Схватки боевых НэЛПеров

Игра на отработку паттернов боевой коммуникации.

Навыки применения Боевых Фокусов языка в связке с нересурсными внушениями и эмоциональными коктейлями метасобщений могут быть отработаны быстрее и легче во время игры.

Отрабатываемые навыки:

- Фокусы языка (Боевые, гуру, провокативные и гумманистический вариант)
- Нересурсные внушения для 5 типовых мишеней
- Отработка метасообщений
- Эмоциональные социопатические коктейли
- Парирование аргументов и поиск ответов на возражения

Простой и увлекательный геймплей, быстрая наработка компетенций – отличные результаты в реальной жизни.

Вы сами определяете как и где вы будете применять полученные навыки боевой коммуникации!

Части комплекта могут использоваться по-отдельности (отдельно Эмоциональные коктейли, отдельно Фоукусы языка, отдельно внушения) для разных методических потребностей.

Состав комплекта:

1.	Карты эмоциональных коктейлей	14 шт*2 комплекта
2.	Карты Фокусов языка	14шт*2комплекта
3.	Карты Внушений	15карт*2комплекта
4.	Дополнительные карты	15 карт*2 комплекта
5.	Чистые карты	10шт
6.	Кубики	2шт
7.	Правила игры	1лист

Геймплэй

Вариант 1. Обучающий.

От 3 и более игроков.

1. Один игрок назначается жюри
2. Оставшиеся игроки получают по 8 карт из хорошо тасованной колоды.
3. Каждый игрок определяет комбинацию из:
    a. Коктейля метассобщений
    b. Фокуса языка
    c. Внушения
4. Определяется тема (базовый тезис)
5. Определяется очередность хода (кубик, монетка, договоренность)
6. Участники по очереди демонстрируя коктейль, озвучивают фокус языка и внушение.
7. Жюри оценивает:
    a. Точность коктейля
    b. Соответствие ФЯ формальным признакам:
        i. Точность
        ii. Силу
        iii. Скорость
    c. Возникновение ИСС у оппонента
    d. Определяет победителя раунда.
8. Следующий игрок назначается жюри – цикл повторяется.

Вариант 2 (турнирный)

(от 2 до 6 игроков)

Игра состоит из раундов, раунды состоят из ходов.

Раунд длится до последнего оставшегося игрока – этот игрок получает **победу**.

Ход состоит из подготовки комбинаций, их отыгрывания, подсчета очков.

Игра длится либо оговоренное число ходов – набравший больше побед является победителем, либо до определенного числа побед – например до 3 или 5- кто первый набрал тот и победитель.

Ход:

1. Игроки получают по 8 карт из тасованной колоды или добирают до 8 карт если ход в раунде не первый.
2. Определяется тема хода (высказывание, утверждение)
3. Игроки готовят по 1 комбинации из 3 карт (коктейль, ФЯ, внушение) и выкладывают их рубашкой вверх перед собой.
4. Определяют очередность хода.
5. Игроки отрабатывают дополнительные карты действий (добавить или убрать карты из своей комбинации или комбинации партнеров)
6. Игрок делает ход:
    a. Обращается к оппоненту

b. Отыгрывает свою комбинацию:
    i. Показывая коктейль
    ii. Произносит фокус языка и внушения
    iii. Производится подсчет нанесенного урона.

7. Подводятся итоги хода.
    a. Игрок с максимальным счетом по итогам очередного хода получает +5 к своему счету.

Подсчет Урона.

Урон наносится или конкретному игроку – тогда он получает весь минус себе на счет, или распределяется между всеми оппонирующими игроками.

Карты Эмоционального коктейля

(максимум 3 минимум 1)

Выступает как множитель к оставшейся части комбинации (фокусу языка и внушению).

- Если игрок отработал одну эмоцию – Х1,
- Если игрок показал две эмоции Х2,
- Если игрок показал 3 эмоции Х3

Количество показанных в коктейле эмоций в случае разногласий определяется переговорами.

В спорных случаях если договориться не получается – кидается кубик.

1,2 =1

3,4=2

5,6=3

Фокус языка (максимум 3 минимум 0)

Если соответствует формальным признакам ФЯ - +1

Если является боевым +1

Если соответствует теме хода (раунда) +1

Внушение (от1 до 3)

Номинал указан на карте

Например:

Игрок показал коктейль полностью – все три эмоции, фокус языка правильный, боевой и по теме, и внушение на 3

Урон= 3*((1+1+1)+3)=18

Или игрок показал одну эмоцию (презрение) из 3-х, и фокус языка формально верный, но не боевой и не по теме, внушение на 2:

Урон=1*((1)+2)=3

Если урон больше остатка жизни – ход для игрока закончился, но игрок может участвовать в обсуждениях действий других игроков.

Когда остается только один игрок – ему записывают победу, а все карты возвращаются в колоду, стасовываются и начинается новый раунд.

Приятной игры!