



Добро пожаловать на карнавал... в честь Дня мёртвых! Традиционный мексиканский праздник вдохновил авторов этой очень любопытной кооперативной игры. Сможете ли вы одним словом напомнить другим игрокам о том или ином известном персонаже, и что они передадут соседу? Задача не так проста, как кажется, и вашей команде надо будет проявить изобретательность. Желаем удачи, или (как говорят мексиканцы) «Buena suerte!»



ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Фiesta. Карнавал мёртвых» — это кооперативная игра, в которой участники должны угадать всех персонажей, ориентируясь на слова-ассоциации.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте каждому игроку по 1 **планшету черепа**, 1 **планшету для ответов** и 1 **стираемому маркеру**.

Перемешайте карточки персонажей (за исключением пустых карточек) и сложите их в виде стопки рубашкой вверх.

Возьмите **карточки с номерами** в соответствии с количеством игроков и отложите их в сторону.

*Пример: при игре с 5 участниками, возьмите **карточки с номерами** от 1 до 5.*



Планшеты черепа
x8



Планшеты для ответов
x8



Стираемые маркеры
x8



Карточки персонажей
x120



Карточки с номерами
x8



Карточки ограничений
x12



Жетоны кости
x16



Пустые карточки персонажей
x10

Возьмите **жетоны кости** в соответствии с таблицей ниже:

4 ИГРОКА



Ни одного жетона кости

5 ИГРОКОВ



1 жетон кости

6 ИГРОКОВ



2 жетона кости

7 ИГРОКОВ



3 жетона кости

8 ИГРОКОВ



4 жетона кости



«СМЕРТЬ — ЭТО НАЧАЛО ЧЕГО-ТО».

ЭДИТ ПИАФ

ХОД ИГРЫ

ШАГ 1: ВЗЯТЬ КАРТОЧКУ ПЕРСОНАЖА



Каждый игрок берёт **карточку персонажа** из колоды, смотрит на неё втайне от других игроков и кладёт её лицом вниз перед собой.

Затем каждый игрок открывает свой **планшет черепа**, пишет внутри **персонажа**, указанного на его карточке, и закрывает **планшет**.

Внимание! Начиная с этого момента и вплоть до шага «Упокоить мёртвых», **планшеты черепов** открывать нельзя!

Примечание: если игрок не знает **персонажа**, указанного на его карточке, он может сбросить карточку персонажа и взять новую.



ШАГ 2: НАПИСАТЬ АССОЦИАЦИЮ

НАПИШИТЕ ОДНО СЛОВО, ЗАКРАСЬТЕ ЗУБ И ОТДАЙТЕ ПЛАНШЕТ ЧЕРЕПА СОСЕДУ



Каждый игрок тайно пишет на пустой области **планшета черепа** одно слово (и не более), которое напоминает ему о **персонаже**, указанном на его карточке.

Пример: Кирилл взял **карточку персонажа** «Геркулес», поэтому он пишет слово «Сила» на своём планшете черепа.

Как только игрок записывает своё слово, он закрашивает один из нижних **зубов** на **планшете черепа**, а затем передаёт его своему соседу слева.

Внимание! Передавайте **планшет черепа** лицом вниз, чтобы другие игроки не могли подглядеть, какое слово вы написали.

<<СМЕРТЬ — ЭТО НЕ СМЕРТЬ, ДРУЗЬЯ,
ЭТО ПЕРЕМЕНА>>.

ПЛАТОН



ПОЛУЧИТЕ СЛОВО, СОТРИТЕ ЕГО И НАЧНИТЕ ЗАНОВО



Каждый игрок берёт **планшет черепа**, который ему передал сосед справа, читает слово, написанное на планшете, стирает его и пишет вместо него новое слово. Новое слово должно ассоциироваться у игрока со словом, которое он только что стёр с планшета.

Пример: Марина читает слово на планшете («Сила»). Она стирает это слово и пишет на планшете слово «Энергия».

Как только каждый игрок напишет на планшете новое слово, он закрашивает один **нижний зуб** и передаёт **планшет черепа** своему соседу слева.

Важно! Игроки не должны пытаться угадать, какой персонаж был указан на чужой карточке, а просто написать слово, которое ассоциируется у них со словом на полученном планшете.

ПРОДЕЛАЙТЕ ЭТОТ ШАГ 4 РАЗА

Игроки продолжают передавать **планшеты черепа**, пока все 4 **зуба** каждого из планшето не будут закрашены. Таким образом, каждый игрок должен написать по 4 слова.

Как только игрок закрашивает четвёртый **зуб** на **планшете черепа**, положите планшет в центр стола **лицевой стороной вниз**, так чтобы не было видно последнее слово, написанное на планшете.

После этого перейдите к **шагу 3** «Угадать персонажей».

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ СЛОВ

Игрокам запрещено писать на планшетах имена персонажей (реальных или вымышленных).

Пример: игрок не может написать «Белоснежка» или «Михаил».

Примечание: игроки не могут писать слова, однокоренные со словом, которое они получили от соседа.

Примечание: игроки не могут писать больше одного слова, однако сложные слова допускаются (например, железнодорожный, пятиэтажный и так далее).

ШАГ 3: УГАДАТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

РАЗЛОЖИТЕ ПЛАНШЕТЫ ЧЕРЕПОВ И КАРТОЧКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

- 1 Выложите карточки с номерами в горизонтальный ряд в центре стола. Возьмите планшеты черепов не глядя на их лицевую сторону.
- 2 Перемешайте планшеты черепов и выложите их под карточками с номерами.
- 3 Соберите карточки персонажей у игроков не глядя на их лицевую сторону и доберите из колоды столько карточек персонажей, чтобы всего их стало 8. Перемешайте эти 8 карточек персонажей, затем выложите их в горизонтальный ряд под планшетами черепов.

Примечание: при игре с 8 участниками добавлять карточки персонажей из колоды не нужно.



Партия с 6 участниками.

<<МЁРТВЫЕ — СЛАВНЫЕ РЕБЯТА>>.

ЖОРЖ БРАССЕНС

СОПОСТАВЬТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И ЧЕРЕПА

1 МАМА БЭМБИ

2 МАРИЯ-АНТУАНЕТТА

3 ЮЛИЙ ЦЕЗАРЬ

4 ГЕРКУЛЕС

5 ЖАННА Д'АРК

6 КАПИТАН КРЮК

7

8

Игроки должны подобрать пару из карточки персонажа и последнего слова, написанного на каждом черепе.

Как только вы считаете, что верно сопоставили карточку персонажа и планшет черепа, напишите имя персонажа на своём планшете для ответов напротив соответствующей цифры.

Совет: чтобы верно сопоставить персонажей и черепа, подумайте о словах, ассоциирующихся с этим персонажем, и постарайтесь вспомнить слова, которые вы стёрли в ходе игры.

Внимание: В ходе шага 3 («Угадать персонажей») игроки не могут переговариваться.

Как только каждый игрок записал свои догадки, перейдите к шагу 4 «Упокоить мёртвых»



<<МЁРТВЫЕ НЕВИДИМЫ, НО ОНИ НЕ ОТСУТСТВУЮТ>>.

ВИКТОР ГЮГО

ШАГ 4: УПОКОИТЬ МЁРТВЫХ

ПРОВЕРЬТЕ ОТВЕТЫ

Откройте первый **планшет черепа** и сравните имя **персонажа** внутри планшета черепа с ответами игроков.

За каждый правильный ответ перечеркните одну клетку в ряду внутри **планшета черепа**, начиная с соответствующей числу игроков клетки и далее слева направо.



Пример: при игре с 6 участниками, начните с клетки под цифрой 6. Чтобы упокоить мёртвого персонажа достаточно 5 правильных ответов.

БЕСПОКОЙНЫЙ ПЕРСОНАЖ

Если вы зачеркнули не все **белые клетки**, (начиная со стартовой клетки и далее по направлению вправо), оставьте планшет черепа открытым. Нужно ещё немного времени, чтобы упокоить мёртвого...

УПОКОЕННЫЙ ПЕРСОНАЖ

Если вам удалось зачеркнуть все **белые клетки** (начиная со стартовой клетки и далее по направлению вправо), закройте планшет черепа. Мёртвый упокоен!

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЖЕТОНЫ КОСТИ

Если вам удалось зачеркнуть дополнительную жёлтую клетку на **планшете черепа** (все игроки дали правильный ответ), вы получаете **жетон кости**. Положите его рядом с игровой зоной вместе с остальными вашими жетонами кости.



Как только вы проверите все черепа, используйте жетоны кости. За каждый жетон кости вы можете зачеркнуть одну дополнительную белую клетку на планшете черепа, чтобы упокоить мёртвого.

Примечание: вы можете использовать несколько жетонов кости для одного планшета черепа.

Пример: при игре с 6 участниками, где на планшете черепа под номером 1 только три верных ответа, нужно зачеркнуть ещё две белые клетки, чтобы упокоить мёртвого. Вы можете использовать два жетона кости, чтобы упокоить мёртвого и закрыть планшет черепа.



ДЕНЬ МЁРТВЫХ

На этом партия завершается. Чем больше мёртвых вы упокоили, тем веселее будет ваш праздник. Ваш успех измеряется количеством закрытых планшетов черепов. Вам удалось упокоить всех мёртвых? *Buena suerte* и да здравствует День мёртвых!

СЛЕДУЮЩИЕ УРОВНИ

ОГРАНИЧЕНИЕ ДЛЯ КАЖДОГО СЛОВА

Правила игры включают в себя несколько уровней сложности. Если игра кажется вам слишком простой, предлагаем вам перейти на уровень выше. У мёртвых для вас припасено в рукаве несколько сюрпризов!



Подготовка к игре: подготовка к игре проходит как обычно. После этого возьмите карты ограничений, перемешайте их и сложите в виде стопки лицом вниз.

УРОВЕНЬ 1: Откройте 1 карточку ограничений в начале партии.

Первое слово, которое пишет каждый игрок, должно соответствовать этой карточке ограничения. На следующие за этим слова ограничения не накладываются.

УРОВЕНЬ 2: Откройте 2 карточки ограничений в начале партии.

Первое слово, которое пишет каждый игрок, должно соответствовать первой карточке ограничения, а второе — второй карточке ограничения. На все последующие слова ограничения не накладываются.

УРОВЕНЬ 3: Откройте 3 карточки ограничений в начале партии.

Первое слово, которое пишет каждый игрок, должно соответствовать первой карточке ограничения, вторая — второй карточке с ограничения, третья — третьей карточке ограничения. На последнее слово ограничения не накладываются.

СПИСОК ОГРАНИЧЕНИЙ

ТЕМАТИЧЕСКИЕ: Слово, которое пишет каждый игрок, должно относиться к выпавшей теме.

*Если на карточке с ограничением написано **Предмет**, игрок может, например, написать: Меч, Стакан, Шляпа...*

*Если на карточке с ограничением написано **Место**, игрок может, например, написать:*

Париж, Лес, Туалет...

*Если на карточке с ограничением написано **Природа**, игрок может, например, написать:*

Камень, Собака, Кровь...

ГРАММАТИЧЕСКИЕ: Форма слова должна соответствовать форме, заданной условиями на карточке ограничений.

*Если на карточке с ограничением написано **Не более 6 букв**, игрок может, например, написать: Смех, Гид, Стул...*

*Если на карточке с ограничением написано **Слова без буквы Е**, игрок может, например, написать: Идиот, Дом, Глаз...*

*Если на карточке с ограничением написано **Заканчивается на -А**, игрок может, например, написать: Мечта, Коза, Коса, ...*

ПЕРВАЯ БУКВА: Слово, которое пишет игрок, должно начинаться с выпавшей буквы (М, П, Т, Р, С или Д).



<<Я СНИМАЮ КОЖУРУ СО СМЕРТИ КАК С БАНАНА>>.

КИНГ-КОНГ

ИГРА С ЮНЫМИ УЧАСТНИКАМИ

При игре с юными участниками вы можете отсортировать карты персонажей, убрав из колоды тех, кого ребёнок может не знать.

ДРАКУЛА

ИГРА С ЭКСПЕРТАМИ И НОВИЧКАМИ

Если вы играете одновременно с теми, кто хорошо знаком с игрой, и теми, кто играет первый раз, вы можете использовать карточки с ограничениями только для продвинутых игроков (новички не должны следовать этим ограничениям).

ПРИМЕЧАНИЕ ОТ ИЗДАТЕЛЯ

В коробке с игрой вы найдёте пустые карточки персонажей. Вы можете записать на них любого персонажа, которого нет в игре, и увековечить его имя! Хороших партий!



“No me llores, no, no me llores, no
Porque si lloras me muero.
En cambio si tú me juegas
Yo siempre vivo, y nunca muero...”

«Не плачь по мне, не плачь по мне, нет,
Потому что если ты будешь плакать, я умру,
И, наоборот, если ты будешь со мной играть,
Я всегда буду жить, я никогда не умру...»

Традиционная мексиканская песня «La martiniana».

О СОЗДАТЕЛЯХ ИГРЫ

Автор игры: Антонен Боккара

Иллюстраторы: Марго Ренар, Мишель Вердю

Арт-директор и графический дизайнер: Жюль Мессо

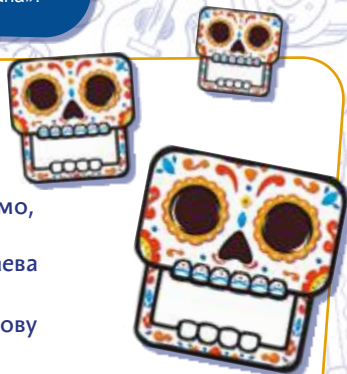
Команда OldChap: Поль-Адриен Турнье, Жан-Батист Фремо,
Тома Люзурье, Антонен Боккара, Жюль Мессо

Ответственный за русскую локализацию: Полина Басалаева

Вёрстка русской версии: Юлия Третьякова

Отдельная благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Автор игры желает поблагодарить всю свою семью за помощь в тестировании игры.



© Fiesta de los Muertos - 2019 - OldChap Editions
Больше интересных настольных игр для взрослых и детей
на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru