

КОМАНДА МЕЧТЫ

В комплекте:

- 200 карт
- игровое поле
- 7 игровых фишек
- 42 жетона для голосования
- 1 жетон активного игрока
- иллюстрированные правила

- 4–7 игроков
- 10+ лет
- 30–45 минут

Правила игры

Как рассказать о себе в новой команде, если кажется, что хвастаться особо нечем?

Эта игра докажет, что твой самый необычный навык — это суперсила, которая нужна команде! Даже если это вязание крючком.

Готов превратить свои увлечения в главный козырь?

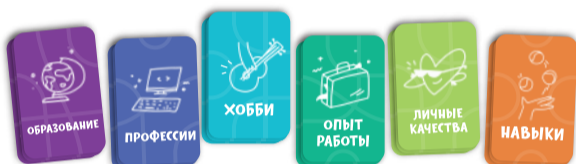


Цель игры

Попасть в команду стартапа, максимально убедительно представив свои преимущества.

Подготовка

1. Поставьте фишки игроков на старт. Каждый игрок получает по 6 жетонов голосования своего цвета.
2. Выложите 6 колод карт со свойствами, как показано на картинке. Каждый игрок взакрытую берёт по одной карте из каждой колоды. Это — качества игрока на эту игру.



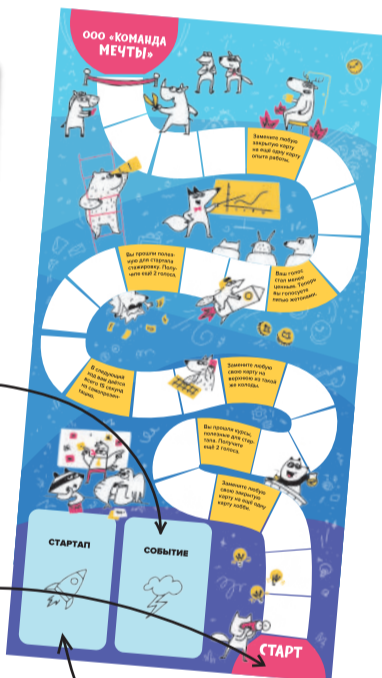
3. Колоду событий положите на поле лицом вниз.



Жетоны голосования



Фишки игроков



Начало игры. Выбор идеи стартапа

1. Перемешайте колоду «Идеи стартапа», откройте верхнюю карту и положите на поле. Игроки в течение 1 минуты придумывают идею, которая решает проблему на карте. Далее каждый игрок презентует свою идею.
2. После презентации каждый игрок голосует — отдаёт жетон тем, чьи идеи понравились больше всего. **Нужно раздать все свои жетоны.** За одного игрока можно отдавать несколько голосов.
3. Тот, кто по итогам голосования набрал больше всего голосов, получает стартовый жетон и начинает первый раунд.



Стартовый жетон

Игроки забирают свои жетоны обратно до следующего голосования.

Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раунд состоит из четырёх этапов.

1 Событие
Игроки открывают событие, которое влияет на стартап в этом раунде.

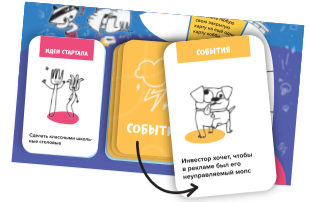
2 Самопрезентация
Каждый игрок рассказывает факт про себя и убеждает других в своей полезности.

3 Вопросы
Игроки задают друг другу уточняющие вопросы.

4 Голосование
Игроки голосуют друг за друга, чтобы в команду стартапа попали самые полезные.

1 этап. Событие

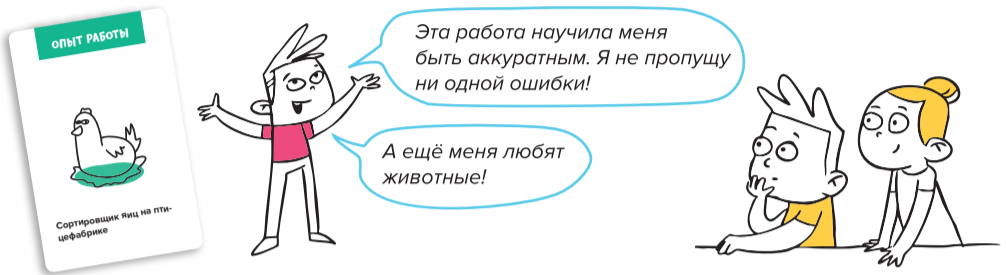
Игроки переворачивают карту событий. Это событие задаёт новые условия в текущем раунде, и его нужно учитывать.



2 этап. Самопрезентация

Каждый игрок выбирает одну из своих карт свойств и кладёт её закрытую перед собой. Далее все по очереди открывают свою карту и выступают, начиная с первого игрока (у кого стартовый жетон).

В свой ход игрок объясняет, как именно пригодится выбранное им качество, чем оно будет полезно для общего дела. Делать это нужно максимально убедительно.



Также можно использовать уже известные из предыдущих раундов факты.

3 этап. Вопросы другу другу

Игроки по очереди, в том же порядке, задают по одному уточняющему вопросу любому игроку.



4 этап. Голосование

Каждый игрок отдаёт свои жетоны голосования тем, кто, по его мнению, больше всего будет полезен в стартапе.

За любого игрока можно отдать любое количество голосов, необходимо раздать все свои жетоны. За себя голосовать, конечно же, нельзя :)

После завершения голосования игроки считают, сколько голосов каждый из них набрал, и передвигают свою фишку на это количество клеток.

Если игрок попадает на клетку с особыми условиями, то он их должен выполнить в свой следующий ход.

Все забирают свои жетоны голосов обратно до следующего голосования. Стартовый жетон передаётся следующему игроку по часовой стрелке.



Особые условия

Завершение игры

Игра завершается после раунда, в котором половина или больше игроков добрались до финиша. Все они вошли в команду стартапа и победили!

- Если у игроков на руках закончились карты со свойствами, а до финиша дошло меньше половины, то каждый берёт любую дополнительную карту.
- Если игрок финишировал, а игра ещё не закончена, он продолжает участвовать во всех этапах, кроме самопрезентации.



ХИТ!

**Бизнес-песочница:
проверь, на что ты способен!**



vbnd.ru/bu438

Для всех, кто хочет научиться видеть бизнес-возможности в самых неожиданных ситуациях.

V1 2025



**БАНДА
УМНИКОВ**