

Забутые Боги

12+



от 15 минут

Представьте, что вы скандинавские боги. Вы так долго жили среди простых смертных, что забыли даже собственные имена. Теперь вы собираетесь за одним столом, чтобы рассказывать друг другу истории о собственных героических похождениях, в надежде, что память к вам вернется.

Цель игры: раньше всех вспомнить свое божественное имя (исключив остальные варианты) и вернуться домой в Асгард.

Состав игры

Колода Мифов ▼

60 карт



Руны Богов

64 жетона



Колода Легенд ●

60 карт



Знаки Великих историй

3 жетона



Колода Богов

8 карт



Подготовка к игре

1. Перемешайте колоду Богов и раздайте каждому по одной карте в закрытую. Остальные уберите. Можете посмотреть свою карту. Это не вы, а ваш сосед слева. Теперь вы знаете, кто он. А ваше имя знает сосед справа.

2. Раздайте каждому игроку по 8 жетонов богов одного цвета.

С помощью жетонов вы будете учитывать, какие варианты вашего имени ещё осталось проверить. Когда у вас останется один жетон — это и будет ваше имя.

3. Раздайте каждому по 3 карты из колод Мифов и Легенд. Оставшиеся карты положите в 2 стопки рубашкой вверх в центр стола. Карты на руке будут помогать вам сочинять истории. Если вы столкнётесь с неизвестным названием, просто прочитайте описание в нижней части карты, и вам все сразу станет понятно.

Ход игры

Игру начинает тот, кто может осушить кубок пьянящего меда. Или тот, кто купался в проруби. Или тот, у кого самая большая борода. Или владелец коробки с игрой. Или просто киньте жребий. Затем игра пойдет по часовой стрелке. Чтобы зажечь фантазию друг друга, **предыдущий игрок будет задавать тему следующей истории в виде вопроса, используя одну из своих карт.** Эта карта и станет первой в новом рассказе.

1. Первый игрок выбирает одну из 6 карт своей руки и выкладывает её перед игроком слева (чьё божественное имя известно первому игроку). Вместе с этим он задаёт будущему рассказчику вопрос. **ВОПРОС** должен начинаться со слов **«Расскажи мне историю о том, как...»**, быть связан с выложенной картой и самим рассказчиком.

Например: «Расскажи историю о том, как однажды ты попал в Ётунхейм, царство ледяных великанов?»

Вопрос должен оставлять пространство для выдумки, чтобы рассказчик мог раскрыть его более, чем одним способом. Не нужно рассказывать историю за него.

Плохой пример: «Расскажи мне историю о том, как Локи украл коня Одина, а ты нашёл его, превратился в муху, увёл коня домой, а самого Локи с помощью зелья сделал беспомощным младенцем».

Хороший пример: «Расскажи историю о том, как ты вернул украденного коня Одина».

2. Рассказчик берёт минуту на размышление, затем рассказывает историю, отвечая на поставленный вопрос. Он должен использовать **5 из 6** карт своей руки, выкладывая их по ходу рассказа в линию, начиная с карты вопроса.



Карта ведущего, которая задала тему истории

Карты рассказчика, из которых сложилась история

История:

«Итак, вы просили рассказать историю о том, как я оказался в Этунхейме. Хорошо. Однажды из-за **Проделок** проклятого **Локи** я перепутал свою теплую постель с **троном Одина**. Представьте себе, разделся и лег спать прямо на его троне. Когда Один увидел это, он так разозлился, что немедленно произнёс заклинание, которое отправило меня в страну великанов. К счастью, я оказался не где-то в горах, а в доме одного из **великанов**. Эм... точнее **великанши**, которая очень **застеснялась**, когда увидела, что прямо посреди её комнаты стоит обнажённый и очень заспанный бог. Но это уже другая история!»

3. После завершения истории, рассказчик задаёт предыдущему игроку вопрос: «Действительно ли эта история произошла со мной?»

4. Каждый бог зашифрован в уникальную комбинацию из трёх символов.

Предыдущий игрок смотрит в карту бога, которую ему раздали в начале, и ищет его комбинацию рун среди 6 карт истории на столе. Карты на столе составляют 4 комбинации по три руны слева направо. (1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6). Комбинации могут повторяться.

Если хотя бы одна из них соответствует карте бога, игрок отвечает:

«Да, эта история произошла с тобой». Если нет, то «нет».



5. Рассказчик выбирает и сбрасывает жетоны богов, которыми он точно не является.

При ответе **НЕТ** он сбрасывает жетоны всех богов, представленных на столе. При ответе **ДА** сбрасывает все жетоны, **КРОМЕ** представленных на столе. Если после этого у него остался один жетон, игра заканчивается досрочно в конце этого круга. Карты со стола отправляются в сброс.

6. Все, кто тратил карты в этом ходу, собирают необходимое количество карт до 6. (в начале нового хода у всех игроков на руках должно быть 6 карт: 3 треугольника и 3 круга)

Что делать во время чужого хода?


Во время чужого рассказа можно **мешать сопернику, заменяя карту**, которую он только что выложил, на свою. **Карта должна совпадать по типу** (персонаж, место, обстоятельство, предмет) и **иметь противоположный символ** (треугольник меняется на круг и наоборот). Кроме того, именно вы объясняете, почему произошло то, что написано на новой карте. **Изменения должны логичным образом вплестись в историю и не превращать её в абсурд.**


НЕЛЬЗЯ


- ⊗ Менять карту, если игрок уже выложил следующую.
- ⊗ Заменить больше 2-х карт в одной истории.


Как менять карты

Типы карт

 — место

 — персонаж

 — предмет

 — обстоятельство

Символы карт



Неправильно
(тип карт разный)

Неправильно
(символ одинаковый)



Правильно

Знаки великой истории

В конце каждого круга проходит голосование за получение

Знака Великой Истории. Голосовать за себя нельзя.

Игрок, рассказавший самую интересную/
смешную/атмосферную историю

(по мнению большинства), получает

Знак. Он должен использовать его **сразу же**.



При игре **вдвоём** Знаки не используются.

При игре **от 3 до 5 человек** Знак получает один игрок.

При игре **от 6 до 7 человек** — двое.

При игре **на 8 человек** Знаки получают 3 игрока.

С точки зрения правил, Знаки не отличаются друг от друга. Вы можете наградить историю любым знаком. Однако, для создания атмосферы за столом мы рекомендуем пользоваться следующим принципом:

Мельник — легендарный молот Тора, который может поднять лишь достойный.

Его получает тот, кто рассказал самую захватывающую историю о великом испытании, сражении или путешествии.

Ворон Одина — мрачный глашатай воли богов. Ворона получит тот, кто рассказал историю, полную оккультных тайн, коварных заговоров и тёмных пророчеств. Такие истории редко заканчиваются хорошо, поэтому так нравятся Ворону.

Мёд поэзии — божественный напиток, который Один украл у Великанов. Мёд поэзии получит игрок, который рассказал самую весёлую, смешную или просто сумасшедшую историю. Если вы талантливо врётё, соблазняетё, поётё или танцуетё, значит Мёд поэзии должен течь в ваших жилах.

Как использовать Знак: Получив Знак Великой Истории, разыграйте его в свой следующий ход. Покажите игроку справа ваши жетоны. Он должен указать на жетон бога, которым вы точно не являетесь.

(Например, игрок со Знаком может быть: Одином, Тором или Тюрор.

Он использует Знак Великой Истории, и предыдущий игрок говорит:

«Ты точно не Тор». Игрок сбрасывает жетон Тора).

Классический вариант игры

При игре **от 2 до 5 человек** игра заканчивается в конце 3-го круга.

При игре **от 6 до 8 человек** — в конце 2-го круга.

В конце последнего круга игроки одновременно выкладывают в центр стола по одному из оставшихся жетонов лицом вниз, пытаясь угадать своего персонажа.

Игроки вскрывают жетоны и карты персонажей.

Все, кто отгадал истинное имя своего бога, немедленно **объявляются победителями** и возносятся пировать в Асгард.

А те, кто не угадал, **объявляются проигравшими**.

Игра может быть **закончена досрочно**, если кто-то из игроков заявляет, что знает истинное имя своего бога.

Это происходит в двух случаях:

1. У игрока остался один жетон.
2. Игрок уже точно знает, кем является. (**Например:** *я могу быть Тором или Бальдром, но Бальдр — следующий игрок, его карта находится у меня. Значит, я — Тор*).

Если игрок сделал такое заявление, то текущий игровой круг считается последним.

Расширенный вариант игры

В этом варианте игры **нет** никакого **ограничения** по числу кругов.

Игра идёт столько, сколько нужно, пока за столом не останется последний игрок, не сумевший отгадать своё имя.

Игрок, который узнал своё истинное имя, не ждёт окончания круга.

Он должен встать в полный рост и громогласно назвать себя.

Если он прав, Валькирии немедленно подхватят его и унесут в Вальгаллу.

Если нет, Хель утащит его в Царство мёртвых как обычного смертного.



Пантеон

Один ▼ ▼ ▼

Фрейя ● ● ▼

Тор ▼ ▼ ●

Тюр ▼ ● ●

Локи ▼ ● ▼

Форсети ● ▼ ●

Бальдр ● ▼ ▼

Хеймдалль ● ● ●

ЗАБЫТЫЕ БОГИ

New Making Studio от души благодарит всех, кто тестировал игру, поддерживая проект даже на самых ранних этапах его создания. Отдельное спасибо всем спонсорам с площадки «Бумстартер» за то, что поверили в нас и терпеливо ждали выхода тиража. Спасибо!

Авторы игры: Борис Курочкин, Кирилл Егоров

Дизайнер: Юлия Постнова

Художник: Евгения Сергеева

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. По всем вопросам: newmaking-studio@gmail.com

