



СКАЗКА



Настольная игра

В тридевятом царстве, тридесятих государствах живет славный народ, разный зверь волшебный обитает, встречаются богатыри могучие и красавицы писанные. Путник там долго может бродить по садам с молодильными яблочками и заглядывать в палаты царские, золотом отделанные. Леса там дремучие, а озера чистые да глубокие. И трудятся люди в этих государствах с утра до позднего вечера. Потому там и поля золотом не уступают палатам царским. А уж на праздниках мёд рекою льётся и столы яствами ломятся.

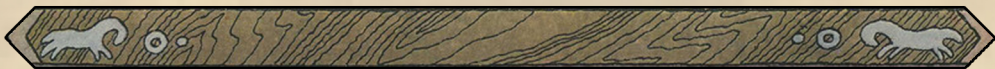
И всё бы хорошо и складно, да только из-за нечисти там стало неладно. Повалился Змей Горыныч коров да овец воровать, да народ пугать. То вместо жар-птиц в сады налетят девы крылатые, что секрет вечной молодости ведают. И яблоки оборвут, и корни дравам подточат. А если неподалеку от деревни Баба-Яга – ведьма старая пройдёт, то молоко всё перекисет и скотина падёт. А старый Кошей, весь из костей, ест с золотого блюда за счет честного люда. Но хуже всех Царица Шамаханская, что из миража восточного вышла. Брата с братом срашивает и царя мудрого против народа своего оборачивает.

Так не пришла ли пора выйти героям светлым на битву ратную и поразить поганцев на поле бранном? Эх... Если бы было все так просто! Нечисть коварна и злокозненна. Она в тени властителей прячется и за честными людьми скрывается. И трудно бывает понять, в каком государстве, в каком укромном уголке нечисть притаилась.

Вот и собирают цари-князья Героев и союзников, чтобы идти войною на лукавых недругов. Но некоторые царства-государства опоены ядом врагов человеческих и сражаются вовсе не за правду людскую, а за силы лиходейские.

Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. И только вам решать, молодцы да девицы, кто выйдет из игры победителем.





Состав игры

В этой маленькой коробочки вы найдете:

1 карту Обвинителя-памятку;

57 карт Героев;

5 карт Нечисти;

1 книжицу правил (вы ее сейчас держите в руках).

О чем эта игра?

Игроки в этой игре – это Цари и Царицы сказочных царств-государств. Карты, которые они получают в начале игры – это их волшебные подданные. Игроки не могут показывать карты у себя на руке другим игрокам и сами должны стараться не подглядывать чужие карты.

Но не все царства-государства служат целям благим, некоторые игроки помогают Нечисти проклятушей.

По очереди один из игроков становится Обвинителем и получает возможность обвинить любого другого игрока, мол, именно в его царстве-государстве Нечисть завелась. Тому, кого обвинили, придётся ответ держать перед всем честным народом. Этот игрок становится Ответчиком. Он играет карту с руки и применяет её свойство – это жители его царства-государства защищают его.

Игрок, у которого кончились карты на руке, выбывает из игры. Так игроки обвиняют друг друга до тех пор, пока в игре не останутся игроки только одной команды.

Команды

В начале игры все игроки делятся на две команды, но составы этих команд игрокам не известны. Они могут знать только, к какой команде относятся сами.

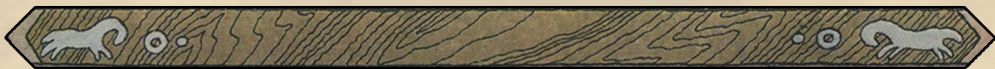
Команда Героев. Если вам в руку во время раздачи карт не пришло ни одной карты Нечисти, то вы в этой команде. Задача этой команды – известить всю Нечисть.

Команда Нечисти. Если вам в руку во время раздачи пришла хотя бы одна карта Нечисти, то вы в этой команде. Задача Нечисти – победить все свободные царства-государства.

Лиходеи коварны и часто меняют своих покровителей. Игроки могут переходить из одной команды в другую, передавая карты Нечисти другим игрокам, или получая такие карты от них.

Например, избавившись от всех карт Нечисти в вашей руке, вы переходите в команду Героев. А получив в процессе игры карту Нечисти, вы переходите в команду Нечисти – вне вашего желания.





Подготовка карт к раздаче

Определитесь с количеством играющих. Разделите Нечисть и Героев на две стопки. Карты со словом Странник, например, «Красный Всадник» и «Черный Всадник», не замешиваются ни в колоду, ни в раздачу. Такие карты положите отдельно, они входят в игру только по предписанию других карт.

Возьмите карт Нечисти на одну меньше, чем половина игроков (округляя вверх). Оставшиеся карты Нечисти, не глядя, уберите в коробку, так как они не будут участвовать в этой партии. Например, на пятерых игроков возьмите две карты Нечисти. Пять разделить на два и округляя вверх – три. На одну меньше, будет равно двум.

Возьмите карт Героев по четыре карты на каждого игрока, минус количество взятых карт Нечисти.

Например, на пятерых игроков возьмите 18 карт. Четыре карты на каждого игрока и минус две карты за две взятых карты Нечисти.

Перемешайте взятые карты Нечисти и Героев и раздайте каждому игроку по четыре карты. Оставшиеся карты Героев положите в центре стола рубашкой вверх – это игровая колода. Рядом с ней также будет формироваться сброс.

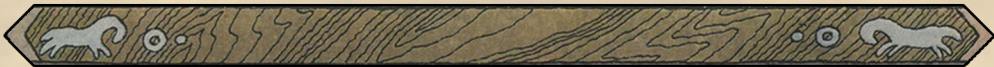
Начало игры

Когда все игроки ознакомились со своими картами и поняли, к какой команде они относятся на данный момент, назначьте одного игрока Глашатаем. Глашатай также является игроком и участвует в игре. Он громко и чётко, оглашает следующее:

- все игроки закрывают глаза;
- Нечисть открывает глаза и молча знакомится;
- Глашатай считает до пяти;
- Нечисть закрывает глаза;
- все игроки открывают глаза.

Глашатай при этом сам должен закрыть глаза и открывает их, только если он сам в команде Нечисти. Больше в игре закрывать глаза не нужно.





Процесс игры

Тот, кто недавно рассказывал сказки, становится первым Обвинителем. Вручите ему карту Обвинителя. На обратной стороне карты есть памятка. Если вам неудобно пользоваться картой, также в качестве жетона Обвинителя хорошо подойдет любой небольшой предмет, главное, чтобы его всегда было видно. Это может быть яблоко, солонка, стакан, богатырский меч, держава царская и т. п.

– Обвинитель ДОЛЖЕН назначить Ответчика, то есть обвинить любого другого игрока.

Можете сказать этому игроку что-то вроде: «Чует сердце моё, в царстве твоём поселилось чудовище окаянное!»

– Ответчик ДОЛЖЕН сыграть любую из карт у него на руке и применить описанный на ней эффект. После этого карта перемещается в сброс или кладется перед собой.

Неудурно будет и ответить Обвинителю: «Окстись, откуда у нас эта невидаль! Сами аспидов вы приючаете!»

– Все остальные в этот момент считаются Зеваками.

– Если Ответчик хочет сыграть несколько карт, то стоимость этих карт не должна превышать 4.

– Если Ответчик разыгрывает несколько карт, то сначала полностью применяется свойство одной карты, а уже потом разыгрывается следующая карта.

Для первых партий мы рекомендуем просто играть по одной карте, не обращая внимания на стоимость. А когда вы станете искушенным во внешней политике сказочных царств, обязательно попробуйте эту возможность игры

– Если карта предлагает несколько вариантов эффектов, которые записаны через «ИЛИ», то Ответчик сам волен выбрать, какой эффект сработает.

– Если карта указывает некоторых игроков, например, «двое зевак» или «один зевака отдаст обвинителю», то этих игроков выбирает Ответчик.

– После того как Ответчик сыграл карты и применил их эффекты, жетон передается дальше по часовой стрелке, и новый игрок становится Обвинителем. И так далее, пока игра не закончится.

В игре можно и нужно свободно общаться, строить версии и умозаключения, даже если вы сейчас не Обвинитель.

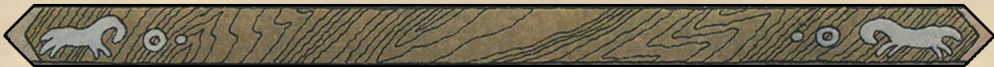
Выбор эффектов

– Если нельзя полностью выполнить свойства карты, то они могут быть выполнены частично.

Например, вы должны заставить двух Зевак сбросить по одной карте. А вас осталось всего трое – Вы (Ответчик), Обвинитель и еще один Зевака. Тогда только Зевака сбросит карту

– Если условия карты совсем нельзя выполнить, карта просто отправляется в сброс.





– Если первое свойство карты можно выполнить полностью, а второе – только частично или совсем нельзя, то игрок должен применить первое свойство.

– Некоторые эффекты сначала заявляются, а уже потом проверяются на выполнение.

Например, вы играете карту «Обвинитель сбрасывает девицу», а у Обвинителя ее нет. Эффект не сработает и карта просто отправится в сброс.

Вылет из игры

Может случиться такое, что царство-государство больше не способно бороться с супостатами. Это происходит, если у вас кончились все карты на руке, а значит, кончились все герои, способные защитить честь вашей сказочной родины.

Также вы покидаете игру, если вами была сыграна или сброшена Нечисть. Нечего было змею на груди пригревать!

После того как вы покинули игру, запомните, в какой команде вы ее покинули – Героев или Нечисти. И если ваша команда позднее победит, то вы также можете причислить себя к победителям.

Если игрок должен покинуть игру, но все еще имеет карты на руке, то он отправляет их в сброс. Сброшенные или сыгранные карты Нечисти кладутся отдельно, чтобы все игроки могли их видеть. Такая Нечисть считается пойманной. Карты лежащие перед игроком, также отправляются в сброс.

Никто из-за стола вас конечно не выгоняет, пускай даже царство ваше и разорено, вы все еще можете давать ценные и мудрые советы другим игрокам. Главное, в карты еще играющим не заглядывайте. А если заглядываете, то рот на замке держите.

Окончание игры

Игра заканчивается в нескольких случаях:

– В игре остались только игроки из команды Героев. Вся Нечисть покинула игру. Герои победили. Сказочные царства теперь свободны от злодеев, и победители могут устроить праздничный пир!

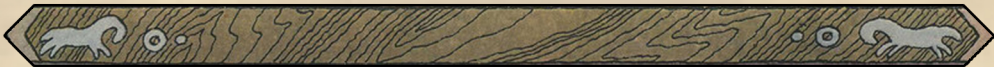
– В игре остались только игроки из команды Нечисти.

Здесь есть важный момент – у одного игрока на руке может быть несколько карт Нечисти. Поэтому количество оставшихся игроков не всегда будет соответствовать оставшейся Нечисти.

Если какой-то игрок за команду Нечисти считает, что в игре остались только члены его команды, то он может об этом заявить. Все игроки показывают карты, и если это правда, то команда Нечисти победила. Если остался хотя бы один член команды Героев, то победили Герои.

– Кончились карты в колоде – победила Нечисть.





– Если осталось несколько игроков, которые не могут обвинять друг друга. В таком случае объявляется ничья.

Например, если осталось два игрока более с чем тремя картами на руках и у каждого есть Иван Царевич. Или если одновременно было два последних игрока. В таком случае засчитывается ничья.

Местонахождение карт

На столе есть несколько мест, где могут находиться карты:

В руке. Карты в руке у игрока должны быть закрыты для других игроков, но каждый из них может всегда узнать, сколько карт у вас осталось.

Колода. Карты в колоде лежат рубашкой вверх в центре стола.

Сброс. Карты в сбросе лежат лицевой стороной вверх и видны всем игрокам. Любой игрок может в любой момент посмотреть, какие карты находятся в сбросе, но не может менять их местами.

Перед собой. Карты кладутся игроком на стол перед собой лицевой стороной вверх так, чтобы все другие игроки могли их видеть.

Роли игроков

Игроки во время каждого хода могут находиться в разных ролях. Карты часто заставляют игроков совершить действия. Но выбрать игрока для этого действия можно, только если он в текущий момент находится в соответствующей роли.

Вы – карта указывает, что эффект карты происходит с владельцем карты.

Например, если вы сыграете карту, текст которой гласит: «Вы берете ИЛИ сбрасываете карту», то именно вы берете или сбрасываете карту.

Обвинитель – это игрок, который обвиняет сейчас.

Например, если вы сыграете карту, текст которой гласит: «Обвинитель сбрасывает карту», то тот, кто вас обвинил, должен немедленно сбросить карту.

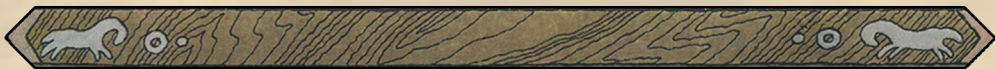
Ответчик – это игрок, которого обвинили.

Зевака/Зеваки – это все игроки, кроме Обвинителя и Ответчика.

Например, если вы сыграете карту, текст которой гласит: «Двое Зевак берут по карте», то вы назначаете двух игроков, и они возьмут по карте, но не себя (т.к. вы – Ответчик) и не того, кто вас обвинил, т.к. он – Обвинитель.

Все игроки – это все игроки.

Любой игрок – это любой из игроков.



Действия с картами

Сыграть – когда вас обвиняют, вы играете карту на ваш выбор и применяете ее эффект. После этого карта отправляется в сброс.

Сбросить – вы в открытую сбрасываете карту с руки на ваш выбор. Эффект на карте не сработает, кроме тех случаев, когда это прямо указано.

Например, как карты Нечисти, которые при их сбросе заставят вас покинуть игру. Карты, лежащие перед вами на столе, сбросить нельзя.

Изгнать – вы отправляете карту перед собой в сброс, когда произойдут указанные на ней условия. Некоторые карты изгоняют карты из колоды. Это значит, что вы должны отправить в сброс указанное количество карт с верха колоды.

Взять – вы в закрытую берете карту из колоды. Иногда вам предоставляется возможность взять карты из сброса. Тогда берите карты оттуда.

Положить перед собой – вы кладете карту перед собой. Когда произойдет обозначенный в ней эффект, она будет изгнана.

Обменяться – вы в закрытую отдаете указанное количество карт на ваш выбор другому игроку, а он – вам. Игрок не может меняться картами, если у него нет карт для обмена.

Отдать карту – один игрок в закрытую отдает указанное количество карт на его выбор другому игроку. Если он не может отдать указанное количество карт, то отдает меньше.

Вернуть в руку – вы демонстрируете карту другим игрокам и не сбрасываете ее, а кладете обратно в руку.

Посмотреть карты – вы тайно от остальных смотрите карты указанного игрока.

Замешать в колоду – возьмите указанные карты и замешайте их в колоду.

Рейтинг

Если вы хотите узнать, кто из вашей компании самый мудрый правитель, то можете использовать систему рейтинга. Установите количество игр, которые вы сыграете, но не менее пяти. В конце каждой партии вручите каждому игроку из победившей команды по одному жетону, а тому игроку, кто закончил игру победой – два жетона. Жетоном может быть монетка, фишка, перышко Финиста и т.п.

После того как ранее обозначенное количество игр сыграно, посчитайте эти жетоны. Игрок или игроки, набравшие больше всех – победители всей серии игр.

Анатомия карт

1. Стоимость карты: от 1 до 4;
2. Пол: Молодец (треугольник) или Девушка (круг). Некоторые карты не имеют пола;
3. Команда: Герои (орлы и поле) или Нечисть (вороны и Баба-Яга);
4. Иллюстрация Ивана Яковлевича Билибина;
5. Название карты;
6. Эффект карты.

Разъяснения

Несколько карт с одинаковым эффектом, лежащие перед вами, сбрасывают по очереди. Например, две карты «Золотой Петушок» защитят вас от двух обвинений, а не будут изгнаны обе при первом же обвинении. Точно так же по очереди будут работать карты «Василиса Прекрасная» и «Серый Волк». То есть вы будете брать только одну дополнительную карту, даже если перед вами две карты «Серый Волк», но после этого будет изгнана только одна из них. Карта «Сестрица Алёнушка» позволяет вам выбрать, какую именно верхнюю карту взять. Например, на самом верху сброса лежит карта молодца, а самая верхняя карта девушки будет лежать ниже. Вы в любом случае имеете возможность выбрать, какую из этих карт взять.



Автор: Хазева Николай Тестеры: Алексей Семенов, Никита Найдя, Виктор Терешинев, Виктор Денисов, Егор Анисимов, Ольга Сваха, Павел Пенцзин, Иван Лагачев, Герман Лагачев, Александр Бабенко, Екатерина Тиркина, Екатерина Распутнико, Кирил Емельянов, Владимир Щаболов, Владимир Лоптевич, Истомовичевы Илюминаторы И. Билибин: 1. Василиса Прекрасная поимает нубу Бабы Яги. Иллюстрация к сказке «Василиса Прекрасная» 1899 г. 2. Баба Яга. Иллюстрация к сказке «Василиса Прекрасная» 1900 г. 3. Василиса Прекрасная и Белый Змей. Иллюстрация к сказке «Василиса Прекрасная» 1900 г. 4. Заставка к сказке «Василиса Прекрасная» 1900 г. 5. Красный издатель. Иллюстрация к сказке «Василиса Прекрасная» 1900 г. 6. Черный издатель. Иллюстрация к сказке «Василиса Прекрасная» 1900 г. 7. Заставка к сказке «Моря Моревана» 1900 г. 8. Иван-Царевич и против-сила победил. Иллюстрация к сказке «Моря Моревана» 1901 г. 9. Кошачья Вещица. Иллюстрация к сказке «Моря Моревана» 1901 г. 10. Сестрица Алёнушка и братец Иванушка. Иллюстрация к сказке «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка» 1901 г. 11. Торговые гости у Салтана. Иллюстрация к сказке «Сказка о Царе Салтане» А.С. Пушкина 1903 г. 12. Ягодный сад. Иллюстрация к сказке «Сказка о Золотом Петушке» А.С. Пушкина 1904 г. 13. И. и Девушка. Шамаханская Царица, все сие, как хари, тако встретили Царя. Иллюстрация к сказке «Сказка о Золотом Петушке» А.С. Пушкина 1904 г. 14. Красная Девушка первая царством Финиста Ясного Сокола. Иллюстрация к сказке «Перышко Финиста Ясного Сокола» 1900 г. 15. Титульный лист к сказке «Сказка о Царе Салтане» 1905 г. 16. Ибока по морю плывет... Иллюстрация к сказке «Сказка о Царе Салтане» А.С. Пушкина 1905 г. 17. Третьяк три богатыря. Иллюстрация к сказке «Сказка о Царе Салтане» А.С. Пушкина 1905 г. 18. Сокол. Иллюстрация к сказке «Сказка о Царе Салтане» 1907 г. 19. Иван-Царевич. Иллюстрация к сказке «Сказка о Царе Салтане» 1899 г. 20. Царство Моря Моревана. Иллюстрация к сказке «Моря Моревана» 1901 г. 21. Иван-Царевич и заморская плетка. Иллюстрация к сказке «Моря Моревана» 1901 г. 22. Моря Моревана и Иван-Царевич на Волгодонском море. Иллюстрация к сказке «Моря Моревана» 1901 г. 23. Волгодонское море. Иллюстрация к сказке «Моря Моревана» 1901 г. 24. Волгодонское море. Иллюстрация к сказке «Моря Моревана» 1901 г. 25. Баба Яга и два птенца. Иллюстрация к сказке «Баба Яга и два птенца» 1902 г. 26. Змей Горыныч. Обложка серии книг «Сказки» 1912 г. 27. Жар-птица. Иллюстрация к сказке «Сказка о Иване-Царевиче, Жар-птице и Сером волке» 1930 г. 28. Афиша к русской опере в Париже. 1930 г. 29. Обложка сборника декораций и костюмов «Золотой Петушок» 1909 г.