

СТРАШНЫЕ СКАЗКИ

БЕЛОСНЕЖКА И КРАСНАЯ ШАПОЧКА

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЙ

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «КРАСНАЯ ШАПОЧКА»

24 **игровые** карты

2 **сюжетные** карты («Б»)

10 жетонов **корзинок**

33 жетона **победных очков** (4×«1», 12×«2», 4×«3»,
5×«5», 4×«10», 4×«20»)



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «БЕЛОСНЕЖКА»

- 24 игровые карты
- 2 сюжетные карты (1×«А», 1×«Б1»)
- 2 жетона золотых монет
- 2 жетона зашнурованных корсетов
- 1 жетон гребня
- 1 жетон отравленного яблока
- 2 жетона раскалённых башмаков
- 27 жетонов победных очков (7×«3», 8×«5»,
4×«10», 4×«20», 4×«50»)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой партией аккуратно выдавите жетоны из картонных листов.

Подготовка и сама партия проходят по правилам базовых «Страшных сказок» с некоторыми изменениями.

Выберите, с каким дополнением будете играть. Добавьте **игровые карты** из выбранного дополнения к картам базовой игры и перемешайте получившуюся колоду. **Это немного увеличит длительность игры.** Если вы хотите сыграть более короткую партию, случайным образом уберите 10 разных карт из базовой игры перед тем, как добавить карты из выбранного дополнения.

Если вы играете с дополнением «Красная Шапочка»:

Возьмите 1 случайную сюжетную карту из дополнения «Красная Шапочка» и добавьте её к 2 выбранным сюжетным картам («А» и «Б») из базовой игры. Оставшуюся сюжетную карту из дополнения «Красная Шапочка» уберите в коробку — она вам не понадобится. Игра проходит с 3 сюжетными картами:

«А», «Б» и картой «Б» из дополнения «Красная Шапочка». Новая сюжетная карта показывает, как можно использовать корзинки в конце игры.

Выложите жетоны **корзинок** посередине стола. Они считаются предметами. Добавьте жетоны **победных очков** к соответствующим жетонам базовой игры. Карта «Красная Шапочка» разыграна с самого начала: выложите её рядом с картой «Ночь».

Раздайте каждому игроку 4 карты вместо 3.



Если вы играете с дополнением «Белоснежка»:

Замените сюжетную карту «Б1. Железная армия» новой картой «Б1» из этого дополнения. Выберите 2 сюжетные карты («А» и «Б») согласно правилам базовой игры. Добавьте к ним **сюжетную карту «А» из дополнения «Белоснежка»**. Игра проходит с 3 сюжетными картами: «А», «Б» и картой «А» из дополнения «Белоснежка». Новая сюжетная карта показывает, как можно использовать особые предметы во время игры.

Разложите жетоны **предметов** по типам в отдельные стопки и выложите их на середину стола. Добавьте жетоны золотых монет и победных очков к соответствующим жетонам базовой игры.

ОСОБЕННОСТИ КАРТ

Дополнение «Красная Шапочка»

Примечание: аббревиатура КШ, встречающаяся в тексте карт, означает «Красная Шапочка».



«Серый волк». Серый волк «съедает» не больше 2 разыгранных женщин (вы можете выбрать 2, 1 или ни одной). Поместите «съеденные» карты под карту «Серый волк» (теперь они в животе волка) так, чтобы они были частично видны. **Они больше не считаются разыгранными.** Получите 2 победных очка за каждую женщину, которую съел этот волк (максимум 4 ПО). Также в конце своего хода получайте 1 ПО, если в животе Серого волка находится карта «Красная Шапочка», и 1 ПО за каждую находящуюся там же карту «Бабушка».

Если Красная Шапочка в животе Серого волка, на неё не действует карта **«Красивые цветочки»**.

Если вы сбросили карту «Серый волк» при помощи

карты «Охотник», выложите «съеденные» карты перед собой. Эти карты вновь считаются разыгранными (но если у них есть свойство, срабатывающее при розыгрыше, такое свойство не срабатывает). Если вы сбросили карту «Серый волк» другим способом, положите все «съеденные» карты в сброс, за исключением «Красной Шапочки», которая возвращается на середину стола; она вновь считается разыгранной (см. ниже).

«Переодетый волк». Выберите карту из общей зоны, либо карту, выложенную перед любым игроком, либо карту у вас на руке. До конца хода она **считается картой выбранного вами типа** (мужчиной, женщиной, местом, событием, злодеем и т. д.) **в дополнение к своему основному типу.** Затем вы можете разыграть ещё 1 карту.



Пример: вы разыграли карту «Переодетый волк», выбрали разыгранную «Ведьму» (женщину) и объявили, что она будет считаться ещё и мужчиной. Затем вы разыгрываете карту «Дракон», которая позволяет вам сбросить любого разыгранного мужчину (в том числе и эту «Ведьму»).

Пример: вы разыграли «Переодетого волка», выбрали разыгранную «Ночь» и объявили, что она будет считаться ещё и женщиной. Затем вы разыгрываете «Огра», который позволяет вам забрать на руку любую разыгранную женщину (в том числе и эту «Ночь»).

Важно: если после применения какого-либо эффекта в игре не остаётся ни карты «Ночь», ни карты «День», значит, сейчас ни день ни ночь. В результате такие карты, как «Дитя ночи» и «Старый мудрец», не приносят победные очки.





«Красная Шапочка». Пока карта «Красная Шапочка» выложена перед вами, вы получаете дополнительный бонус за каждую разыгрываемую вами карту. Бонус зависит от типа карт. Если вы разыгрываете:

- мужчину или женщину, возьмите 1 карту из колоды;
- место, получите 1 победное очко;
- событие, возьмите из запаса 1 корзинку;

- злодея, сначала примените эффект карты злодея, а затем передайте «Красную Шапочку» соседу слева. После этого вы можете разыграть 1 дополнительную карту с руки.

Карта «Красная Шапочка» **не может оказаться в стопке сброса или на руке игрока.** Если вы применили эффект (карты, предмета и т. д.), который позволяет сбросить «Красную Шапочку», вместо этого выложите её на середину стола. Если вы применили эффект (карты, предмета и т. д.), который позволяет взять «Красную Шапочку» на руку, вместо этого выложите её перед собой.



«Красивые цветочки». Эффект карты действует только в том случае, если карта «Красная Шапочка» разыграна (т. е. выложена на стол). Вы не можете забрать «Красную Шапочку», когда она находится в животе волка (см. описание карты «Серый волк»).

Важно: слово «волк» на картах (например, «Лес» и «Охотник») всегда подразумевает и «Серого волка», и «Переодетого волка».

Дополнение «Белоснежка»



«Злая королева» и «Принц». Эти карты позволяют разыграть 1 предмет во время 3-й фазы («Разыграть 1 карту»). Вы даже можете разыграть предмет, который только что получили с помощью карты «Злая королева» или «Принц».



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Пьерлука Дзидзи

Развитие: Роберто Корбелли,

Серджо Рошини

Художник: Дани Орицио

Редактура правил: Роберто Корбелли,

Уильям Ниблинг



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

Copyright © MMXV daVinci Editrice S.r.l. 06073 – Corciano (PG) Via C. Bozza, 8. All rights reserved.
dvgiochi.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес
newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2017 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru



**Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!**

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