

СТРАШНЫЕ СКАЗКИ

РУСАЛОЧКА И ЗОЛУШКА

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЙ

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «РУСАЛОЧКА»

24 **игровые** карты

2 **сюжетные** карты («А6» и «Б6»)

20 карт договоров с морской ведьмой



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «ЗОЛУШКА»

21 **игровая карта**

4 **сюжетные карты** («А», «Б», «А4» и «Б4»)

1 карта **«Бал во дворце»**

21 **двусторонний жетон Золушки**

- сторона без рамки (тёмная)
- сторона с рамкой (светлая)

4 жетона **победных очков** (4×«50»)



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

с любым дополнением

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.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

с дополнением «Русалочка»

Перед тем как случайным образом выбрать сюжетные карты для игры, добавьте к ним **2 новые сюжетные карты** («Аб», «Бб») из этого дополнения. Эти 2 новые карты подходят не только к дополнению «Русалочка». Их также можно использовать при игре в базовые «Страшные сказки» или с любым дополнением.

Карты договоров с морской ведьмой образуют отдельную колоду и **никогда** не смешиваются с игровой (чтобы вы не забывали об этом, мы сделали их другого размера). Перемешайте колоду **договоров с морской ведьмой** и положите её лицевой стороной вниз.

ДОГОВОР С МОРСКОЙ ВЕДЬМОЙ

На некоторых картах в этом дополнении имеется новый символ: . Это карты **договоров с морской ведьмой**. Они позволяют получить дополнительные победные очки, карты и прочие награды, но не за просто так.

Карты договоров лежат в отдельной колоде. На них не действуют обычные эффекты игровых карт (такие, которые предписывают взять карты из колоды, сосчитать число карт на руке и т. д.). На карты договоров действуют только те эффекты, которые обозначены одним из двух символов:

 **Возьмите 1 договор.** Разыграв карту с этим символом, вы **обязаны** (если не сказано иное) взять из колоды 1 карту договора с морской

ведьмой. Это **единственная** возможность получить такую карту. У вас может быть любое число карт договоров.



Сбросьте 1 договор. Разыграв карту с этим символом, вы **можете** (если не сказано иное) сбросить 1 свою карту договора с морской ведьмой.



Название

Художественное описание

Иллюстрация

Первое условие — для игрока, делающего ход

Второе условие — для всех игроков

Победные очки в конце игры, если эта карта осталась на руке

Карты договоров хранятся отдельно от игровых карт. Когда вы берёте их на руку, они **не считаются** частью вашей руки. Они никогда не добавляются в игровую колоду и её стопку сброса. Сброшенные договоры кладите в отдельную стопку сброса. Если закончилась колода договоров, перемешайте сброшенные карты договоров и сформируйте из них новую колоду.

В фазе 2 вашего хода **вместо применения эффекта сюжетной карты «А»** вы **можете** разыграть 1 карту договора с морской ведьмой, поместив её в стопку сброса договоров.

Чтобы разыграть договор, вы **обязаны** выполнить первое условие (**над** стрелкой). За это вы получите награду, указанную **под** стрелкой. Выполнение условия **обязательно**. Если вы не можете выполнить первое условие, то **не можете и разыграть карту договора**. С другой стороны, если вы не можете получить всю указанную награду (например, взять карту из закончившейся колоды), вы по-прежнему **можете** разыграть договор.

Как только вы выполнили первое условие, **все игроки** (включая вас) получают возможность выполнить второе условие. Каждый игрок, начиная с вас и далее по часовой стрелке, **решает**, выполнять или нет второе условие, чтобы получить указанную под ним награду. Второе условие **необязательное**.

Пример: сейчас ночь. В фазе 2 вашего хода вы разыгрываете «Зловонное зелье» и кладёте его в стопку сброса договоров. Затем, чтобы выполнить первое условие, вы разыгрываете с руки «Дракона». Применяв его эффект, вы получаете награду: берёте последнюю оставшуюся в запасе золотую монету (вы должны были бы получить 2, но осталась только 1). После этого вы можете выполнить второе



условие: показать с руки «Огра» и получить 1 ПО. Каждый другой игрок по порядку хода может также показать злодея с руки, чтобы

получить 1 ПО. Договор отыгран, и вы переходите к фазе 3 своего хода, в которой вы, как обычно, разыгрываете карту.

Заметьте, что:

- 1) если бы вы не могли разыграть злодея с руки, то не смогли бы и разыграть договор;
- 2) «Дракон», которого вы разыграли в рамках договора, не считается картой, которую вы должны разыграть в фазе 3.

Внимание! Вы **теряете 3 победных очка** за каждый договор, оставшийся у вас на руке в конце игры.



Уточнения:

- Если договор предписывает взять карту из колоды, подразумевается колода игровых карт.
- Если договор предписывает показать карту с руки, вы показываете её и возвращаете на руку.
- Для удобства вы можете держать карты договоров в руках, но они не считаются частью вашей игровой руки. В игровую руку входят только обычные игровые карты. Таким образом, договоры не учитываются при определении момента окончания игры, подсчёте числа карт на руке и т. д.
- Карта «Ведьма» (из базовой игры) не запрещает получать карты договоров.
- У договора «Поцелуй любви» нет второго условия для всех игроков. Даже если у вас несколько «Принцев» или женщин в игре, вы получаете награду только 1 раз.

ОСОБЕННОСТИ КАРТ

Дополнение «Русалочка»



«Русалочка». Вы можете взять «Принца», выложенного перед другим игроком, только если в стопке сброса нет карт «Принц».

«Морская ведьма». Не забывайте, что понятие «все игроки» включает и вас тоже, поэтому суммарно вы берёте 2 договора, перед тем как получить возможность сбросить 1.



«Кораблекрушение». Вы можете добавить в игру 1 карту злодея, мужчины или женщины с руки, выложив её перед собой, даже если у неё нет соответствующего символа. Когда игра входит в игру, вы не применяете никакие её эффекты и не получаете никаких победных очков. Однако если у карты есть постоянные эффекты, то они активируются как обычно (например, если вы добавите в игру **«Старого**

мудреца», то получите за него победные очки в конце своего хода, если сейчас **день**).



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

с дополнением «Золушка»

Возьмите **1 карту «Ночь»** из базовой колоды и выложите её в открытую посередине стола. Поверх неё (полностью накрыв) положите в открытую **1 карту «День»** (таким образом, игра начинается днём). Уберите из игры *все остальные* карты «Ночь» и «День», они вам не понадобятся. Чтобы понимать, день сейчас или ночь, используйте только 2 выложенные на стол карты, перекладывая одну наверх другой, когда ночь сменяется днём и наоборот (например, благодаря эффекту карт «**Бал во дворце**» или «**Полночь**»). Карты «Ночь» и «День» не удаляются из игры. Любой эффект (карты, предмета и т. д.), который должен их убрать, вместо этого оставляет их на месте.

Перед тем как случайным образом выбрать 2 сюжетные карты для игры, добавьте к ним 2 **новые сюжетные карты** («А4», «Б4») из этого дополнения.

После выбора сюжетных карт добавьте к ним 2 сюжетные карты «Золушка» («А» и «Б»). Игра проходит с 4 сюжетными картами: случайно выбранные «А» и «Б», а также «А. Золушка» и «Б. Золушка». На сюжетных картах «Золушка» описан подсчёт очков за **бал во дворце** во время и в конце игры.

Выложите особую карту «**Бал во дворце**» в открытую рядом с сюжетными картами.

Перемешайте **жетоны Золушки** сторонами без рамки вверх и сложите их в отдельную стопку, не смешивая с предметами из базовой игры. Термин «предмет» в правилах и на картах базовой игры и дополнения не относится к жетонам Золушки.

Добавьте жетоны **победных очков** к соответствующим жетонам базовой игры.

ОСОБЕННОСТИ КАРТ

Дополнение «Золушка»

«**Принц**». Вы получаете очки за туфельки, лежащие как перед вами, так и перед другими игроками.

«**Мачеха**». Вы также получаете очки за танцующих «Сестриц», выложенных перед другими игроками, в том числе во время последнего бала во дворце.



«Сестрицы». Заметьте, что, хоть на иллюстрации и показаны две сводные сестры, во время проведения бала во дворце эта карта считается 1 женщиной (в конце концов, на балу они только и делают, что дерутся за каждого кавалера!).

НОВЫЕ СИМВОЛЫ

на картах дополнения «Золушка»

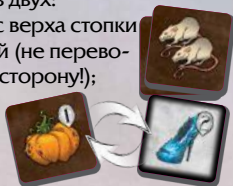
В левом верхнем углу (под символом победных очков) некоторых карт этого дополнения можно увидеть новые символы.

 **Жетон Золушки.** Разыграв карту с таким символом, **перед применением её эффекта вы обязаны** выбрать одно из двух:

- взять 1 жетон Золушки с верха стопки и выложить его перед собой (не переворачивайте его на обратную сторону!);

или

- перевернуть 1 жетон Золушки, лежащий перед вами, на обратную сторону.



Число на символе жетона Золушки  показывает, сколько раз вы должны повторить эту процедуру.

Примечание: вы всегда можете смотреть, что изображено на другой стороне *ваших* жетонов Золушки. Однако очки, места и т. д. всегда присуждаются только за ту сторону жетонов, которая в данный момент обращена к игрокам.

Если в стопке не осталось жетонов, вы не можете брать новые. Если жетон Золушки сбрасывается, он вновь становится доступен: поместите его под низ стопки стороной *без рамки* вверх.

Жетоны Золушки могут принести очки как во время, так и в конце игры (см. «Бал во дворце»).

 **Символ ноты.** Когда начинается **бал во дворце** (см. ниже), из выложенных перед вами мужчин и женщин можно сформировать танцевальные пары, чтобы получить победные очки. Во время бала каждая карта танцующего персонажа, **выложенная перед вами**, приносит вам 1 ПО, но если на ней указан символ ноты, она вместо этого приносит столько очков, сколько указано на символе ноты.

Примеры:

Ваш «Старый мудрец» танцует с вашей «Ведьмой»: вы получаете $1 + 1 = 2$ ПО.

Ваш «Богач» танцует с «Феей», лежащей посередине стола: вы получаете $2 + 0 = 2$ ПО.

БАЛ ВО ДВОРЦЕ

Когда какая-либо карта должна быть удалена из игры (например, благодаря эффекту **«Тайной помощницы»**), вместо этого кладите её лицевой стороной вниз на 1 из 2 ячеек особой карты **«Бал во дворце»**. На карте **«Бал во дворце»** может находиться не более 2 карт. Когда вам нужно добавить на неё третью карту, сделайте следующее:



1. Удалите в коробку эту карту и 2 закрытые карты, лежащие поверх **«Бала во дворце»**.
2. День превращается в ночь.
3. Начинается бал.

Примечание: в течение игры может пройти несколько балов.

Проведение бала

Начиная с игрока, делающего ход, и далее по часовой стрелке, каждый игрок идёт на бал. Когда наступает ваша очередь:

- **Получите ПО**, указанные на верхних сторонах жетонов Золушки, лежащих перед вами (на некоторых сторонах ПО не указаны), а затем переверните все выложенные перед вами **туфельки**.

- **Соберите танцевальные пары** из мужчин и женщин, используя карты, лежащие перед вами и посередине стола. Чтобы собрать пару, выберите карту мужчины или женщины, лежащую перед вами, и найдите для неё партнёра — либо среди выложенных перед вами, либо посередине стола. Пара может состоять только из мужчины и женщины. Можно собрать любое число пар, однако один игрок не может задействовать одну и ту же карту в нескольких парах. При этом одни и те же карты, лежащие посередине стола, могут использоваться несколькими игроками. Вы не можете собирать пары, используя только карты с середины стола: в каждой паре должна быть хотя бы 1 карта, лежащая перед вами.

- Каждая карта танцующего персонажа, выложенная **перед вами**, приносит вам 1 ПО, но если на ней указан символ ноты, она вместо этого приносит столько очков, сколько указано на символе. Карты, лежащие посередине стола, и карты нетанцующих персонажей очков не приносят.

Когда все игроки посетят бал, сбросьте с середины стола все карты персонажей, вошедших хотя бы в одну танцевальную пару (иными словами, использованные хотя бы одним игроком). Все выложенные перед вами карты остаются на месте. Бал заканчивается, и игрок, делавший ход, продолжает игру.

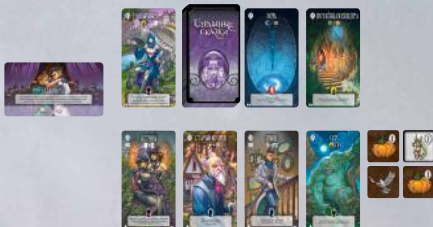
Примечание: если бал во дворце начинается во время розыгрыша какой-либо карты (например, «Тайной помощницы»), то розыгрыш приостанавливается. Проводится бал, и только после этого применяются все оставшиеся эффекты разыгрываемой карты.

Пример: Виктор только что разыграл «Сестриц». На иллюстрации ниже показана текущая ситуация в игре:



«Сестрицы» удаляют карту из игры: она третья удалённая, так что начинается бал. Прежде всего, из игры окончательно выходят только что удалённая карта и 2 карты, лежащие поверх «Бала во дворце». Затем день превращается в ночь. Теперь Виктор получает 5 очков за выложенные перед ним жетоны Золушки и переворачивает свой жетон тукфельки на обратную сторону. Потом он собирает танцующие пары из лежащих перед ним и на середине стола карт. У него получаются две пары: «Сестрицы» и «Старый мудрец», «Принц» и «Цыганка». За это он получает $(2 + 1) + (3 + 0) = 6$ очков. Следующей на бал идёт Светлана. Она получает очки за свои жетоны Золушки, собирает танцующие пары (она тоже может использовать карту «Цыганка», выбранную Виктором, потому

что та лежит на середине стола) и т. д. Когда все игроки посетят бал, он закончится, а «Цыганка» будет сброшена (т. к. была использована во время бала).



Последний бал во дворце

Когда игра заканчивается, во дворце проходит ещё один бал по отличающимся правилам. Последний бал во дворце случается независимо от того, сколько карт лежит поверх карты «Бал во дворце». Пары танцуют по обычным правилам, однако жетоны Золушки уже *не приносят* очки, а тувельки *не переворачиваются*. Вместо этого определите, у кого на жетоны Золушки больше всего тыкв, тувелек, мышей и птиц, учитывая, как обычно, только верхнюю сторону жетонов. Считайте изображения, а не сами жетоны (например, на жетоне могут быть изображены 2 птицы).

Получите ПО следующим образом:

- Наибольшее число тыкв: 3 ПО (кареты не считаются тыквами!).
- Наибольшее число тувелек: 5 ПО.
- Наибольшее число мышей: 5 ПО, за второе место: 3 ПО.
- Наибольшее число птиц: 8 ПО, за второе место: 5 ПО, за третье: 3 ПО.

Если у нескольких претендентов на место поровну изображений, каждый претендент получает столько очков, сколько положено за место, на которое он претендует. При этом остальные игроки не поднимаются на ступеньку выше (например, если в партии на троих у двух игроков по 2 птицы, а у третьего 1 птица, первые два игрока получают по 8 очков, положенных за первое место, а третий игрок получает 3 очка, положенные за третье место). Если у игрока нет жетонов с нужными изображениями, он не может претендовать ни на какое место.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Пьерлука Дзидзи

Развитие: Мартино Кьяккьера,
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 Кьяккьера и Франческо Моке.

Copyright © MMXVII 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

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Художник: uildrim

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.

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru



Играть интересно

**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.