

В некотором Царстве



Правила игры

Обзор игры

«В некотором царстве» — игра, участники которой совместно придумывают историю, включая воображение на полную катушку и используя карты с классическими элементами сказок — принцем, лесом, феей и так далее.

Завязку для истории даёт первый рассказчик. В завязке обязательно должны упоминаться элементы на его картах: к примеру, его принц охотится в лесу, где встречает озорную фею. Всякий раз, когда рассказчик упоминает одну из своих карт, он кладёт её на стол. Рассказчик старается развивать сюжет сказки таким образом, чтобы тот привёл к логичному завершению, обозначенному на его карте концовки. При этом у каждого игрока есть своя собственная карта концовки, отличная от других. Однако если рассказчик упоминает элемент истории, который есть на карте соперника, или если у соперника есть подходящая карта помехи, этот соперник может перехватить инициативу и стать новым рассказчиком.

Победит тот, кто первым избавится от всех карт истории и закончит сказку своей картой концовки. Однако помните, что цель игры не победить, а получить удовольствие от придумывания совместного рассказа!

Состав игры

114 карт истории
51 карта концовок
Правила игры

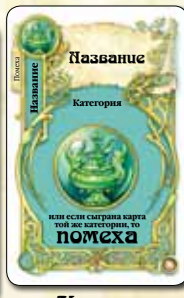
Типы карт

Всего в игре 3 типа карт: карты истории, карты помех (особая разновидность карт истории) и карты концовки.

Карты истории



Карта истории



Карта помехи



Карта концовки



Карты истории делятся на 5 категорий. На каждой карте обозначено название категории и её символ.



Персонажи (жёлтая категория).

Люди и существа — герои вашей сказки (например, королева или волк).



Вещи (зелёная категория).

Важные предметы, участвующие в сказке (например, меч или сокровище).



Места (оранжевая категория).

Локации, которые предстоит посетить персонажам (например, дворец или лес).



Свойства (синяя категория).

Описания персонажей, мест, вещей, участвующих в сказке (например, счастливый или переодетый).



События (сиреневая категория).

Происшествия, которые случаются с персонажами (например, спор или встреча).

Карты помех

Карты помех — особый вид карт истории. Во-первых, их можно использовать как обычные карты истории: на них указаны элементы истории, и каждая из них относится к одной из 5 категорий (определяется по цвету и символу). Во-вторых, этими картами можно прерывать повествование рассказчика — для этого категория карты помехи должна совпадать с категорией карты истории, которую только что выложил рассказчик. Подробнее о помехах будет рассказано на стр. 4–5.

Карты концовки

На каждой карте концовки указано возможное завершение сказки. У всех участников игры имеется по одной карте концовки, и задача каждого игрока — выложить все свои карты истории и привести сказку к логичному завершению в соответствии с его личной картой концовки.



Краткое описание правил

Сдайте каждому игроку 1 карту концовки и несколько карт истории: **11 минус количество игроков** (но не менее 5).

Раскройте карту истории из колоды и начинайте игру.

Если рассказчик вы

Начинайте сказку или продолжайте сказку предыдущего рассказчика с того момента, на котором он остановился.

Упомянув какой-то элемент на одной из ваших карт истории, кладите её на стол.

Если вы выложили все карты истории, то для победы вам необходимо привести сюжет к вашей карте концовки и зачитать её остальным.

Если против вас сыграли помеху, ваш ход закончен. В игре новый рассказчик, а вы **тянете из колоды 1 карту истории**.

Подготовка к игре

Разделите карты на 2 колоды: колоду с картами концовок и общую колоду с картами истории и помех. Перемешайте каждую колоду. Также в процессе игры у вас появится стопка сброса.

Сдайте каждому игроку 1 карту концовки и несколько карт истории. Точное число карт истории: **11 минус количество игроков** (но не менее 5 карт истории).

Раскройте карту истории из колоды и положите в сброс. Игру начнёт тот, кто больше всех уверен, что у него сложится хороший рассказ.

Ход игры

Свою историю рассказчик может излагать как угодно: имеющиеся у него карты не накладывают никаких ограничений. Всякий раз, когда рассказчик упоминает какой-то элемент на одной из своих карт истории, он может выложить эту карту на стол лицевой стороной вверх (не в стопку сброса). Каждая новая карта кладётся рядом с предыдущей, чтобы игроки могли видеть, как развивается сюжет сказки.

Каждый новый элемент с карты истории должен быть упомянут в отдельном предложении. Он не должен быть проходным. Элемент должен быть действительно важен для сюжета сказки. Нельзя выкладывать карту, если то, что на ней изображено, упомянуто вскользь. Каждая карта должна внести определённый вклад в историю.

Рассказчик продолжает сказку, пока кто-нибудь не прервёт его. Возможно (хоть это и непросто), что один рассказчик сможет выложить все карты истории, зачитать концовку и победить в игре без единой помехи со стороны других игроков.

Передача истории

При желании рассказчик может добровольно закончить ход, произнеся: «Продолжение следует...» После этого он обязан **взять 1 карту истории из колоды, а затем, если хочет, может сбросить 1 карту истории** с руки. Игрок, сидящий слева от него, становится новым рассказчиком.

Помеха рассказчику

Существует два способа прервать рассказчика и стать новым рассказчиком.

В обоих случаях потребуется сыграть карту с руки.



Помеха с помощью карты истории

Если рассказчик упоминает что-то с одной из карт истории соперника, этот соперник может выложить такую карту как помеху.

Рассказчик необязательно должен в точности произнести то, что написано на карте истории соперника (или на карте помехи, если соперник использует её как обычную карту истории). Достаточно, чтобы карта, создающая помеху, имела тот же смысл. Однако соперник не может прервать историю рассказчика чем-то, о чём тот вообще не упоминал, даже если это вписывается в канву повествования.

Помеха с помощью карты помехи

Если рассказчик выкладывает карту истории, у которой цвет категории совпадает с одной из карт помехи соперника, этот соперник может выложить эту карту помехи.

В этом случае элемент истории, указанный на карте помехи, не учитывается. Карта помехи просто останавливает историю рассказчика сразу после того, как тот выложил карту истории (или карту помехи, использованную как карту истории).

Если рассказчик не выложил карту истории, а только упомянул какой-либо элемент (например, меч — «вещь»), его рассказ нельзя прерывать картой помехи соответствующей категории. Также нельзя играть карту помехи на другую карту, которая была использована как помеха.

Прерванный рассказчик заканчивает ход и берёт 1 карту истории из колоды. Последняя выложенная им карта остаётся на столе. Рядом с ней лицевой стороной вверх кладётся карта, прервавшая его историю. История продолжается с того момента, на котором остановилась. Новый рассказчик обязан следовать сюжету, логике и стилю повествования предыдущего рассказчика.

Опротестование истории

В приведённых ниже случаях игроки могут возразить рассказчику и вынудить его закончить ход.

Молчание. Рассказчик либо прекратил историю и не может придумать, что ещё сказать, либо запнулся на середине предложения. В любом случае пауза в 5–10 секунд является хорошим показателем, что повествование застопорилось.

Противоречивость. Рассказчик сообщает нечто такое, что серьёзно расходится с тем, что было сказано до этого. «Эй, постой-ка! Король-то у нас умер — его дракон съел!»

Занудство. Рассказчик настойчиво рассказывает о чём-то долгое время, в то время как сюжет не двигается ни на шаг. «И он долго-предолго бродил по лесу. Так, как обычно долго-предолго бродят по лесу. “Я брожу по лесу”, — вымолвил он».

Если рассказчик НЕ ВЫ

Внимательно слушайте сказку и ищите возможность прервать рассказчика. Сделать это можно одним из двух способов.

- Если рассказчик упоминает что-то с одной из ваших карт истории, кладите её на стол и становитесь новым рассказчиком.
- Если рассказчик кладёт карту истории, совпадающую по цвету категории (и по символу) с вашей **картой помехи**, кладите на стол помеху и становитесь новым рассказчиком.

Получение и сброс карт

Каждый раз, когда у рассказчика перехватывают историю, он берёт 1 карту истории из колоды.

Если рассказчик передаёт историю добровольно, то он берёт 1 карту истории из колоды, но после этого может сбросить 1 карту истории.

Если помеха игрока была неправомерна, он сбрасывает выложенную помеху и берёт из колоды 2 карты истории.

Если концовка истории плохо вяжется с самой историей, рассказчик сбрасывает выложенную концовку, берёт из колоды 1 карту истории, а также новую карту концовки.

Пример важных элементов истории

Рассказчик: «В некотором царстве, в некотором государстве на высокой-превысокой горе в неприступном дворце жил злой король».

В этот момент рассказчик выкладывает на стол карту «Дворец» (или «Король», или «Гора»), поскольку это важный элемент сказки.

Рассказчик: «Однажды к горе отправился герой. На пути ему встретилось немало деревень, в которых он видел лошадей, мачех, лягушек и других странных существ вроде великанов, волков и говорящих жирафов. И вот, наконец, наш герой прибыл к горе».

Рассказчик не мог выложить карты «Лошадь», «Мачеха», «Лягушку», «Великана», «Волка» и «Разговаривает», потому что несмотря на то, что все эти элементы были упомянуты в сказке, они не оказали никакого влияния на развитие сюжета.



Бессмыслица. История рассказчика перестаёт иметь смысл или описывает нечто чересчур глупое и несуразное даже для сказки. «И тогда принц преклонил колено перед поджаренной поваром сосиской и произнёс: “О, прекрасная сосиска, согласишься ли вы стать моей женой?”»

Неважный элемент. Рассказчик перечисляет какие-то элементы, просто чтобы разыграть карты, совершенно не трудясь увязать их в канву повествования.

В большинстве случаев для опротестования истории рассказчика остальным игрокам достаточно лишь погромче крикнуть «Скууучно!» или «Какой вздор!», однако если ситуация неочевидна, игроки могут провести голосование (поднимая руки либо поднимая или опуская большие пальцы и т. д.).

Если рассказчик лишается хода в результате опротестования истории, он обязан **взять 1 карту истории из колоды**. Новым рассказчиком становится игрок слева от него. Помимо этого, если игроки решили, что последняя карта, выложенная отстранённым от хода рассказчиком, не вписывалась в историю, её владелец забирает эту карту обратно на руку.

Игра разработана таким образом, чтобы участники придумывали увлекательные, но правдоподобные истории за максимально короткое время. Устраивать полноценное опротестование истории не всегда нужно — как правило, рассказчику хватает небольшого замечания, чтобы он поправился и вернул историю в разумное русло.

Также нельзя применять опротестование, чтобы помешать рассказчику выиграть. И уж точно не следует использовать это правило так, чтобы обидеть соперников младшего возраста или тех, у кого есть проблемы с речью.

Неправомерные опротестования и помехи

Никаких штрафов за неправомерное опротестование не предусмотрено. Однако если кто-то неправомерно прерывает рассказчика картой истории или картой помехи, то обязан **сбросить карту, которой пытался прервать рассказчика, и взять 2 новые карты истории из колоды**.

Если рассказчика одновременно прерывают несколько соперников, новым рассказчиком становится тот из них, чья карта была выложена на стол раньше. В этом случае никакие штрафы к игрокам, чья помеха не сработала, не применяются.

Игроки не могут опротестовать карту рассказчика или сыграть помеху, если рассказчик уже выложил на стол следующую карту.

Если правомерность опротестования или помехи недостаточно очевидна, все не вовлечённые в спор игроки должны проголосовать за исход спора.

Конец истории

Выложив на стол все свои карты истории (и карты помех), рассказчик обязан завершить сказку картой концовки. Если финал сказки логичен и естественен, история считается законченной, а рассказчик объявляется победителем игры.

В случае если остальные игроки полагают, что конец сказки плохо соотносится с предшествующим повествованием или вовсе не имеет смысла, рассказчик обязан **сбросить выложенную карту концовки, взять взамен неё новую карту концовки из колоды, а также 1 карту истории**. Игра продолжается, и ход передаётся игроку, сидящему слева. Рекомендуем не следовать этому правилу чересчур рьяно, особенно во время игры с малоопытными или юными участниками. Вспомните о нём лишь тогда, когда сказка заканчивается откровенной чепухой.

Против карты концовки соперники не могут играть карты истории и карты помех.

Начало новой истории

Игрок, на руке которого осталось больше всего карт, становится первым рассказчиком в новой игре. Он собирает и перемешивает все карты, а затем раздаёт их игрокам.

Примеры розыгрыша карт истории

Рассказчик: «И тогда он уснул под исполинским дубом, росшим в чаще леса».

В этот момент кто-то из соперников мог бы выложить карту «Лес», превратить рассказчика и продолжить сказку самостоятельно.

Прерывающая карта истории не обязана слово в слово повторять сказанное рассказчиком.

Рассказчик: «Однажды король влюбился в дочь дровосека...»

Рассказчик выкладывает карту «Любовь».

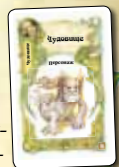
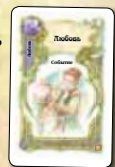
Рассказчик: «...и они поженились. Ровно через год она родила королю мальчика».

Если у одного из игроков имелась бы карта «Ребёнок» или «Принц», он мог бы прервать ею рассказчика. Несмотря на то, что рассказчик не произнёс именно эти слова, вполне очевидно, что новорождённый мальчик — это ребёнок, а сын короля — принц.

Однако рассказчика нельзя прерывать картой с элементом, о котором он вообще не упоминал. Даже если вполне логично, что он упомянет о нём позже.

Рассказчик: «И вот он крадётся по пещере и неожиданно слышит долгий протяжный звук».

Игрок с картой «Чудовище» не может прервать рассказчика, потому что источником звука в пещере мог служить и медведь, и колдун, и даже подземная река.



Пример розыгрыша карты помехи

Рассказчик: «После долгих часов раскопок он наконец-то отыскал спрятанное сокровище».

Рассказчик выкладывает карту «Сокровище» — это карта помехи, но рассказчик использует её как обычную карту истории. «Сокровище» — это вещь (зелёная категория).

Соперник: «Помеха!»

Сказав это, соперник кладёт карту помехи — тоже вещь зелёной категории. Прерванный рассказчик берёт на руку карту истории из колоды, а соперник — игрок, выложивший карту помехи, — становится новым рассказчиком.

Этот игрок не смог бы выложить карту помехи другой категории — например, синей (свойство). Он смог бы это сделать, только если бы рассказчик в своём повествовании выложил синюю карту истории (например, «Спрятанный»).

Пример победы в игре

Рассказчик: «И когда они срубили заколдованное дерево, то увидели, что внутри него было кольцо, а на кольце было выгравировано имя королевы».

Рассказчик кладёт на стол последнюю карту истории — «Кольцо», а затем и карту концовки.

Рассказчик: «И они вернули его законному владельцу. Конец!»



Создатели игры

Разработчики игры: Ричард Ламберт, Эндрю Рилстон и Джеймс Уоллис

Художник: Омар Райан

Редактор и верстальщик: Мишель Нефью

Издатель: Джон Нефью

Игру тестировали: Крис Эдкинс, Кэм Бэнкс, Джессика Бэнкс, Стив Брюстер, Бен Барри, Джеймс Кут, Холли Грамазио, Росс Эмсли, Натан Хук, Том Джоуэлл, Джереми Келлер, Кэти Киббл, Гэбриел Киббл, Роберт Киббл, Крис Ллойд, Джеймс Линн, Клэрри Магауйр, Тим Магауйр, Джонни Нексус, Доминик Ривс, Эстер Ривс, Джош Ренсч и Джулия Эл Стенберг. **Особая благодарность** Джерри Коррику и ребятам из Source.

©1993–2012 John Nephew and Trident, Inc. d/b/a Atlas Games.
All rights reserved.
www.atlas-games.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)

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



Играть интересно

«В некотором царстве» в школе

«В некотором царстве» — игра для любого возраста. Особенно она будет полезна для игроков младшего возраста, способствуя развитию воображения, навыков чтения, принятия решений и коллективного общения. Также она пригодится в классах, где изучается язык: родной или иностранный. Игра поможет улучшить базовые знания учеников. Самое замечательное, что игра делает это в весёлой и дружелюбной манере, что обязательно понравится детям.