

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА
ПЬЕРЛУКИ ДЗИДЗИ

СТРАШНЫЕ СКАЗКИ



ПРАВИЛА
ИГРЫ

В некотором царстве, в некотором государстве случилась одна поучительная история, и закончилась она хорошо: «...И тогда отважный принц убил злого дракона и спас принцессу!»

Однако в краю страшных сказок всё происходит совсем иначе, а долго и счастливо живёт далеко не каждый. В дремучих лесах водятся кошмарные создания, не знающие ни покоя, ни солнечного света. Они всегда готовы заманить в свои сети любого, кто попадётся им на глаза, не чураясь пустить в ход зачарованные предметы и могущественные заклятья. Тщательно подберите себе спутников и слуг, вовремя пускайте в ход их необыкновенные способности и проживите свою собственную **страшную сказку!**

СОСТАВ ИГРЫ

48 игровых карт

6 сюжетных карт (3 × «А», 3 × «Б»)

8 жетонов золотых монет

4 жетона мечей

4 жетона доспехов

4 жетона волшебных палок

66 жетонов победных очков с разными значениями

Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой партией аккуратно выдавите жетоны из картонных листов.

Отделите **сюжетные** карты (с рубашкой «А» и «Б») от **игровых**. Создайте две стопки сюжетных карт («А» и «Б»), по отдельности их перемешайте, а затем возьмите по 1 случайной карте из каждой стопки. Раскройте обе взятые карты и положите посередине стола, а остальные сюжетные карты уберите в коробку — они вам не понадобятся. Карта «А» определит, какие предметы можно будет использовать **во время игры** и какими эффектами они будут обладать, а карта «Б» — сколько победных очков принесут предметы **в конце игры** (см. подробнее в главе «Сюжетные карты»).



Найдите среди **игровых карт** одну карту «Ночь» и выложите её лицевой стороной вверх посередине игровой зоны. Перемешайте остальные игровые карты и раздайте каждому игроку **3 карты** на руку. Оставшиеся игровые карты положите колодой рядом с картой «Ночь» лицевой стороной вниз. Рядом определите место для стопки сброса.

Разложите по типам **жетоны предметов** в отдельные стопки. Рядом сложите **жетоны победных очков** (ПО) лицевой стороной вверх. Число предметов ограничено: вы не сможете получить предмет определённого типа, если его нет в запасе. Число победных очков, напротив, не ограничено: в редком случае, если в запасе закончились жетоны победных очков, замените их чем-то ещё.

ХОД ИГРЫ

Первым ходит игрок, который последним читал какую-нибудь сказку. Ход передаётся по часовой стрелке и состоит из трёх фаз:

1. Взять 1 карту (обязательно);
2. Разыграть 1 предмет (по желанию);
3. Разыграть 1 карту (обязательно).

1. Взять 1 карту

Возьмите верхнюю карту из колоды на руку. Если в колоде закончились карты, карту вы не берёте, см. раздел «Конец игры».

2. Разыграть 1 предмет (по желанию)

В этой фазе вы можете разыграть *один* предмет: верните его в запас и примените эффект(ы), указанный(е) на сюжетной карте «А».

Важно: эта фаза заканчивается *до* начала фазы 3 (разыграть 1 карту), поэтому вы не сможете сразу же разыграть предмет, полученный благодаря разыгранной карте, если не сказано обратное.

Пример: в игре действует сюжетная карта «Битва на Позабытых болотах», и у вас есть меч. Вы можете разыграть его (вернуть в запас), чтобы сбросить любого разыгранного злодея (из общей зоны, выложенного перед вами или перед другим игроком) и получить 3 победных очка. Заметьте, что если на столе нет разыгранных злодеев, то разыграть меч нельзя.



3. Разыграть 1 карту

В этой фазе вы *обязаны* выбрать одну карту на руке и разыграть её. Текст и символы карты определяют, сколько победных очков она принесёт, куда её нужно будет поместить (в стопку сброса, в общую зону, перед собой) и какие эффекты применить (см. раздел «Карты»).

В любой игровой ситуации можно разыграть любую карту, однако вы должны по максимуму применить все описанные на ней эффекты, насколько это возможно.

Пример: текст карты «Дракон» гласит: «Сбросьте 1 разыгранное место и 1 разыгранного мужчину. Получите 2 ПО за каждую сброшенную карту». Вы можете разыграть дракона, даже если на столе нет разыгранных мужчин и мест, и получите за это 0 очков. Также карту можно разыграть, если на столе есть разыгранные места, но нет мужчин, и наоборот — сброс одной из таких карт принесёт 2 победных очка. Однако если вы сбросите и 1 место, и 1 мужчину, то получите сразу 4 победных очка.

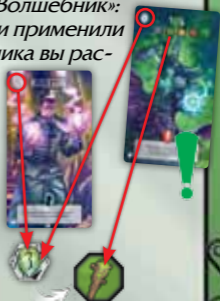


Полученные **предметы** кладутся перед игроком **лицевой стороной вверх**.

Полученные **победные очки** кладутся перед игроком **лицевой стороной вниз**. При необходимости вы всегда можете разменять жетоны победных очков в запасе — например, поменять пять жетонов со значением 1 на один жетон со значением 5.

Разыграв карту, передайте ход игроку слева.

Пример: вы разыграли карту «Волшебник»: выложили её посередине стола и применили её эффект. По эффекту волшебника вы раскрываете верхнюю карту колоды и немедленно её разыгрываете. Это карта «Чары»: поместив их в стопку сброса, вы берёте 1 предмет на свой выбор из запаса. Вы решаете взять волшебную палку (разыграть этот предмет вы сможете



не раньше своего следующего хода). Также вы получаете 3 победных очка из запаса: 2 победных очка за карту «Волшебника» и 1 за карту «Чары» — и добавляете их к своей закрытой стопке жетонов победных очков. На этом ваш ход заканчивается.

КОНЕЦ ИГРЫ

После того как заканчивается колода карт, игроки уже не берут новые карты. Продолжайте игру, пока один из вас не *начнёт* ход без карт на руке. Игра немедленно заканчивается (этот игрок не делает ход).

После этого вступают в силу эффекты, указанные на сюжетной карте «Б».

Затем игроки раскрывают полученные ими жетоны победных очков и подсчитывают суммарный результат — игрок, набравший больше очков, побеждает.

При равенстве побеждает претендент с наибольшим суммарным числом предметов и карт на руке. Если ничья не разрешается, в игре несколько победителей.

Пример: действует сюжетная карта «Железная армия». Вы заканчиваете игру с 1 разыгранной картой «Дитя ночи», 2 мечами, 1 волшебной палкой, 3 золотыми монетами, 2 картами на руке и 31 победными очками. Благодаря сочетанию меча и злодея («Дитя ночи») вы получаете 3 победных очка (второй меч и волшебная палка очки не приносят). 3 золотые монеты + 2 карты на руке = 5, это второе место (первое занял игрок с б), которое приносит вам ещё 5 победных очков.

Ваш итоговый результат: $31 + 3 + 5 = 39$ победных очков.

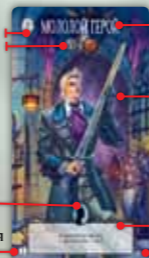


КАРТЫ

Золотое правило: если карта противоречит правилам игры, верьте карте!

Игровые карты

Победные очки и справочные символы, описывающие эффекты карты



Название

Иллюстрация

Текст

Тип карты: мужчина, женщина, событие и т. д.

Место, куда помещается карта: стопка сброса, общая зона, перед игроком.

Комплект игры и количество таких же карт

Название. Полное название карты. Эффекты некоторых карт связаны с названиями других карт.

Иллюстрация. Художественное представление карты. Не влияет на игровой процесс.

Справочные символы. Условные обозначения эффектов карты и количество победных очков, которые она приносит. Эти обозначения не всегда исчерпывающие и дают лишь общее понимание того, как действует карта. Заучивать значения приведённых на стр. 7 символов вовсе не обязательно, вы всегда можете просто прочесть текст. Разыграв карту, получите из запаса указанное в левом верхнем углу карты количество победных очков (жетонами) и добавьте их к своей лежащей лицевой стороной вниз стопке жетонов.

Тип карты. Определяет, что представляет собой карта. Эффекты некоторых карт связаны с типами других карт.



Мужчина



Женщина



Злодей



Место



Событие

Текст. Подробный текст с описанием эффектов карты.

Место. Символ, показывающий, куда следует поместить разыгранную карту.



Положите карту в стопку сброса.



Выложите карту перед собой лицевой стороной вверх. У таких карт, как правило, есть постоянный эффект (⌚), действующий каждый ход (например, «Старый мудрец»), но его может и не быть (например, «Огр»). Эта карта принадлежит вам и считается разыгранной.



Выложите карту лицевой стороной вверх в общую зону посередине стола. Карты общей зоны выкладываются по отдельности, однако для экономии места можете класть одинаковые карты друг на друга с небольшим смещением. Карты общей зоны считаются разыгранными, но они не принадлежат никому из игроков.

Комплект игры и количество таких же карт. Это особый код, состоящий из одной или нескольких букв (или символа) и числа.

- **Буква(ы).** «Н» означает начальный комплект (у вас в руках), разные буквы позволяют легко отделить карты разных колод друг от друга.
- **Число.** Показывает, сколько копий этой карты в данном комплекте.

Символы на картах



Победные очки
(ПО)



День



Ночь



Если... то



Предмет



Взять



Карта



Сбросить



Немедленно
разыграть



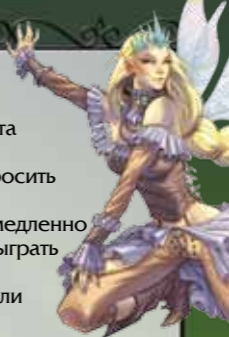
И, или



Все игроки



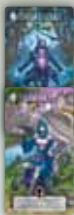
Постоянный
эффект



Особенности карт

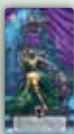


«Дракон», «Огр», «Принцесса». Можно брать/сбрасывать карты из общей зоны и карты, выложенные перед игроками, включая вас.



«Тёмный владыка». Не считается разыгранным при подсчёте очков за злодеев.

«Цыганка». Вы тоже обязаны показать свои карты. Применив эффект карты, игроки забирают показанные карты обратно на руки. Вы всегда получаете 1 ПО и добавляете 1 ПО за каждое раскрытое место (например, если раскрыты 3 места, вы получаете 4 ПО).



«Ведьма». Брать из колоды новые карты нельзя, однако это не влияет на все прочие «взятия» карт. Например, на карте «Принцесса» говорится: «Возьмите на руку 1 разыгранного мужчину» — этот эффект срабатывает, т. к. вы берёте карту не из колоды. На карте «Тайная помощница» указано: «Посмотрите 2 верхние карты колоды, добавьте одну из них на руку» — карта «Ведьма» также не помешает вам это сделать, т. к. текст карты «Тайная помощница» сформулирован по-другому и не подразумевает простого взятия карт из колоды.

Сюжетные карты

Сюжетные карты «А» действуют во время игры:

A1. Битва на Позабытых болотах

A2. Сумеречное колдовство

A3. Испытание рыцарей



Сюжетные карты «Б» действуют в конце игры:

- Б1. Железная армия
- Б2. Сокровища дракона
- Б3. Кузня его величества



Из названий карт «А и «Б» составляется полное название вашей сказки — просто прочтите названия обеих карт друг за другом, соединив их союзом «и». Например, если в вашей партии используются карты «А3» и «Б2», общее название сказки будет звучать как «Испытание рыцарей и сокровище дракона».

Важно: если не указано иного, вы можете подсчитывать и/или сбрасывать только имеющиеся у вас предметы. Например, фразу «1 злодей» следует понимать как «1 ваш (выложенный перед вами) злодей», а фразу «1 любой разыгранный злодей» — как «один из злодеев из общей зоны либо выложенных перед вами или любым другим игроком (но не в стопке сброса и не у вас на руке)».

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Пьерлука Дзидзи

Развитие: Роберто Корбелли, Серджо Рошини

Художник: Дани Орицио

Текст правил и редакция: Роберто Корбелли, Уильям Ниблинг



Благодарим за бесценные советы все игровые группы и игроков, тестиовавших нашу игру. Особая благодарность Паоло Бакьорри, Паоло Кьорри и его игровой группе, Мартино Кьяккьере и Франческо Моке.

Copyright © MMXIV daVinci Editrice S.r.l. Via C. Bozza, 8 06073 - Corciano, Italy. All rights reserved.

www.dvgiochi.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)



Играть интересно

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru