (слева от колоды накопилось 3 карты).



Разум Дэни проясняется. Разрешите финальную интригу (см. далее).

3

Если осталось менее 7 карт воспоминаний в колоде.



<7

Финальная интрига

Если было совершено 3 ошибки в угадывании идеи или осталось меньше 7 карт **воспоминаний** в колоде, для определения исхода партии разрешается финальная интрига.

- Для этого все личности обсуждают ситуацию, а затем на счёт «три» одновременно голосуют, показывая пальцем на игрока, который, по их мнению, является Дэни. Игрок, на которого указало большинство, открывает свою карту личности.

Если это
карта Дэни:



Альтернативные личности
побеждают и остаются
жить в голове Дэни.

Если это карта
альтернативной
личности:



ДЭ
НИ

Дэни побеждает
и обретает душевный
покой, альтернативные
личности исчезают.

- Если возникла ничья, то проводится повторное голосование по тем же правилам, но на этот раз указывать можно только на одного из игроков, между которыми была ничья. Если ничья повторяется — Дэни побеждает.

Важно!

Если вы ДЭНУ, вы заинтересованы в том, чтобы заставить другие личности сомневаться, спорить, ошибаться — иными словами, не дать им победить. Но они не должны догадаться, что вы Дэни, иначе вас перестанут слушать, а при разрешении финальной интриги вы гарантированно проиграете.

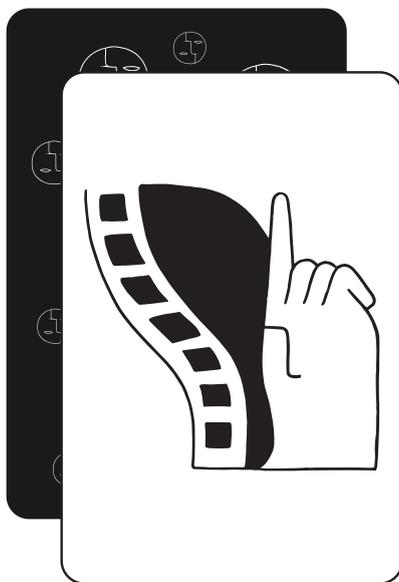
Правила для активной личности:

- Вы не можете разговаривать, жестикулировать и в том числе указывать на какие-либо карты или их детали.
- Вы не можете использовать никакие другие объекты, кроме карт и стола. Всё это происходит внутри разума Дэни: ничто внешнее не может послужить для создания идеи, кроме воспоминаний и поверхности, на которой она лежит.
- Если кому-то непонятно, почему ваша комбинация карт означает загаданное слово, будьте готовы это объяснить. Если вы не можете, то раунд считается недействительным и открытая карта **идей** убирается в коробку — даже если ответ решающей личности был верным!

Дополнительные правила

Вы можете играть с дополнительной личностью, союзником Дэни — голосом разума. Он побеждает или проигрывает вместе с Дэни.

Добавлять голос разума рекомендуется только в партиях с 4 и более участниками.



При игре с голосом разума применяются все обычные правила, но с указанными далее изменениями.

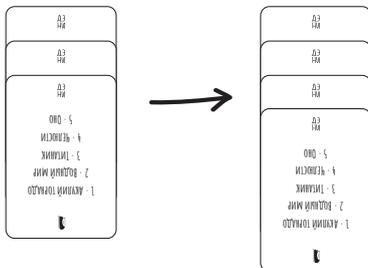
- Во время подготовки карт личностей для раздачи игрокам берите карты альтернативных личностей () в количестве на 2 меньше, чем количество игроков, а также берите карту Дэни () и голоса разума ().

Пример
Партия на 5 игроков



Перемешайте эти 5 карт и раздайте каждому игроку по 1 из них лицом вниз.

- Игра заканчивается после 4 ошибочных ответов вместо 3 (после чего, как обычно, разрешается финальная интрига).



- Голос разума побеждает, когда побеждает Дэни. Если во время разрешения финальной интриги был выбран и раскрыт голос разума — он всё равно побеждает вместе с Дэни. Альтернативным личностям для победы во время разрешения финальной интриги нужно раскрыть именно Дэни.



Вы можете смешать карты **идей** и **воспоминаний** из базового ДЭНУ и ДЭНУ едет в Голливуд для большего разнообразия!

В этом случае вы можете попробовать использовать 35, 40 или даже больше карт **воспоминаний** на партию (вместо 30), если вам кажется, что они заканчиваются слишком быстро.



В базовом издании вы найдёте 37 карт **идей** и 60 карт **воспоминаний** с иллюстрациями Антуана Байарго.

• Создатели игры •

Автор игры: Фил Визкарро
Художник: Антуан Байарго
Производство: Фил Визкарро
и GRRRE Games
Графический дизайн: Валериана Холли

Русскоязычное издание
подготовлено GaGa Games
Переводчик: Даниил Яковенко
Корректор: ООО «Корректор»
Редактор: Даниил Молошников
Дизайнер-верстальщик: Диана Милюта
Руководитель проекта: Елена Ткачева
Общее руководство: Антон Сковородин

Благодарности

Фил Визкарро

Прежде всего, спасибо всем тем, кто ежедневно борется за то, чтобы этот мир не погрузился окончательно в хаос. Спасибо Кристине и Джонни за поддержку во время первых тестов «Дэни». Спасибо моим соратникам по настольным играм за смех и веселье каждый раз, когда мы собираемся за партиями в мои прототипы. Отдельное спасибо тому, кто изобрёл пиццу. И конечно, спасибо тебе, Крис, за связь между мной и реальностью.

Антуан «Бенгал» Байарго

От всей души благодарю моих родных и близких из прошлого, настоящего и будущего. Огромное спасибо всем, кто тратит свои силы на борьбу за лучший и более счастливый мир. Спасибо всем, кто верит в естественную красоту человеческого тела. Спасибо Андре Бретону, Густаву Климту и Пабло Пикассо за их добрые слова. И тысячи извинений тебе, моя родная планета Земля, за всё то, что я причинил, оставляя на тебе свои послания. Надеюсь, они послужат благой цели. Славься, безусловная любовь.

Краткие правила

1. **Активная личность готовится.** Переверните и зачитайте карту идей, посмотрите карту выбора, возьмите 7 карт воспоминаний.
2. **Активная личность концентрируется.** Верните в колоду карты воспоминаний, которые не хотите использовать.
3. **Активная личность действует.** Составьте подсказку, разместив карты воспоминаний на столе.
4. **Другие личности размышляют и общаются.**
5. **Решающая личность делает выбор.** Озвучивается окончательный ответ.
6. **Активная личность раскрывает идею.**

Верно —  вверх

Неверно —  вверх

7. **Конец раунда.** Уберите использованные карты **воспоминаний** в коробку. Перемешайте колоды карт **воспоминаний** и **выбора**. Роли активной и решающей личности переходят следующим игрокам, и начинается новый раунд.

Игра сразу заканчивается:

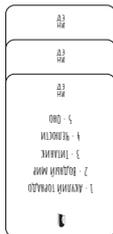
1

Если верно угаданы 6 идей.



2

Если даны 3 ошибочных ответа (4 — при партии с голосом разума).



..... **Финальная интрига**

3

Если осталось менее 7 карт **воспоминаний** в колоде.



<7