



Заколдованная Страна



Руководство



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
КОМПЛЕКТ ИГРЫ	4
РОЛЬ ВЕДУЩЕГО	4
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	5
ПЕРСОНАЖИ.....	6
Воин.....	6
Эльф.....	7
Маг	8
Крон.....	9
Тном	10
КАЧЕСТВА ПЕРСОНАЖЕЙ.....	11
ОРУЖИЕ И ВЕЩИ.....	13
НАЧАЛО ИГРЫ	16
ПРОЧЕЕ.....	17
ЗАКЛЮЧАНИЯ	18

ВВЕДЕНИЕ

Игра «Заколдованная страна» интересна детям и взрослым, способствует развитию абстрактного мышления, развивает фантазию и интуицию.

Играющие отправляются в волшебную страну, населенную полулюдьми, драконами, мерами и всевозможными чудовищами. Участники игры ищут клады в заколдованных городах, сражаются с неизвестными опасностями на лесных дорогах, узнают волшебные заклинания, борются со злыми колдунами в таинственных замках. И лишь храбрый, честный и добрый сможет выжить в этой загадочной стране.

Один из участников становится ведущим.

Он является рассказчиком и распорядителем игры. Количество играющих от двух до шести. Положение играющих и их противников в игре определяется количеством жизненных очков или т. н. очков риска (ОР). В ходе схваток при поражении играющего или его врага у них отнимаются эти очки. Лишившийся всех ОР выбывает из игры.

Бой происходит с помощью кубиков. Кидаются два кубика: трехзначный и шестизначный. Количество очков, выпавшее на трехзначном, считается так; 1 - 0 очков, 2 - 6 очков, 3 - 12 очков. К этому значению плюсятся очки, выпавшие на шестизначном (пример: «2» на трехзначном и «5» на шестизначном означают $6+5=11$ очков).

Количество очков, необходимое для попадания в вашего противника, определяется его КЛАССОМ ДОСПЕХОВ (КД).

Класс доспехов цели	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
Кол-во очков, необходимое для попадания	9 и более	10	11	12	13	14	15	16	17	18	18	Убиваем только заклинанием

Точно так же определяется количество очков, необходимое для попадания в игрока.

За уничтожение каждой опасности игроку дается определенное количество ИГРОВЫХ ОЧКОВ (стоимость опасности). Если очки риска определяют вашу жизнь в игре, то игровые очки (ИО) характеризуют успешность ваших приключений.

При наборе нужного количества ИО участник поднимается на УРОВЕНЬ. Начинающие игру находятся на нулевом уровне. Поднявшийся на уровень может получить заклинание и право увеличить свои ОР от 1 до 6 очков (т. е. бросить один шестизначный кубик). Кидание кубика для определения ОР называется броском ЖИЗНЕННОГО КУБИКА (для опасностей).

ОР в игре не даны, дано количество их жизненных кубиков.

КОМПЛЕКТ ИГРЫ

Карта-поле	1 шт.
Правила	1 шт.
Книга ведущего	1 шт.
Кубики:	2 шт.
Коробка	1 шт.
Карточки опасностей	101 шт.

РОЛЬ ВЕДУЩЕГО

Ведущий является главным действующим лицом игры. От его фантазии зависит интерес остальных играющих. Перед игроками находится карта страны с указанием дорог, замков, городов. Перед ведущим книга с планами замков с описаниями приключений и опасностей. Играющие путешествуют по этой книге, а ведущий рассказывает им, что они видят и где они находятся. Выбор принадлежит игрокам: они решают куда идти и как себя вести в той или иной ситуации. Все спорные вопросы решаются с помощью кубиков. Ведущий разговаривает и сражается за противников играющих. Перед схваткой он кидает кубики за врагов и получает таким образом количество очков риска. Если перед игроками одновременно несколько опасностей, кубики кидаются за каждую опасность в отдельности.

Когда играющие находятся в замке или городе, ведущий интересуется, куда они идут, и говорит лишь то, что они сами видят. Просит их кидать кубик, чтобы узнать, открылась ли потайная дверь. И главное — никаких подсказок играющим. Ведущий должен внимательнейшим образом изучить правила и книгу ведущего, в противном случае игра может оказаться непонятной игрокам.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Прежде, чем отправиться в путешествие, ведущий должен оформить всех играющих по следующей схеме:

Персонаж	Велимир	Игрок	Алексей
Класс	ВОИН	Уровень	0
Игровые очки	100	ИО до следующего уровня	2000

Качества:	Базовое значение	Мод.	Доспех	Класс Доспехов	Мод.
Сила	17	+2	Панцирь	3	+1
Ловкость	15	+1	Оружие	Атаки	Мод.
Мудрость	9	0	Двуручный меч	4-6	+3
Сложение	6	-1	Очки риска	Текущие очки риска	
Храбрость	13	-	6	6	

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

в противника легче попасть на 1 очко (+1 КД У цели)

Снаряжение

двуручный меч 35

большой мешок 2 400 (объем) монет

Панцирь 80

Итого: 117

Деньги 120

Остаток: 120-117=3

Заклинания

Первыми заполняются качества.

КАЧЕСТВА - это характеристики играющего, оказывающие влияние на его ОР и боевые возможности. Поэтому играющим нужно стараться выбросить как можно большее количество очков: игрок кидает два раза по два шестизначных кубика, наименьшее выпавшее отбрасывается, остальные три плюсятся. Так делается по каждой из пяти характеристик. После этого играющий выбирает, каким персонажем он будет. Персонажей пять: воин, эльф, маг, крон, гном. У каждого из них свои преимущества и недостатки. Но прежде чем выбрать персонаж, нужно посмотреть, соответствуют ли ваши качества по таблице (ПЕРСОНАЖИ) его главным, характеристикам.

ПЕРСОНАЖИ

Воин



Главная характеристика — сила
(не ниже 9)

Очки риска — 7-8

Доспех, щит и оружие — любые

Дополнительные шансы:

в противника легче попасть на 1
очко (+1 КД У цели)

Уровень	Игровые очки	Заклинания
1	2000	-
2	4000	-
3	5500	1 уровня
4	7000	-
5	9000	-
6	11000	2 уровня
7	12000	-
8	13500	3 уровня
9	15000	-
10	17000	4 уровня
11	20000	-
12	25000	5 уровня

Главные характеристики — сила, храбрость (не ниже 9)

Очки риска — 4-5-6-7-8-9

Доспех, щит и оружие — любые, кроме лат, двуручных

Дополнительные шансы:

на 0-уровне — заклинание 1 уровня

Противодействие от яда пауков-крабов, от паралича, гулов.



Уровень	Игровые очки	Заклинания
1	2000	2 уровня
2	4000	3 уровня
3	6000	4 уровня
4	8000	5 уровня
5	9000	6 уровня
6	10000	7 уровня
7	12000	8 уровня
8	13500	9 уровня
9	15000	9 уровня
10	18000	10 уровня
11	21000	11 уровня
12	26000	12 уровня



Главная характеристика — мудрость
(не меньше 9)

Очки риска — 5-6-7-8-9-10

Доспех — кожаный. Щит — нельзя.

Оружие — все кинжалы

Дополнительные шансы — КД противника +2

При попадании от противника дополнительно отнимается 1 ОР

Возможность увеличить все качества на 0-0-0-1-2-3.

БУ кидать на 2 легче

Отгон каменного и оборотней

Уровень	0	1	2	3	4	5...
Результат, необходимый для отгона	9	8	7	6	5	4...

Уровень	Игровые очки	Заклинания
1	500	1 уровня
2	1000	2 уровня
3	1500	3 уровня
4	2000	4 уровня
5	3000	5 уровня
6	4000	6 уровня
7	5000	7 уровня
8	6500	8 уровня
9	8000	9 уровня
10	10000	10 уровня
11	12000	11 уровня
12	15000	12 уровня

Главные характеристики — мудрость и ловкость (не ниже 9)

Очки риска — 5-6-7

Доспех и щит — кроме лат

Оружие — короткий меч и короткий лук

Дополнительные шансы — отгон животных

Возможность увеличить качества на 0-0-1



Уровень	Игровые очки	Заклинания
1	1000	1 уровня
2	2000	2 уровня
3	3000	3 уровня
4	4000	4 уровня
5	5500	5 уровня
6	7000	6 уровня
7	8500	7 уровня
8	10000	8 уровня
9	12000	9 уровня
10	14000	10 уровня
11	16000	11 уровня
12	19000	12 уровня



Главные характеристики — ловкость и сложение (не ниже 9)

Очки риска — 6-7-8

Доспех — любой кроме лат (+5 к цене из-за маленького роста)

Оружие и щит — кроме двуручных, длинного меча и длинного лука

Дополнительные шансы — в гнома труднее попасть на 1 очко (КД на 1 ниже)

Уровень	Игровые очки	Заклинания
1	1400	1 уровня
2	2300	-
3	4000	2 уровня
4	7000	-
5	10000	3 уровня
6	12000	-
7	13000	4 уровня
8	14800	5 уровня
9	16700	-
10	18500	6 уровня
11	20000	-
12	23000	7 уровня

Пояснение: у каждого персонажа до 1-го уровня свое количество очков. Справа указано: заклинание какого уровня он получает. После заполнения схемы можно приступить к игре.

КАЧЕСТВА ПЕРСОНАЖЕЙ

Влияние силы на попадание оружием ближнего боя		
3	-3	Пример: при 2 КД у вашего противника нужно 15 очков для попадания в него. При силе 17 хватит 13 очков
4—5	-2	
6—8	-1	
9—12	0	
13—15	+1	
16—17	+2	
18	+3	

Влияние ловкости на ваш класс доспехов и на попадание из метательного оружия.		
3	-3	Пример: ваш КД 3-й. При ловкости 15 он становится 2-м. При ловкости 15 в цель попасть легче на одно очко.
4-5	-2	
6-8	-1	
9-12	0	
13-15	+1	
16-17	+2	
18	+3	

Влияние мудрости на броски удачи		
3	на 3 труднее	Пример: При мудрости 9 никакого влияния нет (пояснение о бросках удачи см. ниже)
4-5	на 2 труднее	
6-8	на 1 труднее	
9-12	0	
13-15	на 1 легче	
16-17	на 2 легче	
18	на 4 легче	

Влияние сложения на очки риска		
3	-3	Пример: у воина 7 ОР. При сложении 6 становится 6 ОР
4-5	-2	
6-8	-1	
9-12	0	
13-15	+1	
16-17	+2	
18	+3	

Иногда ваши противники могут пустить в ход яд или разбить вас параличом, превратить в камень. Драконы извергают кислоту, огонь и газ. Для того чтобы спастись персонажу дается шанс — для этого он делает бросок удачи (БУ)*. Необходимо выкинуть определенное количество очков (для каждой опасности свое). Ведущий определяет это по списку опасностей. При этом учитывается мудрость персонажа и его другие возможности.

Делается это следующим образом. Например, скелет имеет две атаки, потеря 0,5-1 ОР и паралич (14 очков и более). В случае, если скелет попал в вас, ведущий еще раз кидает кубики. Если он выбросил 14 и более очков, значит скелет парализует вас, и вы должны делать бросок удачи (БУ). Для защиты от паралича необходимо — 10 очков.

Выбрасываете эти очки и вы целы и невредимы, если нет, то:

Дух дракона	— отнимет от 1 до 18 ОР
Паралич	— отнимет от 1 до 18 ОР
Яд	— отнимет от 1 до 18 ОР
Окаменение	— гибель
Заклинение магов и волшебный посох	— гибель

* В списке опасностей бросок удачи (БУ) именуется протекционным броском (ПБ).

Итак, персонаж выбран. Теперь игрокам нужно вооружиться и приобрести необходимые вещи. Для этого играющие снова кидают по два раза шестизначные кубики. Определяют собственное количество денег. Каждое очко десять монет. Таким образом – максимальная сумма 180 монет, (минимальный результат отбрасывается).

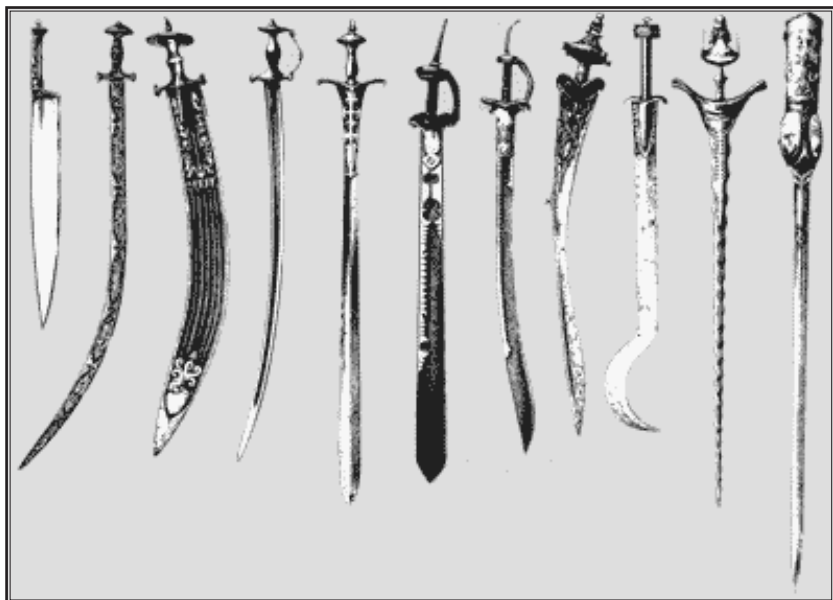
Покупая оружие, посмотрите, разрешено ли оно для вашего персонажа и постарайтесь оставить в дорогу хоть немного денег: они вам очень пригодятся. Если на что-то нужное не хватило, не расстраивайтесь; вы сможете это приобрести в ходе игры. Лавка по пропаже вещей и оружия есть почти в каждом городе или замке.

Графа «АТАКИ» означает количество ОР, отнимаемых у врага этим оружием. См. таблицу (ОРУЖИЕ И ВЕЩИ)

ОРУЖЬЕ И ВЕЩИ

Доспехи	Цена	Класс доспехов	
Латы	150	2	
Панцирь	80	3	
Серебряная кольчуга	50	4	
Железная кольчуга	40	5	Щит улучшает кд на 1 (был 3-й станет 2-ой)
Кожано-серебряный	30	6	Щит — 15 (цена)
Кожанный	20	7	
Никакого	0	8	





Оружие	Цена	Атаки	Оружие	Цена	Атаки
Мечи			Метательное		
Двуручный	35	4—9	Большой лук	40	
Длинный	20	2—7	Стрелы большого лука	1	2—7
Короткий	15	1—6	Короткий лук	25	
Кинжалы			Стрелы короткого лука	1	1—6
Золотой	30	1—5	Арбалет	20	
Серебряный	60	1—6	Арбалетные стрелы	1	2—4
Простой	3	1—3	Праща	15	
Прочее			Камень для пращи	0	1—3
Алебарда (двуручная)	25	3—8	Ядра для пращи	1	1—5
Копье	7	2—4	Дротик	1	1—3
Боевой молот	6	1—3	Метательный топор	5	2—4
Боевой топор	30	1—9	Катапульта	250	
Камень	0	0—1	Ядра для катапульты	20	1—18

(от 1 до 6
опасностей)

Вещи	Цена	Животные	Цена
Мешок	1	Мул	25
Большой мешок	2	Лошадь	50
Вино (3 л)	3	Боевой конь	200
Повозка	100		
«Советчик»	1000	Волшебные вещи	
Распознавание напитков	200	Святая вода (отгоняет оборотней)	25
Кол	2	Священный аконит (отгоняет мертвецов)	50
Набор ключей для открывания сундуков	5		

Вместимость

Карманы	100
Мешок	200
Б. мешок	400
Повозка	6000
Мешки мула	1500
Мешки лошади	1700

«Советчик-ведущий» отвечает на все вопросы играющих (Возможность обмана — 16%).

Распознавание напитков — ведущий говорит, что за напиток вам предлагают возможность обмана 16%.

Кол — уничтожение вампиров.

Мул — очки риска 5-6-7 КД 8.

Лошадь — ОР 4-5-6-7-8-9 КД 8.

Боевой конь — ОР 4-5-6-7-8-9 КД 5.

Атаки: отнимает от 1 до 18 ОР.

Итак, вы все приобрели (одновременно и щит и двуручное оружие нельзя). Теперь можно снова вернуться к качествам. Каждая из 4-х характеристик оказывает свое влияние (храбрость влияния не имеет). Учитывая эти влияния и дополнительные возможности вашего персонажа, заполните схему до конца.

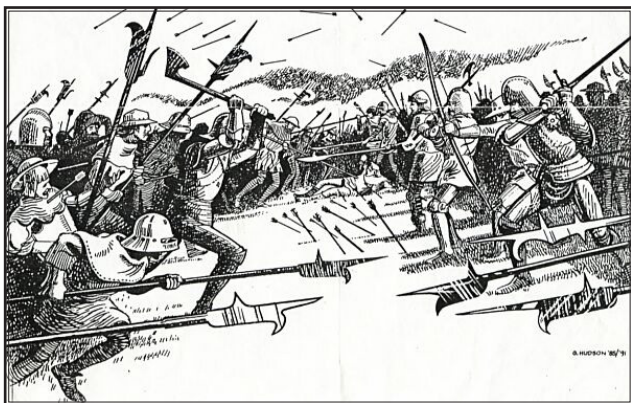
НАЧАЛО ИГРЫ

Свое путешествие игроки начинают из форпоста. Они выбирают дорогу, по которой пойдут. Ведущий по своей книге рассказывает о происходящих событиях. Играющие говорят ему о своих действиях. Так протекает вся игра.

В случае возникновения схватки необходимо выяснить, кто наносит удар первым: игроки или противники. Один из играющих кидает шестизначный кубик, за его противника кидает ведущий. У кого большее число очков, тот и бьет первым. (При пользовании метательным оружием кидать кубик не надо.)

Ведущий бросает за опасность жизненные кубики, узнает ее класс доспехов, ее атаки (все из списка опасностей). Начинается бой. Если игроков несколько, а противник один, то перед каждым его ударом разыгрывается, в кого из играющих он пытается попасть. При попадании в участника или его противника кидаются кубики, чтобы узнать сколько ОР у него отнимается. Например, при попадании двуручным мечом (атаки 4—9) тройка на шестизначном кубике будет означать отнятие 6 ОР. При необходимости кидаются броски удачи. Игровые очки за уничтожение опасности записываются в схему. При поднятии на уровень персонаж кидает 1 жизненный кубик и может получить заклинание. Применять заклинание он может в любой момент игры.

В случае необходимости вы можете попытаться убежать от опасности. Для этого в карточке вашего противника есть «возможность побега». Там указаны цифры шестизначного кубика, выбросив которые вы убегаете. Если захочет ведущий, то ваш противник тоже может попытаться убежать. (Количество очков, необходимое для этого, указано в его карточке под названием «МОРАЛЬ». «Мораль» кидается при отнятии от опасности половины ОР или при уничтожении половины равнозначных опасностей (за каждую опасность отдельный бросок). «Мораль» кидает ведущий. Если нужное количество очков выброшено, то ваш противник убегает и остановить его можно лишь заклинанием. Буквы «АМ» означают «аморальный», т.е. противник не убегает.



ПРОЧЕЕ

А. Во избежание споров поведение всех встречающихся игрокам чудовищ и людей регулируется АГРЕССИВНОСТЬЮ (которую, естественно, бросает ведущий)

Агрессивность

1— не нападает, не обращает внимания, спит

2— обращает внимание, не нападает

3— разговаривает, грубит, нападает

4— говорит резко и грубо, может напасть

5— грубит, при малейшем поводе нападает

6— нападает.

(все чудовища в игре разговаривают). За них говорит ведущий.

Б. Все оружие и вещи продаются в лавках.

Хозяин лавки — ТРУРЛЬ (—3 КД доспехов).

Кроме необходимых покупок, в лавке можно обменять деньги на игровые очки (1:1) (не более 1000 за раз).

В. В ходе игры вам могут предложить сыграть в кости и в карты.

В кости: кидаются 4 шестизначных кубика, набравший большее количество очков — выиграл. Ставка любая.

В карты: играют от 2 до 6 человек (шестой — банкир). Ставка на кон любая. 1 человек — 1 или несколько номеров на кубике. Отгадавшему число — весь банк.

Г. В тавернах, замках, городах вам предложат напитки. В каждой из бутылок может находиться любая волшебная жидкость: дающая или забирающая ОР, влияющая на качества. Подумайте, прежде чем ее выпить. Узнать содержимое вы можете с помощью «распознавания напитков», без него пьете бутылочку наудачу.

В замках и городах вы можете найти волшебное оружие и волшебные вещи. Список бутылок и волшебных вещей в конце тетради ведущего. Деньги (клады) могут находиться в сундуке. Для его отпираания — набор ключей, заклинание или «1, 2, 3, 4» — на шестизначном кубике. Не открывается — таскайте с собой.

Открытие секретных дверей «3» на трехзначном кубике и заклинание.

ЗАКЛИНАНИЯ

Опасность кидает бросок удачи против вашего заклинания. Для применения заклинаний необходимо сначала попасть в противника и вместо удара обычным оружием применить заклинание (это для заклинаний, влияющих на противника).

1 уровень	<p>«Свет» (5 раз) — вспыхивает свет.</p> <p>«Тьма» (5 раз) — становится темно: вы убегаете.</p> <p>«Голос» (5 раз) — преследователи гонятся за голосом. При 33% не действует.</p> <p>«Борьба со страхом» (5 раз) — опасность возвращается обратно.</p> <p>БУ для опасностей — 12 (против ваших заклинаний).</p> <p>«Инициатива» (10 раз) игрок бьет первым.</p>
2 уровень	<p>«Отпирание дверей и сундуков»</p> <p>«Заклинание скорости» (5 раз) — легко убегаете.</p> <p>«Заклинание против паралича» (5 раз).</p> <p>«Заклинание против яда» (5 раз).</p>
3 уровень	<p>«Заклинание против кислоты и газа» (5 раз) — против пуха дракона, блембии, дарка.</p> <p>«Ловкость-1» (2 раза) — на 1 бой. Ловкость +2</p> <p>«Распознавание напитков».</p>
4 уровень	<p>«Панацея» — (1 раз) — восстановление первоначальных ОР. Можно не себе.</p> <p>«Сила» (2 раза) — сила +2.</p> <p>«Заклинание против окаменения» (5 раз). «Золото-1» — 500 камней превращаются в монеты.</p>
5 уровень	<p>«Заклинание невидимости» (3 раза) — на 1 бой. Повышает КД.</p> <p>Было КД 8 7 6 5 4 3 2 1 0 —1 —2</p> <p>Стало КД 3 2 2 1 1 0 0 0 —1 —2 —3</p> <p>«Фантом-1» (1 раз) — появляется ваша копия — фантом, с тем же оружием и такими же качествами. Игровые очки за ликвидацию фантомом опасности (50% очков) идут вам.</p> <p>«Слабость» — КД противника на 2 увеличивается (на 1 бой).</p> <p>«Невидимая стена» — (3 раза) — спокойное бегство.</p> <p>«Страх-1» (1 раз) — исчезает 10 опасностей.</p> <p>«Летающий щит» — за обладателем этого заклинания летает щит (10 000 монет) — вместимость щита.</p>

6 уровень	<p>«Паутина» — от 1 до 5 опасностей затягиваются паутиной и теряют половину очков риска. Дается 50% игровых очков. БУ для опасностей — 13. «Заклинание против огня» (5 раз) — дух дракона, фоеербарты.</p> <p>«Ловкость-2» (2 раза) по 1 бою ловкость +3.</p> <p>«Фантом-2» (1 раз) — 2 «фантома-1»</p> <p>«Золото-2» — 1000 монет.</p> <p>«Страх-2» (1 раз) — 20 опасностей.</p> <p>БУ для опасностей — 13.</p>
7 уровень	<p>«Восстановление» (2 раза) — восстанавливает жизненные очки. Можно не себе.</p> <p>«Сверхневидимость» (5 раз) на 1 бой.</p> <p>«Золото-3» — 2000 монет.</p> <p>«Мощь» (3 раза) — увеличивается сила на 5 на 1 бой.</p>
8 уровень	<p>«Ловкость-3» (3 раза) на 1 бой ловкость +3.</p> <p>«Фантом-3» — 3 фантома.</p> <p>«Молния» (3 раза) — молния испепеляет 1 опасность, дается 1/3 игровых очков. БУ для опасностей — 14.</p> <p>«Посох мудрости» — распознает опасность в следующей комнате или впереди.</p>
9 уровень	<p>«Ослепление» (3 раза) — противники (до 10) становятся слепыми. Ваше КД улучшается на 3. Дается 2/3 игровых очков. БУ для опасностей — 14.</p> <p>«Жизненная формула» (1 раз) — +8 ОР. Можно не себе.</p>
10 уровень	<p>«Золото-4» — 5000 монет.</p> <p>«Луч смерти» (2 раза) — опасность поражается лучом (до 5 опасностей). Дается 1/5 игровых очков. БУ для опасностей — 15.</p> <p>«Формула жизни» (1 раз) — +15 ОР. Можно не себе.</p>
11 уровень	<p>«Заклинание для раскаменения» (1 раз) — можно не себе.</p> <p>«Золото-5» — 10 000 монет.</p> <p>«Абсолютный луч» (3 раза) — до 5 опасностей. Дается 1/5 игровых очков. БУ для опасностей — 15.</p> <p>«Огненный шар» (3 раза) — поражается от 1—18 опасностей. Игровые очки не даются. БУ для опасностей — 16.</p>
12 уровень	<p>«Воскрешение из мертвых» (1 раз) — не себе.</p>

