



Сказочная шайка

Правила игры



Правила СОСТАВ

- 10 карт героев: 7 карт богатырей и 3 карты особых героев (Иван Царевич, Емеля, Василиса Премудрая);
- 6 карт нечистой силы (5 карт Бабок Ёжек и 1 карта Кошца Бессмертного);
- 1 карта Змея Горыныча;
- 1 карта Ведущего.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

- 6–7 игроков / до 2 карт нечистой силы.
- 8–12 игроков / до 4 карт нечистой силы.
- 13–15 игроков / до 5 карт нечистой силы.
- 16–18 игроков / до 6 карт нечистой силы.



Правила

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Решите голосованием или с помощью жеребьёвки, кто будет Ведущим. Он может вызваться добровольцем. Ведущий берёт карту Ведущего и кладёт в открытую перед собой. После этого выберите карты, которые будут присутствовать в игре. Ведущий должен перемешать карты и раздать по одной в закрытую каждому участнику. После получения ролей игроки знакомятся с ними. Во время игры участники не имеют права показывать другим свои карты.

ВАЖНО! Если в игре есть карта Змея Горыныча, то она занимает одну из ролей нечистой силы.



Правила НОЧНОЙ ЛЕС

Ведущий объявляет: «Лес засыпает. Наступает ночь».

Все игроки закрывают глаза.

Затем он в порядке очерёдности хода (см. оборот) называет роли. Первая ночь в сказочном лесу ознакомительная — нечистая сила никого не заколдовывает, и не происходит другого волшебства.

В последующие ночи все игроки совершают положенные действия.



A decorative header featuring a white banner with blue text, flanked by two smiling, anthropomorphic moons. The background is a gradient of blue and purple with small yellow stars.

Правила дневной игры

Ведущий говорит: «Лес просыпается. Наступает день». Все игроки открывают глаза. Происходит обсуждение в свободной форме. Игроки обмениваются мыслями и догадками о том, кто из них может быть нечистой силой. После того, как обсуждение закончено, начинается голосование за того, кого расколдовать. Ведущий по очереди называет игроков, а остальные участники в это время поднимают руки. Игрок, набравший наибольшее количество голосов, считается расколдованным. Он показывает свою карту и выбывает из игры. В последующие дни Ведущий сначала объявляет, кто из игроков был заколдован ночью.



Правила

ДНЕВНОЙ ЛЕС

Этот игрок должен показать свою роль и тут же выйти из игры, затем следует обычное обсуждение. Ночью нечистая сила заколдовывает персонажа, и он выбывает из игры. Днём все игроки решают, кого расколдовать, и этот персонаж тоже выбывает.

Правила

ПОРЯДОК ХОДА И РОЛИ ЪМЕЛЯ

— может выбрать одного игрока. Тот не может пользоваться своими способностями, но также не может быть заколдован ночью нечистой силой. (Выбранный игрок совершает действие в обычном порядке. Рассказчик его не засчитывает и игроку об этом не сообщает).



Правила

ВАСИЛИСА ПРЕМУДРАЯ

– исцеляет одного игрока (может исцелять себя). Если нечистая сила пытается заколдовать этого игрока, то заклятие не действует. Нельзя исцелять одного и того же игрока две ночи подряд.



Правила

ИВАН ЦАРЕВИЧ

– проверяет одного игрока. Ведущий даёт подсказку: нечистая сила (кивает), герой (отрицательно качает головой), Змей Горыныч (поднимает обе руки рядом с головой), заколдован и не спасён Василисой (складывает две ладони вместе и касается ими своей щеки).



Правила

ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ

– ночью заколдовывает одного любого игрока. Не участвует в голосовании нечистой силы.



Правила

КОЩЕЙ БЕССМЕРТНЫЙ

– выбирает одного игрока. Если его в эту ночь будут проверять, то Ведущий должен дать ложный ответ. Участвует в голосовании вместе с другой нечистой силой.



Правила

БАБКИ ЁЖКИ – вместе заколдовывают одного игрока. Игрок должен быть выбран большинством голосов нечистой силы.



БОГАТЫРИ – ночью спят. Просыпаются только днём и голосуют вместе со всеми за то, кого из игроков расколдовать. Не обладают дополнительными способностями.



Печистая сила

Коцел Бессмертный



Бабка Бажка



Змей Горыныч



Герои

Баян



Василиса Премудрая



Иван Царевич



Богатырь





Правила

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра продолжается до тех пор, пока не будет выполнено одно из следующих условий.

– Герои побеждают, если смогли расколдовать всю нечистую силу.

– Нечистая сила побеждает, если в начале дня её столько же, сколько и героев.

– Змей Горыныч побеждает, если в начале дня остался он и ещё один любой игрок.



