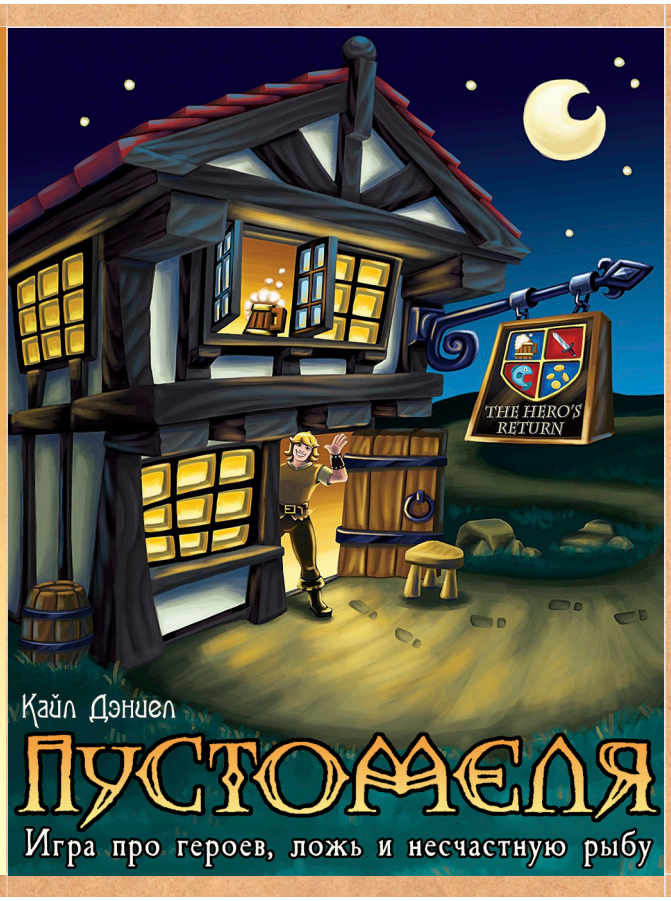

Страница №1 (лицевая сторона)

Страница №2 (лицевая сторона)

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается на раунде, когда в колоде заканчиваются карты. Если это происходит во время этапа «Добора», то не все игроки смогут получить карты.

Победа в игре

В игре побеждает пустомеля, собравший больше всего монет за байки о своих мнимых приключениях. Заработанные монеты указаны в правом нижнем углу карт в вашей стопке сохранённых баек.

Игрок с наибольшим числом монет побеждает в игре и объявляется Чемпионом среди пустомель!

Расширенный подсчёт очков

Вместо того, чтобы подсчитывать монеты в стопке сохранённых баек у игроков, вы можете подсчитать числа в верхней части карт для более точного результата.

Цель игры

Что посетители таверны «Возвращения героя» любят больше, чем спасение «девы в беде»? Конечно же рассказы о том, как другие герои травят байки о своих приключениях и злоключениях! Они будут счастливо осыпать серебром (а может даже и золотом) любого рассказчика, который заставит их смеяться до колик или реветь навзрыд. Ваша цель состоит в том, чтобы сохранить как можно больше денег за свои байки, куда больше, чем другие пустомели за вашим столом.

Подготовка игры

Решите кто из вас совершил самый впечатляющий подвиг на этой неделе. Дайте этому игроку карту «моя очередь», он должен положить её на стол перед собой. Этот игрок начинает игру.

Отделите карты-памятки от других карт и раздайте каждому игроку. Оставшиеся карты-памятки верните в коробку с игрой.

Перемешайте карты баек, карты «уловка», «лжец» и «наглый лжец» и раздайте рубашками карт вверх по четыре карты каждому игроку. Эти карты называются стартовой рукой игрока. Оставшиеся карты кладутся в одну колоду рубашкой вверх и должны быть легко доступны всем игрокам.

Пустомеля

Игра про героев, ложь и несчастную рыбу

Игра для **от 3 до 6** «как бы героев»,
возрастом **от 10 лет**
на **30-45 минут.**

Вы пируете в таверне «Возвращении героя», известной своими героическими постояльцами. Ты не герой, но хороший рассказчик. Ты и твои друзья пьёте за чужой счёт, рассказывая небылицы о своих героических похождениях. Сумеешь ли ты побороть пьяный угар, чтобы придумать лучшую байку? Самую правдоподобную? Или хотя бы самую смешную?

Комплектация игры

137 карт:

- 1 карта «моя очередь»
- 6 карт-памяток
- 98 карты баек *(15 «пролог», 34 «действие», 34 «врагов» и 15 «эпилог»)*
- 16 карт помех *(9 «лжец!» и 2 «наглый лжец!» 2 «я свидетель!» 1 «потасовка!» 2 «нет, правда!»)*
- 16 карт уловок

Эти правила

Благодарности

Кайл Даниэль благодарит:

Росс, Ивонн и Фрейя за постоянную поддержку, Дэйва и Пола за то, что они потрясные и Энди за страсть. Кроме того, благодаря множеству тестеров из «Circle battlers», «Rolemasters», «Metalheads», «Ninjas», «Sherwood Streeters», «Rocksoc-ers», «Romanians», «Pseudo-Romanians» или сочетание указанных выше. Также спасибо тем, кого я забыл поблагодарить. Ура, ребята, Смерть или Слава!

«Spiral Galaxy Games» благодарят:

Джексон Поуп за начальную подготовку производства, за его поддержку и за его армию тестеров.

«Telford Games Club» за то, что они всегда готовы тестировать игры.

Вики Паулл за потрясающих иллюстрации.

www.vickipaull.com

© Copyright Spiral Galaxy Games 2010

Перевод на Русский: Kariotip

Все материалы предоставлены исключительно в ознакомительных, некоммерческих целях.

Запрещено любое коммерческое использование представленных материалов.

Страница №1 (оборотная сторона)

Страница №2 (оборотная сторона)

Игровой процесс

Игра проходит в нескольких раундов. Каждый раунд состоит из трёх этапов: «Добор», «Хвастовство» и «Подсчёт очков».

Этап «Добор»

Вскройте из общей колоды и поместите рубашкой вниз в середине стола карты в числе, равном количеству игроков. Начиная с игрока с картой «моя очередь» и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одну из вскрытых карт и добавляет её в свою руку.

Этап «Хвастовство»

Начиная с игрока с картой «моя очередь» и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок должен: либо «сгонять за добавкой», либо «травить байку».

Сгонять за добавкой

Немедленно вытяните три карты из колоды. Это завершит ваш текущий ход. Первый игрок, который отправится в бар за добавкой в текущем раунде, станет «первым игроком» в следующем раунде и получит карту «моя очередь» во время этапа «Подсчёта очков».

Этап «Подсчёт очков»

Рассчитайте очки за свои байки, сложив все цифры в верхнем левом углу сыгранных вами карт баек. Победителем текущего раунда объявляется игрок с наибольшей суммой. В случае ничьи оба игрока считаются победителями. Игрок может сохранить карты для финального подсчёта очков, поместив карту (карты) рубашкой вверх на стол перед собой в отдельную стопку. Сохранение карт происходит по следующему порядку:

1) Если у байки был свидетель, то этот игрок выбирает карту из защищённой им байки.
2) Победитель (победители) раунда сохраняют все карты своей байки.
3) Прочие игроки сохраняют только одну карту из своей байки на выбор.
4) Оставшиеся карты баек (те, что не были сохранены), помещаются в общую стопку сброса.

Наконец, карта «моя очередь» передаётся первому игроку, который решил «сгонять за добавкой» в этом раунде. Если никто из игроков не был в баре, то передайте карту «моя очередь» игроку с наименьшей суммой очков за байку в этом раунде. Игрок, получивший карту «моя очередь», объявляется Первым игроком следующего раунда.

Карта «потасовка!»

Прерывает игру на этапе «Подсчёта очков». Может быть сыграна в начале этапа «Подсчёт очков» до того, как начнётся подсчёт.. Игрок, сыгравший карту «потасовка!» собирает все карты «враг» из сыгранных баек. Он перетасовывает все собранные карты и раздаёт их случайным образом игрокам, игравшим байки в этом раунде.
Если байка накрыта картой «я свидетель!», то карты из этой байки нельзя заменить. Затем этот процесс повторяется со всеми картами «действие», сыгранными в этом раунде.

Предел руки

В этой игре есть максимальное чисто карт в вашей руке ограничено **восемью картами**. Если в любой момент игры у вас на руках оказывается более восьми карт, то вы должны сразу же сбросить карты до числа восьми штук.

Травить байку

Прежде чем сыграть карты баек, вы можете сыграть любое число карт «уловок» со своей руки. Следуйте инструкциям на карте «уловки», чтобы сыграть её, а затем сбросьте. После того, как вы сыграли карту «уловки», то вы не сможете «сгонять за добавкой».

После того как вы сыграете любое число карт «уловок», вы можете начать травить байку. Байка состоит из нескольких карт (от двух до четырёх): она **должна** содержать ровно одно «действие» и одного «врага». Дополнительно вы **можете** добавить один «пролог» и/или один «эпилог». Очерёдность карт в байке такова: «пролог», «действие», «враг», «эпилог».

Когда вы играете байку, вы должны положить карты перед собой на стол, а затем рассказать историю на картах в стиле героического подвига, ироничной повести или постыдного случая.

Страница №3 (лицевая сторона)

Карты помех

Есть несколько различных типов карт помех. Картами помех можно воспользоваться, чтобы вмешаться в игру на разных её этапах.

Карты «лжец!» и «наглый лжец!»

Прерывает игру на этапе «Хвастовства». Карта «лжец!» или «наглый лжец!» может быть сыграна только тогда, когда другой игрок травит байку. Вы обвиняете его во лжи, и «исправляете» их байку! Поменяйте одну карту (или две за «наглого лжеца») в его байке тем же самым типом карты со своей руки, а затем заставьте его зачитать то, как всё было на самом деле. Можно сыграть любое чисто таких карт. Это не влияет на ваш собственный ход на этапе «Хвастовства»

Карта «я свидетель!»

Прерывает игру на этапе «Хвастовства» и «Подсчёта очков». Может быть сыграна после того, как один игрок обвиняет другого во лжи. Отмените и сбросьте карту «лжец!» или «наглый лжец!». Положите карту «я свидетель!» поверх байки, чтобы защитить её от карт «лжец!» и «наглый лжец!».

Во время этапа «Подсчёт очков» игрок-свидетель выбирает одну из карт защищённой им байки и забивает её себе. Карта «я свидетель!» также защищает байку от карты «потасовка!» на этапе «Подсчёт очков». Игрок не может быть свидетелем своей собственной байки.

Карта «нет, правда!»

Прерывает игру на этапе «Хвастовства». Карта «нет, правда!» может быть сыграна сразу же после того, как другой игрок обвинит вас во лжи. Эта карта отменяет одну сыгранную против вас карту «лжец!» или «наглый лжец!» и перемещает её в общую стопку сброса.

Страница №3 (оборотная сторона)