

# СТРАШНЫЕ СКАЗКИ

## БЕЛОСНЕЖКА И КРАСНАЯ ШАПОЧКА

### ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЙ

#### СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «КРАСНАЯ ШАПОЧКА»

24 **игровые** карты

2 **сюжетные** карты («Б»)

10 жетонов **корзинок**

33 жетона **победных очков** (4×«1», 12×«2», 4×«3»,  
5×«5», 4×«10», 4×«20»)



# СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «БЕЛОСНЕЖКА»

- 24 игровые карты
- 2 сюжетные карты (1×«А», 1×«Б1»)
- 2 жетона золотых монет
- 2 жетона зашнурованных корсетов
- 1 жетон гребня
- 1 жетон отравленного яблока
- 2 жетона раскалённых башмаков
- 27 жетонов победных очков (7×«3», 8×«5», 4×«10», 4×«20», 4×«50»)



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой партией аккуратно выдавите жетоны из картонных листов.

Подготовка и сама партия проходят по правилам базовых «Страшных сказок» с некоторыми изменениями.

Выберите, с каким дополнением будете играть. Добавьте **игровые карты** из выбранного дополнения к картам базовой игры и перемешайте получившуюся колоду. **Это немного увеличит длительность игры.** Если вы хотите сыграть более короткую партию, случайным образом уберите 10 разных карт из базовой игры перед тем, как добавить карты из выбранного дополнения.

### Если вы играете с дополнением «Красная Шапочка»:

Возьмите 1 случайную сюжетную карту из дополнения «Красная Шапочка» и добавьте её к 2 выбранным сюжетным картам («А» и «Б») из базовой игры. Оставшуюся сюжетную карту из дополнения «Красная Шапочка» уберите в коробку — она вам не понадобится. Игра проходит с 3 сюжетными картами: «А», «Б» и картой «Б» из дополнения «Красная Шапочка». Новая сюжетная карта показывает, как можно использовать корзинки в конце игры.

Выложите жетоны **корзинок** посередине стола. Они считаются предметами. Добавьте жетоны **победных очков** к соответствующим жетонам базовой игры. Карта «Красная Шапочка» разыграна с самого начала: выложите её рядом с картой «Ночь».

Раздайте каждому игроку 4 карты вместо 3.



## Если вы играете с дополнением «Белоснежка»:

Замените сюжетную карту «Б1. Железная армия» новой картой «Б1» из этого дополнения. Выберите 2 сюжетные карты («А» и «Б») согласно правилам базовой игры. Добавьте к ним **сюжетную карту «А» из дополнения «Белоснежка»**. Игра проходит с 3 сюжетными картами: «А», «Б» и картой «А» из дополнения «Белоснежка». Новая сюжетная карта показывает, как можно использовать особые предметы во время игры.

Разложите жетоны **предметов** по типам в отдельные стопки и выложите их на середину стола. Добавьте жетоны золотых монет и победных очков к соответствующим жетонам базовой игры.

## ОСОБЕННОСТИ КАРТ

### Дополнение «Красная Шапочка»

*Примечание: аббревиатура КШ, встречающаяся в тексте карт, означает «Красная Шапочка».*



**«Серый волк».** Серый волк «съедает» не больше 2 разыгранных женщин (вы можете выбрать 2, 1 или ни одной). Поместите «съеденные» карты под карту «Серый волк» (теперь они в животе волка) так, чтобы они были частично видны. **Они больше не считаются разыгранными.** Получите 2 победных очка за каждую женщину, которую съел этот волк (максимум 4 ПО). Также в конце своего хода получайте 1 ПО, если в животе Серого волка находится карта «Красная Шапочка», и 1 ПО за каждую находящуюся там же карту «Бабушка».

Если Красная Шапочка в животе Серого волка, на неё не действует карта **«Красивые цветочки»**.

Если вы сбросили карту «Серый волк» при помощи

карты «Охотник», выложите «съеденные» карты перед собой. Эти карты вновь считаются разыгранными (но если у них есть свойство, срабатывающее при розыгрыше, такое свойство не срабатывает). Если вы сбросили карту «Серый волк» другим способом, положите все «съеденные» карты в сброс, за исключением «Красной Шапочки», которая возвращается на середину стола; она вновь считается разыгранной (см. ниже).

**«Переодетый волк».** Выберите карту из общей зоны, либо карту, выложенную перед любым игроком, либо карту у вас на руке. До конца хода она **считается картой выбранного вами типа** (мужчиной, женщиной, местом, событием, злодеем и т. д.) **в дополнение к своему основному типу.** Затем вы можете разыграть ещё 1 карту.



**Пример:** вы разыграли карту «Переодетый волк», выбрали разыгранную «Ведьму» (женщину) и объявили, что она будет считаться ещё и мужчиной. Затем вы разыгрываете карту «Дракон», которая позволяет вам сбросить любого разыгранного мужчину (в том числе и эту «Ведьму»).

**Пример:** вы разыграли «Переодетого волка», выбрали разыгранную «Ночь» и объявили, что она будет считаться ещё и женщиной. Затем вы разыгрываете «Огра», который позволяет вам забрать на руку любую разыгранную женщину (в том числе и эту «Ночь»).

**Важно:** если после применения какого-либо эффекта в игре не остаётся ни карты «Ночь», ни карты «День», значит, сейчас ни день ни ночь. В результате такие карты, как «Дитя ночи» и «Старый мудрец», не приносят победные очки.





**«Красная Шапочка».** Пока карта «Красная Шапочка» выложена перед вами, вы получаете дополнительный бонус за каждую разыгрываемую вами карту. Бонус зависит от типа карт. Если вы разыгрываете:

- мужчину или женщину, возьмите 1 карту из колоды;
- место, получите 1 победное очко;
- событие, возьмите из запаса 1 корзинку;

• злодея, сначала примените эффект карты злодея, а затем передайте «Красную Шапочку» соседу слева. После этого вы можете разыграть 1 дополнительную карту с руки.

Карта «Красная Шапочка» **не может оказаться в стопке сброса или на руке игрока.** Если вы применили эффект (карты, предмета и т. д.), который позволяет сбросить «Красную Шапочку», вместо этого выложите её на середину стола. Если вы применили эффект (карты, предмета и т. д.), который позволяет взять «Красную Шапочку» на руку, вместо этого выложите её перед собой.



**«Красивые цветочки».** Эффект карты действует только в том случае, если карта «Красная Шапочка» разыграна (т. е. выложена на стол). Вы не можете забрать «Красную Шапочку», когда она находится в животе волка (см. описание карты «Серый волк»).

**Важно:** слово «волк» на картах (например, «Лес» и «Охотник») всегда подразумевает и «Серого волка», и «Переодетого волка».

## Дополнение «Белоснежка»



**«Злая королева» и «Принц».** Эти карты позволяют разыграть 1 предмет во время 3-й фазы («Разыграть 1 карту»). Вы даже можете разыграть предмет, который только что получили с помощью карты «Злая королева» или «Принц».



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Пьерлука Дзидзи

**Развитие:** Роберто Корбелли,  
Серджо Рошини

**Художник:** Дани Орицио

**Редактура правил:** Роберто Корбелли,  
Уильям Ниблинг



Благодарим за бесценные советы все игровые группы и всех игроков, тестировавших нашу игру. Особая благодарность Паоло Бакьорри, Паоло Кьорри и его игровой группе, а также Мартино Кьяккьере и Франческо Моке.

Copyright © MMXV daVinci Editrice S.r.l. 06073 – Corciano (PG) Via C. Bozza, 8. All rights reserved.  
dvgiochi.com

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Редактор:** Евгения Некрасова

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Корректор:** Ольга Португалова

**Креативный директор:** Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес  
[newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



**Остались вопросы по правилам?  
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).