

Настольная игра SPYCON

Правила игры

Детективная командная игра для вечеринок

Вы приехали на съезд суперагентов Спрусон, чтобы получить от вашего шпиона ценную секретную информацию, но есть нюанс: все агенты носят маскардные костюмы, и вы не знаете, кто в каком. Найдите своего шпиона, общаясь с гостями и задавая им вопросы, но помните: контрразведка не дремлет, и она может разоблачить вашего агента первой!

Спрусон — увлекательный разговорный детектив, в котором участники делятся на две команды и по очереди становятся шпионами. Задача шпиона — объяснить партнёрам по команде, костюм какого персонажа он носит, но так, чтобы соперники не догадались. Для этого в распоряжении шпиона и его союзников есть тайное слово-«ключ», а в арсенале умений — талант забалтывать, смекалка и безграничная фантазия. В этой игре побеждает та команда, которая будет более креативна и находчива. Главное — будьте начеку!



СОСТАВ ИГРЫ

- 28 карт исторических персонажей
- 28 карт вымышленных персонажей
- 2 карты для создания собственных персонажей
- 24 карты «ключей»
- 14 карт действий
- 16 карт игрового поля
- 1 фишка шпиона
- 1 фишка шпионки
- 2 подставки под фишки
- 2 маркера
- 2 двухсторонних планшета персонажей
- 2 двухсторонних планшета «ключей»
- Правила игры



Также вам может понадобиться таймер. Его можно найти в любом смартфоне.



Все указания времени, приведённые в правилах, опциональны. Вы можете засекать время, если не можете договориться или хотите сделать соперничество более напряжённым.

ОБЗОР ИГРЫ

Игроки делятся поровну на две команды. Игра состоит из раундов, в каждом из которых один из игроков становится шпионом и получает карту персонажа. Задача шпиона — рассказать о своём персонаже так, чтобы его партнёры по команде догадались, кто он, а соперники — нет. Задача каждой из команд — первой угадать, каким персонажем выступает шпион. Первой отвечает команда соперников, но у команды шпиона есть серьёзное преимущество — только она знает «ключ». Это

специальный предмет, вокруг которого шпион может выстраивать рассказ. Команде соперников остаётся довольствоваться общим списком доступных персонажей и «ключей». Чем раньше персонаж шпиона будет угадан, тем больше очков получит разоблачившая его команда и тем дальше она продвинет свою фишку по игровому полю. Побеждает команда, фишка которой первой доберётся до последней карты игрового поля.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Отложите карты игрового поля «Старт» и «Победа!». Перемешайте оставшиеся карты игрового поля и выложите в ряд на стол лицевой стороной вверх так, чтобы получилась ковровая дорожка. В начале ряда положите карту «Старт», а в конце — карту «Победа!». Поставьте фишки шпиона и шпионки на карту «Старт».

Разделите игроков на две команды поровну (насколько это возможно). Каждая команда получает планшет персонажей, планшет «ключей», маркер и колоду действий с изображением шпиона или шпионки. Каждая команда раскладывает перед собой карты действий лицевой стороной вверх.

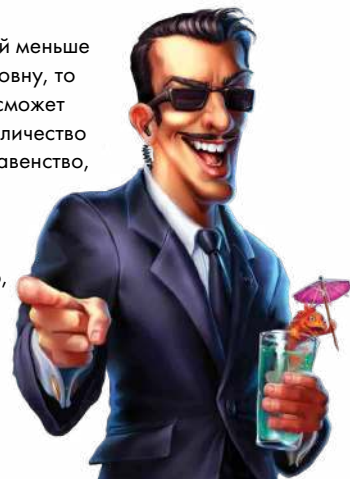
Договоритесь, каких персонажей вы будете разоблачать: вымышленных или исторических. Положите оба планшета персонажей выбранной стороной вверх. Отсортируйте карты персонажей на две колоды по символам и на лицевой стороне. Возьмите соответствующую колоду персонажей, перемешайте и положите лицевой стороной вниз в центр стола.

Выберите, какие «ключи» вы будете использовать. Положите оба планшета «ключей» выбранной стороной вверх. Отсортируйте карты «ключей» на две колоды по буквам **А** и **В** на лицевой стороне. Возьмите соответствующую колоду «ключей»,

перемешайте и положите лицевой стороной вниз рядом с колодой персонажей. Неиспользуемые карты персонажей уберите в коробку, а неиспользуемые карты «ключей» — на край стола, подальше от игровой зоны.

Изучите список используемых персонажей. Убедитесь, что они знакомы всем игрокам. В случае если какой-либо персонаж кому-то кажется незнакомым, прочтите краткую информацию о нём в конце этого буклета или найдите дополнительную информацию в интернете.

Первой ходит команда, в которой меньше участников. Если участников поровну, то первой ходит команда, которая сможет выложить на стол наибольшее количество гаджетов. Если и в этом случае равенство, первой ходит команда, участник которой выложит на стол самый разряженный гаджет. Затем все выложенные гаджеты, кроме того, на котором вы решите использовать таймер, уберите в коробку с игрой — если их оставить, они будут только мешать.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

- Вы можете сократить время игры, если при подготовке выложите меньше карт игрового поля.
- Если карты игрового поля не умещаются на столе, то вы можете выложить их в два ряда, сформировав «поворот».



ХОД ИГРЫ

В начале раунда команда, к которой перешло право хода, определяет, кто из её участников станет шпионом.

Шпион смотрит, на какой карте игрового поля стоит фишка его команды, и зачитывает вслух эффект этой карты. Он применяется либо мгновенно, либо в течение раунда (в зависимости от текста на карте). Потом шпион берёт верхнюю карту из колоды персонажей и верхнюю карту из колоды «ключей», не показывая другим участникам. Ознакомившись с обеими картами, шпион отдаёт карту-«ключ» своей команде.

Шпион начинает рассказывать о себе как о персонаже. Игроки не знают, каким именно персонажем является шпион, но у них на планшетах есть полный перечень всех доступных персонажей. При этом в своём рассказе шпион старается так или иначе сослаться на «ключ», который знают его партнёры по команде, но не знает команда соперников.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА РАССКАЗ ШПИОНА

Вне зависимости от пола загаданного персонажа игрок-шпион должен говорить о нём в своём роде, чтобы не давать лишних подсказок. Шпион-женщина должна говорить в женском роде, а шпион-мужчина — в мужском.

Нельзя:

- Ссылаться на буквы в словах.
Пример: «Моё имя начинается с третьей буквы в названии „ключа“».
- Ссылаться в рассказе на иллюстрации с карт.
Пример: «Моя рука поднята вверх».
- Указывать на расположение имён персонажей или названий «ключей» с планшетов.
Пример: «„Ключ“, расположенный ниже загаданного, помог бы мне в работе».
- Использовать личную информацию, известную не всем участникам.
Пример: «Я был в фильме, который мы вчера смотрели».
- Говорить тихо или шёпотом, чтобы некоторые игроки не могли вас услышать.

Можно:

- Упомянуть форму, материалы или части «ключа».
Пример: «Из материала нашего „ключа“ можно делать то же, что я делаю в работе». («Ключ»: «Свеча», персонаж: «Микеланджело».)
- Связывать «ключ» с другими персонажами из окружения вашего персонажа (друзья, враги, родственники).
Пример: «Я не пользуюсь „ключом“, но один из моих друзей мог бы». («Ключ»: «Купальный костюм», персонаж: «Железный дровосек».)
- Озвучивать общедоступную информацию.
Пример: «В прошлом году про меня сняли фильм».

Использовать ассоциации с другими персонажами с похожими именами.

Пример: Алиса из произведений Льюиса Кэрролла и Алиса из произведений Кира Булычёва.



ВОПРОСЫ ШПИОНУ

Любой игрок может задать свой вопрос шпиону, не перебивая его рассказ. Шпион может как ответить на вопрос, так и отказаться.

Когда игра остановлена из-за попытки разоблачить шпиона (см. ниже), вопросы задавать уже нельзя.

Исключение для обоих случаев: когда использована карта действия «Задайте вопрос шпиону», он должен ответить честно: да или нет. О картах действий читайте на стр. 5.

ЗАМЕТКИ НА ПЛАНШЕТАХ

Все игроки одной команды, кроме шпиона, могут тайно совещаться друг с другом и делать заметки на своих планшетах (например, можно поставить знак вопроса рядом с именем того персонажа, который кажется вам подходящим, и показать своей команде). **Показывать какие-либо заметки шпиону нельзя**, иначе он может начать вам подыгрывать.

РАЗОБЛАЧЕНИЕ ШПИОНА

У команд есть **3 попытки на то, чтобы разоблачить шпиона**. Каждая попытка состоит из двух догадок, по одной от каждой команды. В любой момент любой игрок, кроме шпиона, может остановить игру, чтобы попробовать угадать, каким персонажем является шпион. Вне зависимости от того, игрок какой команды остановил рассказ, обе команды по очереди делают по одной догадке. **Первой всегда делает догадку команда соперников**, а затем команда шпиона.

На совещание и ответ у команды есть 30 секунд.

Если персонаж шпиона не угадан, ход переходит к другой команде. У неё также есть 30 секунд на совещание и ответ. Если обе команды не разоблачили шпиона, то игра продолжается — шпион продолжает свой рассказ.

Обратите внимание:

- Имена неправильно названных персонажей можно отмечать на своём планшете символом минуса, чтобы помнить, какие персонажи больше не участвуют в этом раунде.
- Когда игра приостановлена, у обеих команд есть по одной возможности дать ответ. Если одна из команд не дала ответ, попытка всё равно считается потраченной.

- Если из-за несогласованности игроков было названо несколько ответов, то учитывается только первый из них.
- Когда игра остановлена, шпиону **нельзя** продолжать рассказ и отвечать на вопросы (исключение — когда использована карта действия «Задайте вопрос шпиону», см. стр. 5).

Если персонаж назван правильно, то шпион раскрывает свою карту персонажа. После этого обе команды вычёркивают этого персонажа со своих планшетов, а угадавшая команда получает победные очки и двигает свою фишку по игровому полю на следующее количество карт:

- Шпион разоблачён с первой попытки — 3 очка, команда движется на 3 карты вперёд.
- Шпион разоблачён со второй попытки — 2 очка, команда движется на 2 карты вперёд.
- Шпион разоблачён с третьей попытки — 1 очко, команда движется на одну карту вперёд.

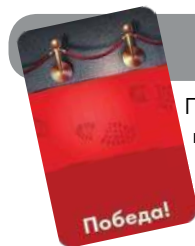
КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается в одном из трёх случаев:

- шпион разоблачён,
- все три попытки обеих команд разоблачить шпиона закончились неудачей,
- шпион закончил рассказ о персонаже и не может ничего добавить в течение минуты.

В конце раунда шпион сбрасывает в открытую свою карту персонажа, а обе команды вычёркивают этого персонажа на своих планшетах — в игре этот персонаж больше не участвует. Карта «ключ» замешивается обратно в колоду «ключей» — она может попасться игрокам ещё раз.

Право хода передаётся другой команде, начинается новый раунд.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Побеждает команда, фишка которой первой доберётся до карты игрового поля «Победа!».

ЭФФЕКТЫ КАРТ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Во время движения по игровому полю вам будут попадаться положительные эффекты как для вашей команды, так и для команды соперников. Эффекты некоторых карт применяются в начале раунда, а некоторых — в ходе раунда. Карты «Старт» и «Победа!» не обладают эффектами.

Важно! Всегда применяется эффект только той карты игрового поля, на которой стоит фишка команды, чей игрок выпадает в роли шпиона.

Переверните планшеты «ключей» и замените колоду «ключей»: в начале раунда обе команды переворачивают свои планшеты «ключей» на обратную сторону, берут неиспользуемую колоду «ключей», перемешивают её и кладут вместо текущей колоды.

Очки начисляются наоборот: первая попытка — 1 очко, третья — 3 очка: в этом раунде первая попытка приносит только одно очко, вторая — два, а третья — три. С одной стороны, выгодно тянуть до последней попытки, чтобы получить больше очков, но, с другой стороны, кто-то может сыграть менее рискованно и разоблачить шпиона раньше.

У команд есть только две попытки, чтобы разоблачить шпиона: раунд заканчивается после того, как неудачей закончились две попытки, а не три.

У команд есть четвёртая попытка, чтобы разоблачить шпиона. Она приносит 1 очко: раунд не заканчивается после того, как использована третья попытка, у команд есть ещё одна попытка по общим правилам.

Шпион получает второго персонажа и оставляет одного: в начале раунда шпион берёт не одну, а две карты персонажей, затем выбирает из них одного, а другого замешивает обратно в колоду персонажей.

Шпион получает ещё один «ключ»: в начале раунда шпион берёт дополнительную карту из колоды «ключей», смотрит её и отдаёт своей команде со словами «это второй „ключ“». Теперь в своём рассказе он может использовать ассоциации и с первым, и со вторым «ключом».

Шпион раскрывает три «ключа»: в начале раунда шпион берёт 3 верхние карты колоды ключей и выкладывает их лицевой стороной вверх рядом с полем. Теперь команда соперников знает, что эти ключи не участвуют в текущем раунде. В конце раунда эти «ключи» нужно замешать обратно в колоду.

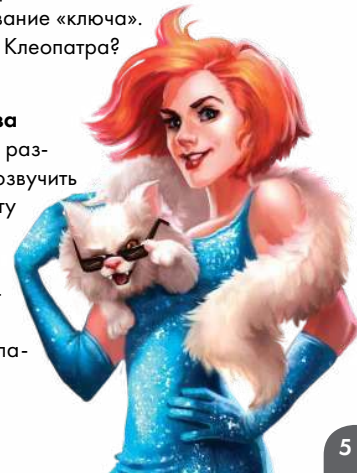
Шпион должен объяснить «ключ» через персонажа: в этом раунде всё наоборот — шпион берёт карту персонажа и карту «ключ», но себе оставляет «ключ», а карту с персонажем отдаёт своей команде. Теперь его задача объяснить, что же за «ключ» ему достался, используя ассоциации с персонажем. Остальные правила остаются неизменными.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

У каждой команды есть набор из 7 карт действий. Они дают существенные преимущества во время игры, но не всё так просто — эти карты **одноразовые**. Карты действий принадлежат команде. Любой игрок этой команды имеет право использовать карту действия, если все участники его команды согласны. Используя карту действия, **сбросьте её**.

Задайте вопрос шпиону. Он должен ответить честно: да или нет: в любой момент игры сбросьте эту карту и задайте вопрос шпиону. Он должен честно ответить на ваш вопрос, но только «да» или «нет». Эту карту можно использовать даже тогда, когда ход игры приостановлен и шпиону нельзя отвечать на вопросы: карта действия приоритетнее этого правила. Эту карту можно использовать перед попыткой разоблачить шпиона, когда команда соперников уже дала свой ответ. Помимо обычных ограничений, в этом вопросе нельзя спросить имя персонажа или название «ключа». Например, нельзя спросить: «Это Клеопатра? Это зонт?»

Сделайте два предположения за одну попытку: во время попытки разоблачить шпиона, перед тем как озвучить имя персонажа, сбросьте эту карту и назовите имена двух персонажей. Если одно из них окажется правильным, вы получаете победные очки. Оба предположения считаются одной попыткой разоблачения шпиона.



Шпион вычёркивает четверть персонажей: в любой момент игры сбросьте эту карту, чтобы заставить шпиона зачеркнуть на планшетах обеих команд одну и ту же четверть персонажей (список из имён, ограниченный линиями), среди которых нет персонажа шпиона. Таким образом, выбор персонажей значительно сужается. Эту карту можно сбросить перед попыткой разоблачить шпиона, когда команда соперников уже дала свой ответ.



В начале раунда: шпион получает второго персонажа и оставляет одного: в начале раунда сбросьте эту карту, чтобы шпион взял не одну, а две карты персонажей, затем выбрал из них одного, а другого замешал обратно в колоду персонажей.

Шпион получает ещё один «ключ»: в любой момент игры сбросьте эту карту; после этого шпион берёт дополнительную карту из колоды «ключей», смотрит её и отдаёт своей команде со словами «это второй „ключ“». Теперь в своём рассказе он может использовать ассоциации и с первым, и со вторым «ключом». Если сыграно несколько подобных эффектов, то они суммируются («это третий „ключ“», «это четвёртый „ключ“» и так далее).

Если вы хотите сделать вашу игру сложнее, не используйте карты действий или сократите их количество.

СОВЕТЫ ИГРОКАМ

Советы шпиону:

- Важно не раскрыть соперникам не только персонажа, но и «ключ», разгадка которого уравнивает шансы команд на победу.
- Старайтесь как можно больше объяснять с помощью «ключа», все остальные объяснения будут понятны соперникам.
- Не переусердствуйте с рассказом о вашем персонаже, ведь вы можете запутать не только команду соперников, но и свою.



Советы всем игрокам:

- Не жалейте карты действий, иначе более решительные соперники вас обойдут.
- Не забывайте между раундами стирать временные пометки со своих планшетов и оставлять вычеркнутыми тех персонажей, карты которых были сыграны или убраны из игры.

ВАРИАНТЫ ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ

Если вы хотите использовать любые из перечисленных ниже изменений правил, договоритесь об этом со всеми игроками перед началом партии.

- Вы можете рассказывать о персонаже не как о себе, а используя словосочетание «мой персонаж», и про всех персонажей рассказывать только в мужском или только женском роде.
- Вы можете разрешить всем игрокам искать в интернете информацию о персонажах во время игры.
- Вы можете вычеркнуть некоторых персонажей с ваших планшетов и убрать из колоды их карты, если они вам кажутся слишком сложными или незнакомыми. Советуем убирать не более трёх персонажей.
- Если у вас нет возможности разложить поле (например, в дороге), вы можете играть без него и просто подсчитывать очки, записывая их в углу планшета ключей. Выигрывает та команда, которая первой наберёт 15 очков.
- В состав игры входят две карты для творчества. Вы можете написать на них имена собственных персонажей и добавить их в игру. Для этого замешайте карту собственного персонажа в колоду вымышленных или реальных персонажей в зависимости от его принадлежности, а затем впишите его имя на обоих планшетах в любую четверть. Вы можете как добавить собственного персонажа как к уже существующим персонажам, так и заменить придуманным персонажем любого другого (для этого не забудьте удалить карту заменённого персонажа из игры и зачеркнуть его имя на обоих планшетах персонажей).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАЙМЕРА

При желании вы можете по ходу партии пользоваться таймером:

- Когда игра остановлена для разоблачения шпиона, на совещание и ответ у команды есть 30 секунд. Для отсчёта времени вы можете использовать таймер.
- Вы можете ограничить время рассказа шпиона 2–3 минутами (если вы играете с этим изменением правил, договоритесь об этом со всеми игроками перед началом партии).
- Когда шпион не знает, что ещё добавить к рассказу, можете отсчитать минуту с помощью таймера, и если он ничего больше не скажет и игру не остановит никто из участников, наступает конец раунда.

ПРИМЕР ИГРЫ

Сергей выбран шпионом. Он смотрит на игровое поле — фишка его команды стоит на карте «У команд есть только две попытки, чтобы разоблачить шпиона». Он понимает, что раунд будет короче обычного и персонажа нужно объяснять проще.

Сергей берёт карту персонажа и карту-«ключ». Ему достались «Жанна д'Арк» и «Скафандр». Карту-«ключ» «Скафандр» он передаёт своей команде. На первый взгляд у предмета и ключа нет ничего общего, но Сергей начинает рассказ:



«Этот предмет мне совершенно ни к чему, но что-то очень похожее по форме и по смыслу на него я определённо использовал. Более того, именно этим я был известен».

Сергей имеет в виду доспехи, в которых часто изображают Жанну. По правилам шпион должен говорить о персонаже в своём роде, поэтому Сергей говорит о себе как о мужчине, хотя его персонаж женщина. Анна, игрок из команды Сергея, думает, что догадалась, о ком идёт речь, и останавливает игру. По правилам первой отвечает команда соперников, поэтому Анна ждёт своей очереди. Несмотря на то, что у второй команды

очень мало информации, они обязаны попробовать угадать персонажа. Игорь, игрок команды соперников, называет Микеланджело, решив, что ключом была «отвёртка», а она похожа на мастерок скульптора. Но это предположение неверно, поэтому ход переходит к команде Сергея. Анна называет «Юлия Цезаря», правильно подумав про доспехи, но не уловив деталей образа персонажа. Оба ответа неверны, игроки рисуют прочерки рядом с обоими именами персонажей, а Сергей продолжает свой рассказ, пытаясь ещё как-то намекнуть на своего персонажа.



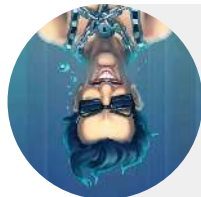
ИСТОРИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ



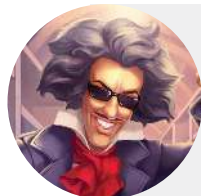
Авраам Линкольн — 16-й президент США, национальный герой, освободитель американских рабов.



Владимир Ленин — российский революционер, создатель первого в мировой истории социалистического государства — СССР.

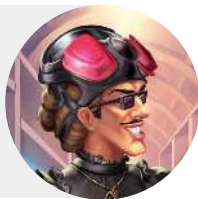


Гарри Гудини — американский фокусник, прославившийся трюками с исчезновениями и освобождением из цепей.



Людвиг ван Бетховен — немецкий композитор и пианист. В 26 лет начал терять слух.

Мария Кюри — польская и французская учёная-экспериментатор, лауреат Нобелевских премий по физике и химии, автор термина «радиоактивность».



Конфуций — китайский философ, основоположник этико-философского учения, известного как конфуцианство.



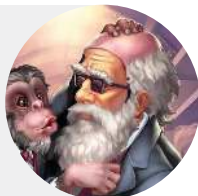
Покахонтас — дочь вождя индейского племени, стала супругой английского путешественника, переехала в Англию и была представлена ко двору.



Леонардо да Винчи — итальянский живописец, скульптор и учёный эпохи Возрождения. Автор «Моны Лизы».



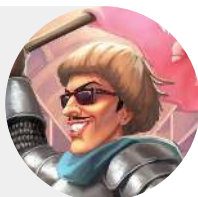
Чарльз Дарвин — английский натуралист и путешественник, автор трудов на тему эволюции, естественного отбора и происхождения видов.



Наполеон Бонапарт — французский император и главнокомандующий, заложивший основы современного государственного управления.



Жанна д'Арк — французская воительница времён Столетней войны. Прозвана Орлеанской девой за героическую победу под Орлеаном.



Чёрная Борода — Эдвард Тич, знаменитый английский пират, действовавший в районе Карибского моря. Капитан фрегата «Месть королевы Анны».



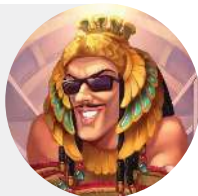
Исаак Ньютон — английский физик и математик, автор закона всемирного тяготения и трёх важнейших законов механики.



Альберт Эйнштейн — физик-теоретик немецкого происхождения, автор теории относительности и множества других научных трудов.



Клеопатра — египетская царица, влюбившаяся в римского полководца Марка Антония.



Винсент Ван Гог — нидерландский художник-импрессионист. Автор «Звёздной ночи» и «Автопортрета с отрезанным ухом и трубочкой».



Гай Юлий Цезарь — римский политик и полководец, присоединивший к Римской республике огромные территории и победивший в гражданской войне.



Влад Дракула — румынский князь, политик и военачальник, прообраз графа Дракулы из романа Брэма Стокера. Получил прозвище Цепеш, что означает «Колосажатель».



Зигмунд Фрейд — австрийский психолог и психоаналитик, основатель психоанализа.



Гомер — древнегреческий поэт, автор «Илиады» и «Одиссеи».



Коко Шанель — французский модельер, создательница маленького чёрного платья, сумки на цепочке и духов № 5.



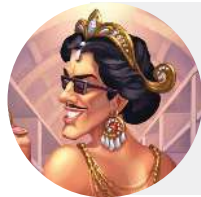
Мэрилин Монро — американская киноактриса, секс-символ 1950-х годов, певица и модель.



Фрида Кало — экстравагантная мексиканская художница и коммунистка. Известна автопортретами.



Мата Хари — нидерландская танцовщица экзотических танцев и великосветская шпионка.



Христофор Колумб — итальянский мореплаватель. Открыл Новый свет (Америку).



Микеланджело — итальянский художник, архитектор и скульптор эпохи Возрождения. Автор статуи Давида и росписи потолков Сикстинской капеллы.



Агата Кристи — английская писательница детективов. Придумала Эркюля Пуаро и мисс Марпл. Автор пьесы «Мышеловка» и романа «Десять негрятя».



Спартак — римский гладиатор, предводитель восставших рабов и гладиаторов.



ВЫМЫШЛЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ



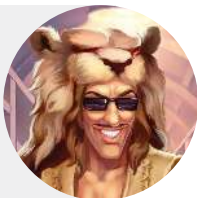
Баба-яга — персонаж славянского фольклора. Старая ведьма, живущая в лесу в избушке на курьих ножках.



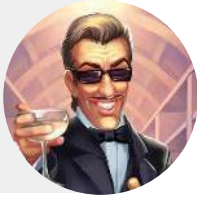
Буратино — герой сказки А. Н. Толстого «Золотой ключик, или Приключения Буратино», деревянная кукла, мечтавшая стать живым мальчиком. Прототип Буратино — Пиноккио из одноимённой сказки Карло Коллоди.



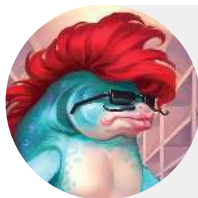
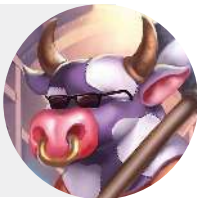
Геракл — герой древнегреческой мифологии, полубог, сын Зевса. Известен выдающейся силой и тем, что совершил 12 великих подвигов.



Джей Гэтсби — герой романа «Великий Гэтсби» Фрэнсиса Скотта Фицджеральда, нуворист с загадочным прошлым и большим состоянием, приобретённым таинственным образом.



Минотавр — чудовище из древнегреческой мифологии, сын смертной женщины и быка, заточённый в лабиринте-тюрьме на острове Крит.



Русалочка — героиня одноимённой сказки Ханса Кристиана Андерсена, морская жительница, влюбившаяся в смертного и обменявшая голос и хвост на человеческие ноги.



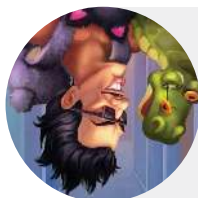
Том Сойер — герой романов Марка Твена, беспечный и весёлый мальчишка, любящий книги и приключения.



Железный Дровосек — герой серии книг Фрэнка Баума про волшебника страны Оз, обычный мужчина, заточённый в механическое тело и мечтающий обрести настоящее живое сердце.



Золушка — героиня европейской сказки, дочь королевского лесничего, вынужденная работать прислугой для мачехи и двух сводных сестёр.

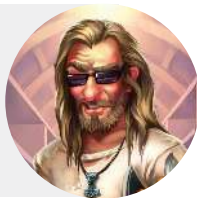


Маугли — герой романов Редьярда Киплинга, мальчик, воспитанный стаей волков, медведем, пантерой и питоном.



Медуза Горгона — персонаж древнегреческой мифологии, проклятая девушка, чьи волосы превратились в змей, а взгляд превращал людей в камень.

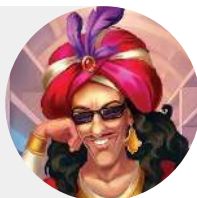
Тор — герой скандинавской мифологии, бог грома, защищающий богов и людей от великанов и чудовищ.



Красная Шапочка — героиня европейских сказок, девочка, которую мать попросила отнести бабушке корзинку с едой. Съедена хитрым волком.



Шехерезада — героиня сказочного цикла «Тысяча и одна ночь», девушка, которая тысячу и одну ночь рассказывала султану сказки, прерывая повествование с рассветом.



Монстр Франкенштейна — герой романа Мэри Шелли «Франкенштейн, или Современный Прометей», монстр, собранный из мёртвой материи и оживлённый учёным.



Эбенезер Скрудж — герой повести Чарльза Диккенса «Рождественская песнь», скупой одинокий старик, не любивший Рождество и людей, но «перевоспитанный» рождественскими духами.



Пятница — герой романа Даниэля Дефо «Робинзон Крузо», дикарь, ставший лучшим и единственным другом Робинзона Крузо, потерпевшего крушение на необитаемом острове.



Дед Мороз — герой славянского фольклора, волшебник с белой бородой, доставляющий новогодние подарки.



Робин Гуд — герой английского фольклора, разбойник, грабящий богатых, чтобы раздать деньги бедным.



Джульетта — героиня пьесы Шекспира «Ромео и Джульетта». Жительница Вероны, влюбившаяся в юношу из семьи, издавна враждующей с её семьёй.



Алиса — героиня романов Льюиса Кэрролла, девочка, которая побывала в Стране Чудес и Зазеркалье.



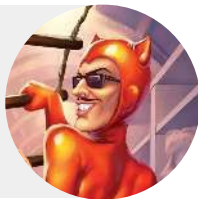
Дон Кихот — герой романа Мигеля де Сервантеса «Хитроумный идальго Дон Кихот Ламанчский», обедневший дворянин, который после прочтения рыцарских романов захотел стать странствующим рыцарем. Сражался с ветряными мельницами.



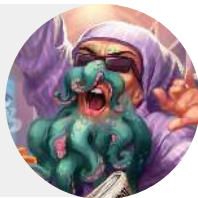
Елена Троянская — героиня древнегреческой мифологии, прекраснейшая из женщин. Супруга царя Спарты, которая сбежала с Парисом в Троию, что стало причиной Троянской войны.



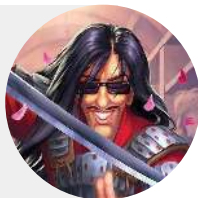
Кот в сапогах — герой сказки Шарля Перро, говорящий кот, обеспечивший своему хозяину, третьему сыну мельника, титул маркиза и свадьбу с принцессой.



Ктулху — персонаж произведений Говарда Лавкрафта, хтоническое божество, спящее на дне океана и сводящее людей с ума.



Мулань — героиня китайской поэмы, выдавшая себя за мужчину, чтобы пойти на войну.



Человек-невидимка — герой одноимённого романа Герберта Уэллса, учёный, ставший невидимым.



Шерлок Холмс — герой произведения Артура Конан Дойла, находчивый и эрудированный детектив, друг доктора Ватсона, постоялец миссис Хадсон.



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpos@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Александр Ушан

Иллюстрации: Uildrim

Развитие игры: Екатерина Рейес

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Тестирование игры: Петр Тюленев, Павел Ильин, Юлия Колесникова, Денис Климов, Екатерина Перегудова, Елена Ворноскова, Илья Дроздов, Олег Власов, Виталий Репин, Константин Пономарёв, Илья Семёнов, Илья Белянов, Александр Казанцев, Вера Казанцева, Игорь Журавлёв, Анна Солдатова, Евгения Андросова и многие другие

Продюсирование: Александр Киселев



Играть интересно

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Юлия Клокова, Павел Сафонов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru