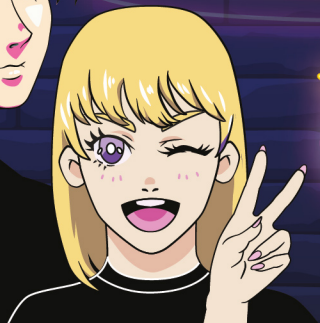
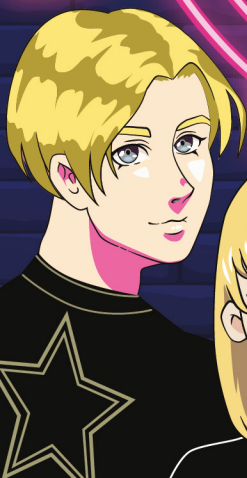


# Правила игры

★ Путь к славе и известности ★

Я-  
Суперзвезда  
Настольная  
игра



# Я- Суперзвезда

Настольная игра



Путь к славе  
и известности



## Настольная игра «Я - суперзвезда»

### Описание игры

Многие мечтают стать суперзвездой. Путь к славе и известности – долгий и непростой... А теперь представь, что ты – уже Суперзвезда! Невероятно! У тебя куча поклонников, ты хорошо зарабатываешь, тебя приглашают на телевиденье и в кино...

Но, оказывается, быть Суперзвездой сложнее, чем кажется. Необходимо постоянно повышать свою популярность и трудиться каждый день. Будни Суперзвезды – это не только спа-салоны, шопинг и тусовки. Придется вести переговоры, репетировать, подолгу сидеть в Интернете, где полно сплетников и завистников, а одна срочная встреча может изменить все планы на день. Концерты, съёмки клипа и даже вечеринки требуют много энергии, а значит, нужно соблюдать четкий распорядок дня. А ещё... у тебя полно конкурентов – других Суперзвёзд! И все хотят быть более популярными, чем ты!

Почувствуй себя Суперзвездой – проживи несколько дней как свой кумир! Воплоти мечту, и ты поймёшь, каково это на самом деле – быть известным и популярным человеком!

Игра познакомит тебя с невероятным миром шоу-бизнеса и окунёт в ежедневную бурную жизнь Суперзвёзд. Ты научишься планировать свой день и достигать целей вопреки обстоятельствам, что очень важно в современном мире. Слава и популярность будут заслуженной наградой за твой труд!

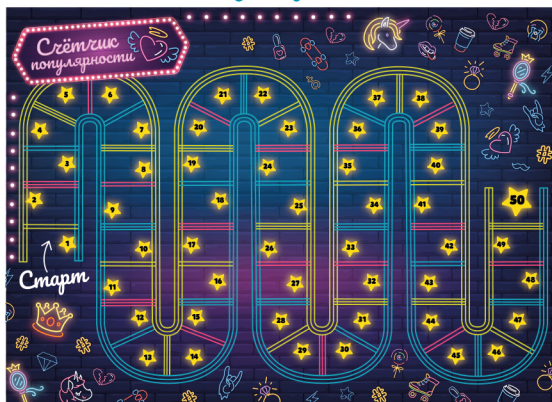
Игра рассчитана на 2-4 игроков и предназначена для детей от 6 лет.

## Атрибуты игры

Карты игроков 4 шт.



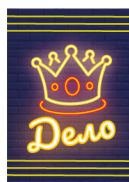
Счетчик популярности



Карточки суперзвезд 8 шт.

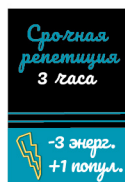


Карточки дел



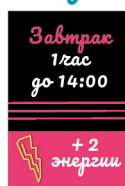
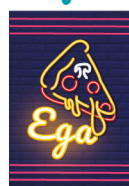
50 шт.

Карточки событий



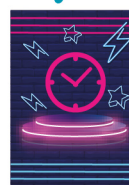
50 шт.

Карточки еда



12 шт.

Карточки 1 час



40 шт.



## Перед началом игры

Каждый участник выбирает карту игрока, карточку Суперзвезды (мужчину или женщину) и 3 карточки Еды (1 завтрак, 1 обед, 1 ужин). После этого игрок берет 3 фишки-маркера под цвет своей карточки Суперзвезды. Счётчик популярности кладется посередине стола, чтобы им могли пользоваться все игроки. Игроки расставляют свои фишки-маркеры следующим образом:

- на старт счётчика популярности,
- на старт счётчика времени на своей карте игрока,
- на цифру «8» на счётчике своей энергии.

Карточку Суперзвезды игроки кладут на указанное место на карте игрока. Карточки Событий и карточки Дел перемешиваются по отдельности и кладутся стопками рядом со счётчиком популярности рубашкой вверх. Каждый игрок получает по 4 карточки Дел перед началом игры. Важно! Первый вариант игры - участники должны договориться о количестве раундов. Раунд – это один игровой день, который длится 17 ходов. Рекомендуется выбрать от 3 до 7 раундов. Игра заканчивается после последнего хода финального раунда. Второй вариант игры - играть до момента, пока кто-то из игроков не наберет 50 баллов популярности.

## Цель игрока

Набрать больше баллов популярности. Планирование дня. Перед началом первого раунда каждый игрок должен распланировать свой день. У каждого участника есть по 4 карточки Дел и 3 карточки Еды. Все карточки выкладываются лицом вверх на карту игрока. **Важно! Еда – такое же дело, как и все остальные.**

Правила планирования.

1. Игроки должны соблюдать условия выполнения для карточек Еды и некоторых Дел (например, не класть карточку Завтрака позже 14 часов).
2. Игроки не должны класть карточки Дел на часы, занятые другими делами (если Дело длится 3 часа, а игрок положил его карточку на 11 часов, то клетки «12 часов» и «13 часов» должны оставаться пустыми).
3. Игроки должны разложить все 7 карточек. **Важно! Возможно, что не все Дела удастся разместить в план. В этом случае игрок может отправить лишние карточки в сброс. В ином случае сбрасывать карточки Дел нельзя!**



## Ход игры

Первый игрок выбирается жребием, далее ход передаётся по часовой стрелке. Ход игрока состоит из 2-х обязательных и 2-х необязательных действий.

### **Действие 1 (обязательное). Вытянуть карточку.**

Первый игрок кидает кубик, если выпало 5 или 6 – то он тянет верхнюю карточку События и выполняет указанное в ней действие. Если выпало 1-4 – игрок переходит к действию 2.

### **Действие 2 (необязательное). Взять новое Дело.**

Если у игрока много свободных часов, участник может по желанию взять одну верхнюю карточку из стопки Дел и попробовать добавить новое Дело в текущий день на любые свободные часы. Если часов не хватает (дело многочасовое), или игрок не хочет выполнять это дело по иным причинам, то вытянутая карточка отправляется в сброс.

### **Действие 3 (обязательное). Выполнение Дела.**

Игрок передвигает фишку на своем счётчике времени на 1 час вперед. Если на этот час запланировано Дело, то игрок выполняет его. Для этого фишки-маркеры на счётчиках энергии и популярности перемещаются в зависимости от того, что указано на карточке Дела. Если Дело многочасовое, то игрок перемещает фишки-маркеры один раз – в момент начала выполнения Дела. Если на новый час ничего не запланировано, или игрок переходит на следующий час выполнения многочасового Дела, то фишки-маркеры не передвигаются. Далее, если игрок хочет, можно либо перейти к действию 4, либо завершить свой ход.

### **Действие 4 (необязательное). Дружеская услуга.**

Игрок вычитает 1 балл энергии у себя на счётчике, выбирает одного из соперников, называя его имя вслух, и кидает кубик. Если выпало 5 или 6 – выбранный соперник берет внеочередную карточку События и указанное на ней действие. После этого ход переходит к следующему игроку.

## Карточки Событий

Карточки Событий бывают двух видов – Срочное Дело и Случай. Если игрок вытянул карточку Срочного Дела (с указанием протяженности выполнения), то данное Дело необходимо добавить в план на день, если есть свободные часы.

**Важно! Игрок должен вставить в план дня новое Дело из соответствующей колоды карт, если получил карточку События «Забывтое дело».**

Карточку Срочного Дела игрок кладет на свою карту игрока, занимая свободные часы. Добавленное Дело выполняется по стандартным правилам. Если для Срочного Дела не остается времени, то игрок отправляет данную карточку в сброс. В том случае, если свободные часы до конца дня есть – игрок обязан вставить Дело в план.

Если игрок вытянул карточку Случай, то он должен выполнить действие, указанное на ней – отменить какое-либо из дел, прибавить или вычестть очки энергии и так далее. После выполнения описанных условий карточка Случай уходит в сброс.

**Важно! Если Дел для отмены нет, игрок отправляет карточку Случай в сброс без выполнения указанных на ней действий.**

**Когда энергия равна нулю.**

Если энергия Суперзвезды опускается до 0, то популярность за выполненные дела не прибавляется.

**Важно! Энергия не может быть меньше 0 и больше 15. Если энергии больше, чем 15, то лишняя сгорает. Обратите внимание, что Популярность также не может быть меньше 0 (где 0 – это клетка старта).**

Пример, когда игрок не рассчитал силы:

У игрока 3 балла энергии, на новый час запланировано Дело, например, «Автограф-сессия, которое стоит 4 балла энергии. Энергия игрока не может уйти в минус, поэтому она опускается до 0, но популярность за выполненное дело не прибавляется.

### **Завершение раунда.**

Как только у всех игроков фишки-маркеры на счётчике времени доходят на 0 часов, раунд завершается. Игроки подсчитывают очки популярности по итогам дня.

Перед началом нового раунда участники оставляют фишки-маркеры на набранных баллах на счётчике популярности, а другие фишки-маркеры возвращают на исходные позиции. Карточки Событий и карточки Дел, включая карты из сброса, заново перемешиваются и образуют новые стопки. Игроки получают по 3 карточки Еды и 4 карточки Дел, и начинается новый день по стандартным правилам.

### **Победа в игре.**

В первом варианте игры побеждает участник, набравший больше баллов популярности по итогам всех раундов. Во втором варианте игры побеждает игрок, который наберет 50 баллов популярности первым.

### **Пояснения к терминам**

**«От вас не зависит»** – обстоятельства, не связанные с Суперзвездой. Например, кто-то другой отменил встречу, не смог приехать, перенес на месяц вперед и т.п.

**PR (пиар)** – реклама и продвижение, популяризация героя.

Папарацци – фотограф, который охотится на «звезд», чтобы сделать интересные фотографии в неформальной обстановке.

**Шопинг** – покупки в магазине.

Благотворительные встречи – помощь Суперзвезды детям, старикам, животным или другим нуждающимся.

**Стилист** – человек, отвечающий за образ Суперзвезды.

Корпоратив – выступление Суперзвезды для сотрудников какой-либо фирмы, компании, учреждения. Для этого могут арендовать клуб, зал, кафе и т.д.

**Светский раут** – вечеринка только для избранных – богатых, знаменитых, в том числе и Суперзвёзд. То же касается модного показа – участие в таком шоу Суперзвезд приносит мероприятию популярность.



