

Для игры требуется
хотя бы один
читающий игрок.

5+

2-6
ИГРОКОВ

20
МИН.

Живые истории

Навстречу новым
приключениям!

ПРАВИЛА
ИГРЫ



Компоненты:

- 24 двусторонние карты историй
- 7 пустых карт историй
- 30 карт с персонажами
- этот буклет с правилами



Это дополнение не является самостоятельным. Вместе с ним вам понадобится базовая игра «Живые истории». Просто замешайте в стопку персонажей из базовой игры карты персонажей из этого дополнения и играйте с новыми историями так же, как с базовыми историями.

Для чего нужны пустые карты?

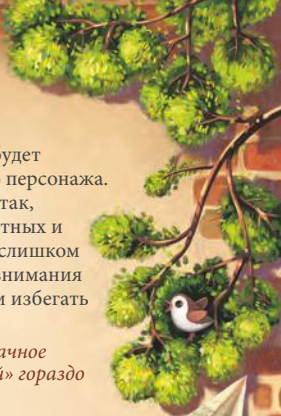
Мы добавили в коробку 7 пустых двусторонних карт, чтобы вы могли придумать свои собственные неповторимые сказки. Дайте волю своему воображению, создайте новые истории и играйте с ними!



Как написать сказку для игры «Живые истории»?

- 1 Каждая сказка в игре состоит из 7 карт — глав. Возьмите 7 пустых карт и расположите их по порядку от 1 до 7 одним цветом вверх.
- 2 На первой карте напишите название своей сказки (или оставьте для него место).



- 
- 3 Начните сказку со слов «Давным-давно, когда...», жил(а)...» или похожей фразы и представьте главного персонажа.
 - 4 Каждая следующая глава (кроме последней) будет продолжать историю и вводить в игру нового персонажа. Постарайтесь описывать каждого персонажа так, чтобы на его роль могло подойти много животных и во время голосования выбор игроков не был слишком очевидным. Мы предлагаем уделить больше внимания личным качествам и поведению персонажей и избегать упоминания их внешности.

Например, «маленький и зелёный» — не очень удачное описание, тогда как «дружелюбный и болтливый» гораздо лучше подойдёт для игры.

- 5 В последней (седьмой) главе не нужно представлять нового персонажа. Эта глава для того, чтобы закончить историю. Она может быть чуть длиннее остальных глав.

- 6 При написании сказки следуйте нескольким правилам:

- текст истории должен находиться над пунктирной линией;



- выделите нового персонажа в тексте, чтобы его можно было легко найти на карте (используйте другой цвет, подчеркивание и т. д.);
- завершив главу на карте, переверните её обратной стороной вверх и впишите персонажа с этой карты в строку над пунктирной линией.



Залая становился
невыносимым и находчивая
волшебница, последняя участница
команды, наложив на турболице
исключенье заклинание Векторе монстр
понял, что улетелся от карьера
и его зима больше не болит.

17.6

находчивая волшебница



- 7** Поздравляем! Вы написали свою первую сказку! На обратной стороне карт есть место для ещё одной сказки, но сначала давайте поиграем с только что написанной историей!

Авторы игры: Уилфред и Мари Фор

Иллюстратор: Евгения Смоленцева

Редактор проекта: Мария Кравченко

Дизайн: Анастасия Дурова

Вёрстка: Анна Медведева

Перевод: Матьё Риверо и Мария Кравченко

Технолог: Юрий Хмелевской

Авторы сказок:

Уилфред и Мари Фор — «Баюны», «Вот так

искусство!», «Хранитель Няма» и «Дом барона»

Бертран Аршино — «Жвачный монстр»

Матьё Риверо — «Двери-близнецы»

Особая благодарность выражается Александру

Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru/

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.LifeStyleLtd.ru/authors/