

S.Y.N.C.

DISCOVERY

ЛЕГЕНДА

СУПЕР-КОМП'ЮТЕР S.Y.N.C. (SYNCHRONIZING NEURO-CONNECTOR) ВІДКРИВ ПЕРЕД ЛЮДСТВОМ НОВІ ПЕРСПЕКТИВИ КОНТАКТУ ІЗ ДАЛЕКИМИ СВІТАМИ. СТАЛО МОЖЛИВИМ ТЕЛЕПОРТУВАТИ ФАНТОМНИХ ПОСЛАНЦІВ ЗЕМЛІ З МИНУЛОГО АБО ІЗ ВИМІРУ ФАНТАЗІЙ У ВІДДАЛЕНІ КУТОЧКИ ВСЕСВІТУ. ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ЕКСПЕРИМЕНТУ НЕОБХІДНА ГРУПА ЛЮДЕЙ, ЯКІ ЗМОЖУТЬ ЗА ДОПОМОГОЮ ТЕХНОЛОГІЇ S.Y.N.C. ЗІБРАТИ ЕКСПЕДИЦІЮ. УЧАСНИКАМ НЕОБХІДНО ПРОВЕСТИ П'ЯТЬ УСПІШНИХ СИНХРОНІЗАЦІЙ, ЩОБ СКЛИКАТИ І ВІДПРАВИТИ ФАНТОМІВ ДО НОВИХ СВІТІВ. ПРИ ЦЬОМУ П'ЯТЬ НЕВДАЛИХ СЕСІЙ ПЕРЕЗАВАНТАЖАТЬ СИСТЕМУ І ДОВЕДЕТЬСЯ ПОЧИНАТИ ВСЕ СПОЧАТКУ. ЗАПОРУКА УСПІХУ МІСІЇ — ЄДНАННЯ ДУМОК І ВІДЧУТТІВ. АДЖЕ ЛИШЕ ЗАВДЯКИ ЦІЙ СИНЕРГІЇ ФАНТОМИ ЗМОЖУТЬ СТАТИ РЕАЛЬНИМИ І ВИРУШИТИ ДО ВІДКРИТТЯ КОСМІЧНИХ ГОРИЗОНТІВ.



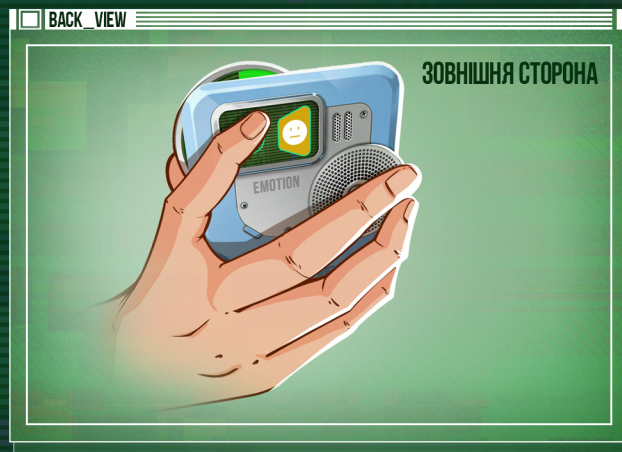
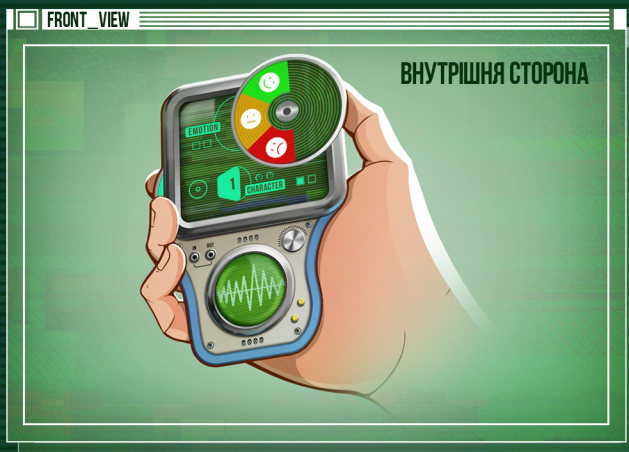
Symc



СУТЬ_

S.Y.N.C. – це кооперативна гра, в якій учасники синхронізуючись обирають карти персонажів-фантомів за відкритими ключ-картами асоціацій. Мета – зібрати 5 членів космічної експедиції. Щораунду можна обрати лише одну карту фантома, що найкраще підходять до наявних асоціацій. При цьому кожен гравець здійснює свій вибір таємно, без обговорення з командою. Для перемоги в раунді всі гравці мають одногослосно вказати на якогось одного фантома. На виконання місії з укомплектування міжзоряної експедиції для дослідження віддалених куточків Всесвіту є всього 9 спроб.

СИНХРОНІЗАТОРИ ГРАВЦІВ_



COMPONENTS



5 СИНХРОНІЗАТОРІВ



42 КАРТИ ФАНТОМІВ ВИГАДАНИХ ПЕРСОНАЖІВ



42 КАРТИ ФАНТОМІВ ІСТОРИЧНИХ ПЕРСОНАЖІВ



12 БЛОК-ЖЕТОНІВ



КОНТРОЛЬНИЙ МОДУЛЬ



10 МАРКЕРІВ ФАНТОМІВ



168 КЛЮЧ-КАРТ



МАРКЕРИ РЕЗУЛЬТАТУ

SYNC_DATABASE/33.9207°N 118.3278°W



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ_

Roll a dice_



1. Роздайте синхронізатор кожному члену команди. Визначте першого гравця зручним способом. Видайте йому контрольний модуль із блок-жетонами відповідно до кількості гравців (1 блок-жетон = 1 гравець).
2. Перетасуйте колоду фантомів. Викладіть з неї на стіл горілиць три карти. Покладіть під картами маркери фантомів з номерами від 1 до 3.
3. Окремо в зручному місці покладіть маркери результату. Під час гри ви будете розміщувати поряд з ними карти фантомів, в залежності від результату раунду.
4. Перетасуйте колоду ключ-карт. Покладіть її поруч із колодою фантомів.
5. Оберіть режим гри і починайте місію.

РЕЖИМИ ГРИ_

Нижче наведено два основні режими гри, однак можливі й інші варіанти (читайте далі на стор. 9).



Автоматичний

В автоматичному режимі, на початку кожного раунду на стіл викладаються 3 випадкові ключ-карти з колоди. Гравці в цьому режимі не отримують ключ-карти на руки.



Ручний

В ручному режимі, кожен гравець отримує з колоди 5 ключ-карт в руку. На початку кожного раунду на стіл викладається 1 випадкова ключ-карта з колоди, а потім гравці викладатимуть по одній додатковій ключ-карті з руки на стіл для формування загального набору асоціацій.



Етап 1: Введення даних

INPUT_AUTO_MODE

В автоматичному режимі, перший гравець викладає горілиць 3 випадкові ключ-карти з колоди на стіл.

INPUT_MANUAL_MODE

В ручному режимі, перший гравець викладає горілиць 1 випадкову ключ-карту з колоди. Після цього, починаючи з першого гравця, кожен за годинниковою стрілкою викладає по одній ключ-карті з руки на свій вибір.

Етап 2: Синхронізація

Кожен гравець має визначити фантома, який найточніше відповідає викладеному набору ключ-карт, і таємно від інших обрати номер цього фантома на своєму синхронізаторі. Внутрішня сторона синхронізатора має бути прихована від інших гравців, щоб вони не бачили обраний номер. Зовнішня сторона приладу обладнована індикатором настрою, який можна використовувати для демонстрації іншим гравцям своєї впевненості в результаті цього раунду (див. деталі далі). На цьому етапі також можуть бути використані блок-жетони (див. деталі далі). Етап завершується, **коли всі гравці кладуть синхронізатор із обраним номером на стіл або виставляють його перед собою.**

IMPORTANT

Важливо: на цьому етапі гравці не можуть обговорювати ані свій вибір, ані можливі зв'язки між ключ-картами та фантомами.

TIPS

«Будьте обережні з вербальними і невербальними комунікаціями (наприклад, зоровим контактом), які можуть дати небажані підказки іншим гравцям і зламати ігровий досвід»

Етап 3: Визначення результату

Всі одночасно відкривають синхронізатори номером догори і визначають результат раунду. Якщо всі гравці обрали одного й того самого фантома, то гравці перемагають у раунді. В такому разі:

WIN



карту обраного фантома переміщують до маркера перемоги;

на місце переміщеного фантома викладають нову карту з колоди;

кількість карт фантомів збільшується – викладають ще одну карту фантома з колоди, а під нею новий маркер номера.



Якщо на синхронізаторах гравців є 2 чи більше різних номерів, то гравці програють у раунді. В такому разі:

LOSE



гравці домовляються і обирають будь-яку з відкритих карт фантомів і переміщують її до маркера поразки (якщо гравці не можуть домовитись, остаточне рішення ухвалює перший гравець);

на місце переміщеного фантома викладається нова карта з колоди; гравці отримують додатковий блок-жетон – він додається до кон-





На цьому етапі гравці можуть (і це рекомендовано) обговорити свій вибір. Це допоможе краще зрозуміти один одного та успішніше синхронізуватись у наступних раундах.

TIPS

«Обов'язково поясніть свій вибір (особливо, якщо програли раунд). Це допоможе краще зрозуміти один одного і підвищить шанси на успіх в наступних раундах»

Етап 4: Оновлення даних.

INPUT_AUTO_MODE

В автоматичному режимі, вкладені ключ-карти переміщуються у відбій.

INPUT_MANUAL_MODE

В ручному режимі, вкладені ключ-карти переміщуються у відбій. Гравці можуть скинути з руки будь-яку кількість ключ-карт. Кожен учасник добирає нові карти з колоди, щоб у кожного було по 5 карт в руці.

Завершення раунду

Якщо гру не завершено (див. «Кінець гри»), починається наступний раунд. Перший гравець передає контрольний модуль сусіду зліва. Він стає першим гравцем в наступному раунді.

КІНЕЦЬ ГРИ_

Гра завершується, коли:



поруч з маркером перемоги назбиралось 5 фантомів – ви перемогли, вітаємо!



поруч з маркером поразки назбиралось 5 фантомів – нажаль, ви програли, спробуйте ще раз.

WIN

LOSE



ВИКОРИСТАННЯ ІНДИКАТОРА НАСТРОЮ_

Індикатор настрою на синхронізаторах використовується для того, щоб гравці могли показувати свій рівень впевненості в можливості перемоги в поточному раунді:



зелений індикатор – перемога гарантована, вибір зробити легко, зв'язок між ключ-картами і одним з фантомів очевидний;



жовтий індикатор – перемога сумнівна, вибір зробити можна, зв'язок між ключ-картами і одним чи кількома фантомами є, хоча трактувати його можна по-різному і обрати можна різних фантомів;



червоний індикатор – перемога малоймовірна, вибір зробити складно, зв'язку між ключами-картами і фантомами взагалі немає, або набір ключ-карт підходить трьох чи більше фантомів одночасно.

ВИКОРИСТАННЯ БЛОК-ЖЕТОНІВ_

В ситуації, коли гравцям важко визначитись з вибором, або більшість індикаторів настрою показують малу ймовірність перемоги в раунді, за рішенням першого гравця можуть бути використані блок-жетони. При цьому перший гравець визначає: чи використати йому блок-жетон самостійно, чи передати його для використання будь-якому іншому гравцеві.

Блок-жетони можуть бути використані для блокування:



однієї з карт фантомів: в такому разі цей фантом не може бути обраним в цьому раунді;

однієї з ключ-карт: в такому разі її не враховують під час вибору фантома;



синхронізатора одного з гравців: в такому разі вибір цього гравця не впливає на визначення результату раунду (цей формат застосування блок-жетону не рекомендується при грі до 4-х гравців).

BLOCK_LIMIT

За один раунд можна зіграти до 3-х блок-жетонів. При цьому дозволено блокувати більше однієї карти фантому, однієї ключ-карти і одного синхронізатора гравця.



ПРИКЛАД РАУНДУ В АВТОМАТИЧНОМУ РЕЖИМІ: _

Андрій – перший гравець, він виклав 3 ключ-карти з колоди.



Андрій вважає, що наявні ключ-карти однозначно вказують на фантома № 1, він обирає цей номер на своєму синхронізаторі і виставляє зелений індикатор настрою, демонструючи іншим гравцям, що вибір, на його думку, очевидний. Оля з Тетяною почуваються настільки ж впевненими. Оля вагається між фантомами № 1 і № 3, тому не поспішає із остаточним вибором і демонструє жовтий індикатор настрою. Тетяна взагалі розгублена і виставляє червоний індикатор.

Андрій розуміє, що необхідно використати блок-жетон і закриває фантома № 3. Оля готова зробити свій вибір на користь фантома № 1 і змінює індикатор настрою на зелений. Тетяна все ще не почувається впевнено і продовжує демонструвати червоний індикатор.



Андрій передає блок-жетон Тетяні для використання. Вона блокує одну з ключ-карт, яка викликала сумніви, і обирає фантома № 1 на своєму синхронізаторі. В підсумку гравці виграють в цьому раунді.



ПРИКЛАД РАУНДУ В РУЧНОМУ РЕЖИМІ: _

Андрій – перший гравець, він виклав 1 випадкову ключ-карту з колоди, і, вирішивши, що вона може вказувати на фантома № 3, вирішив викласти ключ-карту з руки, яка, на його думку, також вказує на цього персонажа.



Оля вирішила, що ключі вказують або на фантома №1, або на фантома № 2 і для уточнення, зіграла ключ-карту, яка, на її погляд, посилює зв'язок з фантомом № 1.



Тетяна вирішила, що **Андрій** і **Оля** своїми ключ-картами вказують на фантома № 2, і, відповідно, зіграла ключ-карту, яка підсилює зв'язок набору карт з фантомом № 2.



Тепер гравці мають визначити одного фантома, на якого вказує набір ключ-карт, але, з урахуванням описаної ситуації, раунд може закінчитись поразкою, якщо тільки **Андрій** не застосує блок-жетони.





ВАРІАНТИ ГРИ _



Зменшіть кількість стартових блок-жетонів, або взагалі відмовтесь від них.



Починайте гру не з 3-х, а з 4-6 стартових фантомів.



Приберіть з гри ключ-карти, що здаються легкими і однозначно вказують на одного фантома.



Приберіть з гри карти фантомів, яких легко і часто обирає більшість гравців у вашій компанії.



В автоматичному режимі можна викладати не по 3, а по 4-6 ключ-карт.



Збільшіть кількість стартових блок-жетонів.



Почніть гру з 2-х фантомів.



Приберіть з гри ключ-карти, які здаються складними і викликають багато питань під час раундів.



Приберіть з гри карти фантомів, які не зрозумілі гравцям у вашій компанії.



В автоматичному режимі можна викладати не по 3, а по 2 ключ-карти.

Варіант «Паралельна синхронізація»:

Варіант гри в ручному режимі, в якому гравці викладають свої ключ-карти не по черзі, а одночасно. Для цього кожен гравець (включно з першим) після того, як викладено одну ключ-карту з колоди, обирає ключ-карту з руки і кладе її долілиць. Коли те саме зробили всі інші, карти відкривають одночасно. Такий набір ключ-карт ускладнить процес обрання фантомів.

Варіант «Імпровізований порядок»:

Варіант гри в ручному режимі, в якому порядок викладання ключ-карт з руки довільний (не за годинниковою стрілкою) і гравці самі вирішують, коли кожному з них варто зіграти свою карту. Важливо при цьому, щоб кожен все ж зіграв по одній карті з руки.



ДОСЯГНЕННЯ_

Дата	Імена гравців	<input checked="" type="checkbox"/>	Завдання
		<input type="checkbox"/>	Перемогти в автоматичному режимі
		<input type="checkbox"/>	Перемогти в ручному режимі
		<input type="checkbox"/>	Перемогти в полегшеному варіанті гри
		<input type="checkbox"/>	Перемогти в ускладненому варіанті гри
		<input type="checkbox"/>	Перемогти 3 партії поспіль
		<input type="checkbox"/>	Перемогти 5 партій поспіль
		<input type="checkbox"/>	Перемогти без використання блок-жетонів
		<input type="checkbox"/>	Перемогти без жодного програного раунду
		<input type="checkbox"/>	Перемогти після чотирьох програних раундів
		<input type="checkbox"/>	Перемогти у партії на двох гравців
		<input type="checkbox"/>	Перемогти у партії на трьох гравців
		<input type="checkbox"/>	Перемогти у партії на чотирьох гравців
		<input type="checkbox"/>	Перемогти у партії на п'ятьох гравців
		<input type="checkbox"/>	Перемогти, не обговорюючи рішення у грі
		<input type="checkbox"/>	Прочитати додаткову інформацію про одного з персонажів
		<input type="checkbox"/>	Дочитати до кінця весь перелік можливих досягнень у грі



ПОСЛІДОВНІСТЬ ДІЙ В ІГРОВОМУ РАУНДІ

Крок 1:

INPUT_AUTO_MODE

1. В автоматичному режимі, відкрийте 3 ключ-карти з колоди

INPUT_MANUAL_MODE

1. В ручному режимі, відкрийте 1 ключ-карту з колоди
2. Зіграйте по одній ключ-карті з руки. Коло починає перший гравець.

Крок 2:

За бажанням: використайте індикатор настрою на синхронізаторі для демонстрації впевненості в результаті раунду

Крок 3:

За бажанням: використайте блок-жетони

Крок 4:

- а. Оберіть фантома, який найкраще підходить до наявних ключ-карт, та вкажіть відповідний номер на своєму синхронізатор
- б. Покладіть руку з синхронізатором на стіл або виставте її вперед

Крок 5:

- а. Всі одночасно відкрийте синхронізатори
- б. Визначте результат раунду: якщо цифри на синхронізаторах всіх гравців збігаються – перемога, інакше – поразка
- в. Перемістіть карту фантома до маркеру перемоги або поразки
- г. Відкрийте нову карту фантома замість переміщеної
- д. У випадку перемоги в раунді відкрийте нову додаткову карту фантома разом із новим номером.
- е. У випадку поразки додайте один додатковий блок-жетон до контрольного модулю.

Крок 6:

Ключ-карти переміщуються у відбій

Крок 7:

Тільки у ручному режимі: гравці добирають карти в руку до 5

Крок 8:

Контрольний модуль першого гравця переходить до наступного учасника за годинниковою стрілкою.

CREDITS



Команда Proton Games: Захарченко Микита, Скігін Дмитро, Скігіна Ксенія, Артеменко Наталія, Бондаренко Ярослав



Автор ідеї гри: Ушан Олександр



Ігровий дизайн: Ушан Олександр, Nik Zayne, Constantine T



Креативний директор: Захарченко Микита



Написання та редагування правил: Смахова Анастасія, Ткаченко Костянтин, Клименко Олена, Дідик Микола



Дизайн та графічне оформлення: Студія M81



Арт-директор: Гнатик Максим

(с) 2020 ТОВ «Протон Геймз». Всі права захищені.

Створено в Україні. Вироблено у Китаї.



www.proton.games



bepositive:01100010 01100101 00100000 01110000 01101111 01110011 01101001 01110100 01101001 01110110 01100101

