ПРАВИЛА



БЕСОЛОВ


У многих детей есть эта игрушка — матрёшка. Деревянная куколка раскрывается, а в ней прячется другая — поменьше. В той — ещё одна, и так далее, до самой крошечной.


Опытные бесоловы создают матрёшек, заключая в них добрых духов, чтобы находить новое поколение детей, обладающих даром.

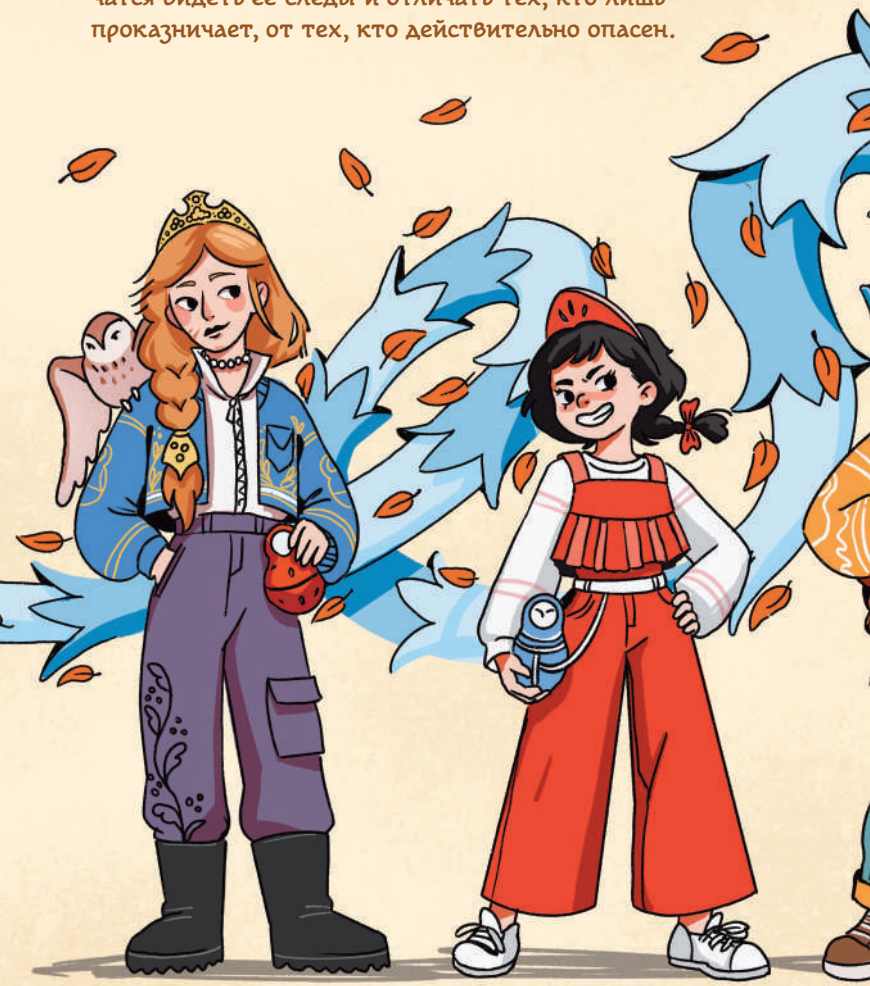


Если человек выбирает матрёшку, значит, он был близок по духу бесовому, заточённому в ней.

А если он ещё и обладает даром, то существо вырвется наружу и отведёт одарённого по невидимой тропинке в самую гущу тёмного леса, к маленькой неприметной избушке на курьих ножках.


Там его встретит ведающий бесолов и другие одарённые дети, пришедшие к избушке. Их научат ловить своих первых бесовых.

Ученики узнают, как приструнить кикимору, договориться с лешим, подружиться с домовым и изменять погоду с помощью ветерков. Они узнают повадки нечисти, научатся видеть её следы и отличать тех, кто лишь проказничает, от тех, кто действительно опасен.



В конце пути каждого юного бесолова ждёт последнее испытание — экзамен, на котором всем ученикам предстоит показать всё, чему они научились: свою смелость, хитрость, знание нечисти и умение владеть собственным даром.





И только пройдя испытания, они смогут узнать, кто из них готов стоять на страже мира, сохраняя равновесие между людьми и бесовыми.



Ведь испокон веков люди
и нечисть жили рядом.
И пока между ними
сохраняется равновесие —
сохраняется мир.

Об игре

Обучение в избушке на курьих ножках подошло к концу. Вы научились замечать следы бесовых, понимать их повадки и ловить даже самых хитрых проказников. Но знать уроки — одно, а применять знания — совсем другое. Теперь вам предстоит последнее испытание.

Первый бесолов собрал вас вместе, чтобы проверить, кто лучше усвоил науку. Сразитесь в честном состязании с другими претендентами: выпускайте бесовых из своего тайника, вовремя раскрывая матрёшек, и находите управу на чужих бесовых. Помните: сила не всегда решает исход схватки. Порой маленький домовой справится там, где отступит Змей Горыныч, а вовремя выпущенный Баюн спутает все замыслы соперников.

Каждый ход — возможность показать свою смекалку и знание нечисти. Наблюдайте за соперниками, берегите подходящих бесовых и не теряйтесь, когда они устроят кучу-малу. Помните: победитель испытания получит почётное звание старшего бесолова.

Ваша колода — это тайник с бесовыми разной природы. У каждого бесового свой нрав и свои правила: кого-то бьют числом поменьше, кого-то — в том же десятке, а кого-то — только числом побольше.

Каждый ход вы либо бьёте бесового в куче-мале, соблюдая правила его природы, либо готовите матрёшку, чтобы потом побить любую карту. Особые карты вроде Лиха, Кота Баюна или Банника меняют особенности других карт.

Побеждает тот, кто первым избавится от карт в своём тайнике.



Состав игры



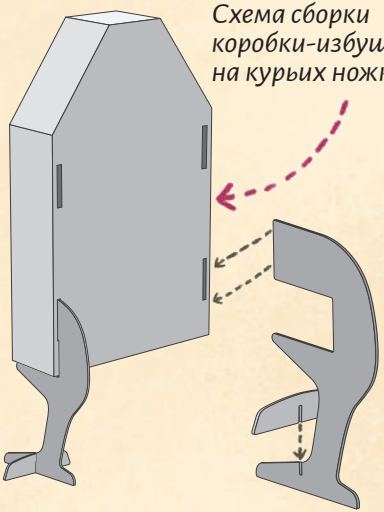
84 карты бесовых



Курьи ножки

Эти правила игры

Схема сборки
коробки-избушки
на курьих ножках





Теперь вы можете
красиво поставить на полку
вашу коробку с игрой!

Подготовка к игре

1. Перемешайте все карты и раздайте каждому игроку по 20 карт рубашкой вверх (**при игре впятером** по 16 карт). Лишние карты уберите в коробку.
2. Положите полученные карты перед собой стопкой рубашкой вверх — это ваш **тайник**.
3. Каждый берёт с верха своего тайника по 5 карт в руку и смотрит их, не показывая другим.
4. Выделите посередине стола место для **кучи-малы** — сюда игроки будут класть карты.

Первым становится игрок, который последним ел кулебяку.

Пример раскладки на трёх игроков.



Ход игры

В свой ход выполните **одно** из действий:

- Бейте бесового.
- Подготовьте матрёшку.

После этого доберите в руку до 5 карт с верха тайника и передайте ход игроку слева.

Карта бесового



Скоро правила сказываются, да не скоро дело делается...

Бейте бесового

Если в куче-мале пусто, выложите любую карту с руки лицом вверх.

Если в куче-мале есть карта, побейте её подходящей картой с руки или своей матрёшкой. О матрёшке читайте в разделе «Подготовьте матрёшку» на странице 16.



Бить бесового

Чтобы побить бесового, накройте его своей картой. Не сбрасывайте битые карты — оставьте их в куче-мале, пока карты или правила не укажут сбросить карты в коробку.

Бейте бесового в зависимости от символа и значения на его карте:



Значение вашей карты должно быть **выше** значения бесового.

Например, домовых со значением 

можно побить любым бесовым со значением больше 51.



Значение вашей карты должно быть **ниже** значения бесового.

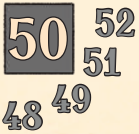
Например, мавёнка со значением 

можно побить любым бесовым со значением ниже 54.



Значение вашей карты должно быть **в том же десятке**, что и значение бесового, то есть начинаться с той же цифры.

Например, ветерков со значением 32 *можно побить любым бесовым со значением от 30 до 39.*



Значение вашей карты должно ***совпадать с одним из четырёх*** *показанных значений у бесового.*

Например, Змея Горыныча со значением 50 *можно побить бесовым с одним из четырёх показанных значений — 48, 49, 51 или 52.*



Важно!

Особенность бесового важнее его символа и значения! Если особенность противоречит значениям и символам, то бейте бесового согласно особенности. Подробности читайте в разделе «Бесовые и их особенности» на страницах 17–22.

Например, у полевого особенность — он может побить любого Змея Горыныча. Поэтому полевым со значением 16 можно побить Змея Горыныча со значением 50, хотя на Змее Горыныче написано, что его можно побить только бесовыми со значениями 48, 49, 51 или 52.



Подготовьте матрёшку



Если вы не можете или не хотите бить бесового, выложите любую карту с руки рядом со своим тайником рубашкой вверх — это **матрёшка**.

- У вас может быть только одна матрёшка.
- Особенность бесового с лицевой стороны этой карты не применяется.

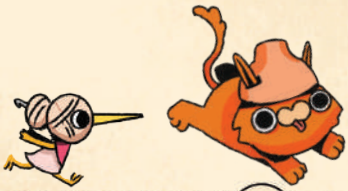
В свой ход, если у вас есть подготовленная матрёшка, вы можете побить ею любую карту в куче-мале, вне зависимости от её значения и особенности. Вы не обязаны бить матрёшкой, если она у вас есть.

Побив бесового матрёшкой, уберите все карты из кучи-малы и матрёшку в коробку.

Конец игры

Игра закончится, как только любой игрок заберёт в руку последнюю карту из тайника, при этом в руке у игрока могут оставаться карты. Этот игрок сразу же объявляется победителем и старшим бесоловом.





Бесовые и их особенности

Бесовые зелёной природы

Среди бесовых зелёной природы бесоловы различают: лешат, волкодлаков, ветерков, леших и полевых.



Лешата прячут ягоду под листом, путают эхом и шумят за спиной. Они слабосильны, обычно не вредят людям и легко идут на сближение с бесоловами. Главное: не напугать их сразу — а то разбегутся, попрячутся и ищи их, свищи.

У **лешат** особенностей нет.



Волкодлаки твари двуприродные, но суть их одна — не человеки они, а бесовые!

У **волкодлаков** сразу два значения на выбор. Игрок, который играет волкодлака, применяет любое из двух значений. Потом бьющий волкодлака бьёт любое из двух значений.

Например, Дуня в свой ход бьёт волкодлаком со значением 25/52 русалку со значением 29, потому что значение 25 ниже, чем 29. После Дуни ходит Егор и бьёт волкодлака мавёнком со значением 51, потому что 51 находится в том же десятке, что и волкодлак (52).





Ветерки кружат, играют, в спину могут попутно подталкивать, а могут и противным ветром мешать.

Сыграв **ветерков**, доберите карту и сразу же походите ещё раз. Вам надо будет побить своих же ветерков.



Если в знакомом лесу заблудился, значит леший водит. Скинь верхнюю одежду, надень наизнанку, если твоя удача — леший оставит.

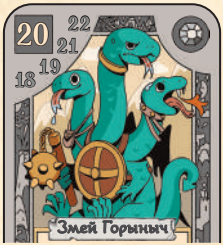
Если вы сыграли **лешего**, следующий игрок пропускает ход. Защититься от действия лешего нельзя.



Полевой легко побеждает Змея Горыныча. Как это у него получается, бесоловы ещё не поняли, но пользуются этим и без понимания.

Полевым можно побить любого Змея Горыныча вне зависимости от значения. Остальных бесовых бейте как обычно.

Например, полевым со значением 16 можно побить Змея Горыныча со значением 20, хотя на самом Змее Горыныче написано, что его можно побить только бесами со значениями 18, 19, 21 или 22.



Бесовые водной природы

Среди бесовых водной природы бесоловы различают: мавят, русалок, болотников и водяных.



Мавята игривы и шаловливы: щекочут купающихся за пятки и гоняют рыб от сетей и крючков. И кажется, что мавята совсем бесполезны и неопасны, но опытный бесолов знает, как пользоваться их близостью с водной стихией.

У **мавят** особенностей нет.



Любой слабый бес русалку бьёт, но не домовые, им водные девицы не по зубам.

Русалок нельзя побить огненными бесовыми. Любые другие бесовые со значением ниже русалку бьют.



Болотник кружит голову огоньками. Понял, что тебя по болоту водят, сымай сапоги да обойди их противосолонь — огни потухнут, так дорогу и найдёшь.

Сыграв **болотника**, возьмите карту в руку из своего тайника, после чего все игроки, включая вас, передают все свои карты в руке игроку справа.

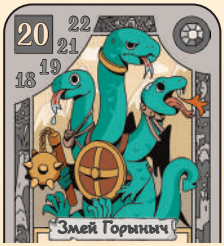




Если уж кто в воду ступил, водяной того на дно и затянет. Но если кто водяного на земле застигнет — раз, и лужицы не останется.

Водяным можно побить любого бесового, вне зависимости от значения.

Например, по особенности водяного со значением 53, им можно побить Змея Горыныча со значением 20, хотя на самом Змее Горыныче написано, что его можно побить только бесами со значениями 18, 19, 21 или 22 . Самого водяного можно побить бесом со значением ниже 53.



Бесовые каменной природы

Среди бесовых каменной природы бесоловы выделяют только Змея Горыныча. Да и тут споры идут: бесовой ли он или всё же из змиев ползучих.



Хоть у Горыныча особенностей нет — он сам по себе особенный. Он силён и опасен: где пролетит — там крыши дымятся. Но и на него управа найдётся. Бесолову главное — не робеть, приметить слабину и вовремя ею воспользоваться.

У **Змея Горыныча** особенностей нет.

Бесовые огненной природы

Среди бесовых огненной природы бесоловы различают: домовых и домашних кикимор.



С домовым хозяйке может повезти, тогда он по дому помогает. А может и не повезти...

Домовых всегда выкладывайте парами, собирая их в двузначные значения.

Например, этих двух домовых можно положить вместе как 12 или как 21, на выбор игрока, который их кладёт. А игрок, который бьёт домовых, должен побить выложенное значение.

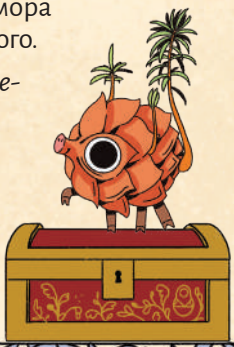




Кикимора — жена домового, проказливая, если хозяйка нерадивая. То крупы вместе ссыпет, то иголки погнёт, то мышей накличет.

Кикимору выкладывайте вместе с одним домовым. Домашняя кикимора повторяет значение домового.

Например, у кикиморы с домовым со значением 5 получится пара со значением 55.



Правила читай, да смотри — не засыпай!

Бесовые уникальной природы



Баюн усыпляет песней. А как проснёшься, себя не помнишь. Что делал? Где был?

Побейте **котом Баюном** карту по обычным правилам. После этого все, включая вас, кладут своих матрёшек, если есть, на верх своих тайников. Уберите все карты, включая Баюна, с кучи-малы в коробку.



Банник любит воду и жар. С ним любая вода становится отварным кипятком.

Сыграйте **банника** вместе с любой картой водной природы. Теперь эту карту можно побить только картой со значением выше, а не ниже, как обычно. Пара банника и водного бесового считается бесовым водной природы.



Например, Егор кладёт вместе банника и русалку со значением 43. Теперь нужно бить эту пару бесом со значением выше 43, а не ниже, как обычно бьют водных бесовых. Андрей кладёт мавёнка со значением 44.



Лихо одноглазое — злую долю несёт. Если его увидишь первым, плюй ему в глаз, тем и победишь. А если он тебя первым увидел, то всё: спета твоя песня. Так и будет за тобой недоля тянуться.

Лихо бьётся любой картой и само бьёт любую карту.

Создатели игры

Автор игры и первый бесолов: Илья Чураков
Художник, арт-директор: Наталья Кондратюк
Продюсер: Владимир Грачёв
Геймдизайнер: Матвей Чистяков
Графический дизайнер и верстальщик: Евдокия Шибалова
Выпускающий редактор: Илья Дроздов
Тестировщики: Елена Ворноскова, Егор Бережков, Андрей Виннер, Андрей Рамодин
Также игру тестировали: Семён Белов, Алексей Зыбин, Александра Коленбет, Мина Крамер, Артур Меликбекян, Вячеслав Петрушин, Мария Челнокова и другие.
Руководитель студии разработки: Александр Киселев
Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов, Сергей Родионов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

Остались вопросы по правилам? Пишите на vopros@hobbyworld.ru или в чат на hobbyworld.ru

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

© 2026 ООО «Мир Хобби»

Все права защищены.

Версия правил 1.0

КОНЕЦ

