



# ФАБУЛА РАСА



РАССКАЖИ СВОЮ ИСТОРИЮ

**МОРСКИЕ БАЙКИ**

Игра Нико Бёнке  
для 2–5 находчивых рассказчиков в возрасте от 14 лет.

*И вновь сумерки опускаются на прибрежный городок. Пылающее красное солнце уходит за горизонт, ныряя в сверкающие морские волны. Но завсегдатаев маленькой портовой таверны очаровывает вовсе не закат, а байки, которые матросы травят друг другу, прихлёбывая из кружек отменный горячий грог. До вас уже доходили слухи об одном совершенно невероятном случае... И вот кто-то из моряков начинает рассказывать эту историю, но другой уверен, что он знает о случившемся больше и представляет собравшимся свою версию. То ли ещё будет! Чем дальше, тем интереснее! Начните травить свою байку со слов: «Вы не поверите, но дело было так...»*

## СОСТАВ ИГРЫ

- 55 карт
- 1 кубик 
- 1 песочные часы 



**Примечание:** если вы играли в другие игры серии «Фабула Раса», то уже знакомы с правилами. В этом случае можете прочитать только вступление на первой странице, чтобы проникнуться атмосферой портовой таверны.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки по очереди выкладывают карты с изображениями и рассказывают о своём морском приключении. Чтобы изложить историю без ошибок, необходимо запомнить все карты, выложенные другими игроками. В этом случае вы получите карту в награду. Побеждает тот игрок, который первым соберёт определённое количество карт награды.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте колоду карт и положите её в центр стола лицом вниз. Выберите первого игрока — он становится рассказчиком и начинает игру. Первый игрок берёт **6 карт** из колоды и располагает их у себя в руке в любом порядке так, чтобы другие игроки не могли их видеть. Затем он придумывает начало истории. Его история должна содержать упоминания обо всех изображениях на этих 6 картах, при этом значение слов может быть не только буквальным, но и переносным.

Каждая история начинается с фразы: «Вы не поверите, но дело было так...». Затем рассказчик приступает к самой истории. Всякий раз, упоминая о чём-то, что изображено на одной из карт у него в руке, он выкладывает перед собой эту карту лицом вверх, формируя стопку повествования.

1



2



3



4



5



6



**Пример:** «Вы не поверите, но дело было так: на той неделе стою я на вахте **вперёдсмотрящим**<sup>1</sup>, гляжу — на палубе сидит **крыса**<sup>2</sup> и **плачет**<sup>3</sup>. Спускаюсь к ней и спрашиваю, чего стряслось, а она мне отвечает, что морское **чудище**<sup>4</sup> утащило на дно её дружка-**попугая**<sup>5</sup>. Только и остались от него **серебряная ложка**<sup>6</sup> да пучок перьев».

### Как рассказывать историю

Карты, выложенные рассказчиком, образуют стопку повествования и кладутся друг на друга так, чтобы было видно только изображение на последней раскрытой карте.

Историю необходимо рассказывать неторопливо, чтобы остальным игрокам хватило времени внимательно рассмотреть изображение на каждой карте.

Рассказчик может использовать **любые слова** для описания того, что изображено **на каждой карте**. Тем не менее, связь между изображением и выбранным словом должна быть вполне **очевидной**.

## ХОД ИГРЫ

Когда первый игрок закончит рассказ, ход передаётся по часовой стрелке. Игрок слева от него становится новым рассказчиком. Он переворачивает стопку повествования лицом вниз. Теперь карта, с которой начиналась история, лежит на верху стопки лицом вниз.

### Определение награды

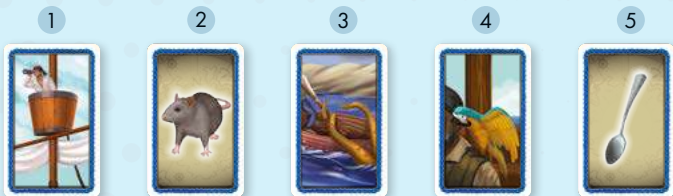
Затем необходимо определить **награду**. Рассказчик бросает кубик и убирает из стопки повествования **соответствующую карту**. Если на кубике «1», он убирает из стопки верхнюю карту, если «2» — вторую карту, и так далее. Убранная из стопки повествования карта становится наградой и кладётся в центр стола, **лицом вверх**. Все игроки должны видеть, какая карта больше не участвует в истории и что на ней изображено. На более позднем этапе игры награда может состоять из нескольких карт.

### Пересказ истории

Теперь рассказчик должен **пересказать историю**. При этом он так же должен использовать слова или фразы, связанные с картами в стопке повествования в соответствии с их порядком. Всякий раз, когда

рассказчик произносит слово или фразу, описывающую изображение на следующей карте в стопке, он раскрывает эту карту. Раскрытые таким образом карты составляют новую стопку повествования. Рассказчик **не должен упоминать** ранее **убранную из стопки карту**, так как она была удалена из истории до конца партии. Игрок вправе подбирать **другие слова или фразы** для каждой карты при условии, что они соответствуют изображению. Таким образом, игрок может рассказать либо ту же самую, либо совершенно новую историю. Раскрытые карты позволяют проверить, удалось ли игроку соблюсти правильный порядок. Поэтому важно, чтобы игрок раскрывал каждую карту только **после** того, как использовал соответствующее ей слово, но **до** того, как произнесёт слово для следующей карты.

**Пример:** Андрей становится следующим рассказчиком. Он выбрасывает на кубике «3», убирает из лежащей лицом вниз стопки третью карту и кладёт её на стол лицом вверх. Это карта, на которой изображён лук. Затем Андрей начинает свой рассказ: «Вы не поверите, но дело было так: стоял я, **высматривал вражеские корабли**<sup>1</sup>, как вдруг этот подлый **крысёныш**<sup>2</sup>, наш кок, схватил меня сзади за шею **своими ручищами**<sup>3</sup>, да так, что не продохнуть. На моё счастье, пролетал мимо капитанский **попугай**<sup>4</sup>, да и схватил кока за ухо, а потом как потянул вверх... Так что ухо у кока теперь больше похоже на **ложку**<sup>5</sup>, вот умора!»



### **Окончание истории**

Если рассказчик **пересказывает историю без ошибок**, он забирает все карты, лежащие в центре стола, в качестве **награды** (в примере выше это 1 карта с изображением лука). Он кладёт эти карты перед собой лицом вверх, чтобы все игроки могли их видеть. Они больше не являются частью истории. Затем рассказчик берёт **2 новые карты** из колоды и продолжает историю.

Он выкладывает эти карты в стопку повествования в таком порядке, чтобы дополнить свою историю, включив в неё слова или фразы для новых изображений. Всякий раз, когда игрок произносит слово или фразу, связанную с изображением на выбранной карте, он кладёт эту карту лицом вверх в стопку повествования.

**Пример:** Андрей продолжает историю: «Кок, конечно, завопил от боли и выпустил меня. Тут я выхватил свою **саблю**<sup>6</sup> и приказал ему вернуться на камбуз и приготовить **ужин**<sup>7</sup> вместо того, чтобы бродить по кораблю и пугать людей для забавы».

6



7



**Подсказка:** история не обязана заканчиваться на последней карте стопки повествования, полученной вами от предыдущего игрока. Напротив, если вы оставите концовку открытой, её будет легче продолжить с новыми картами.

Затем наступает ход следующего игрока. Он берёт стопку повествования, переворачивает её лицом вниз и определяет **новую награду** при помощи броска кубика.

### Ошибка в истории

Если рассказчик совершает ошибку при пересказе, он **завершает свой ход**. В этом случае он **не получает награду** и **не добавляет новые карты** к истории. Это означает, что стопка повествования уменьшится.

**Игрок совершает ошибку, если:**

- не помнит следующую карту и отказывается от помощи;
- использует неправильное слово или фразу для изображения на карте;
- использует слово или фразу, относящуюся к убранный из стопки повествования карте;
- раскрывает карту до упоминания того, что на ней изображено, или слишком поздно.

Все раскрытые карты из новой стопки повествования, кроме карты, с которой игрок совершил ошибку, возвращаются в старую стопку

в прежнем порядке. Стопка повествования лицом вниз передаётся следующему игроку.

Карта, с которой игрок совершил ошибку, убирается из истории и кладётся лицом вверх в центр стола, **то есть добавляется к наградам**. В этом случае следующий игрок **не бросает кубик и не определяет новую награду**.

### **Помощь рассказчику**

Если рассказчику никак не удаётся вспомнить, что изображено на следующей карте, он может **попросить помощи у других игроков**, чтобы не допустить ошибки. Откликнуться может любой игрок. Если он соглашается помочь рассказчику, они вместе продолжают и заканчивают историю любым способом (например, рассказчик может продолжать историю так, как ему хочется, а другой игрок будет просто помогать ему вспоминать, что изображено на следующих картах). Первая карта, с которой рассказчику требуется помощь, кладётся поперёк стопки повествования в качестве напоминания. В течение хода рассказчику может помогать **только один игрок**.

Если им вместе удаётся рассказать новую историю без ошибок, рассказчик получает в награду карту или карты из центра стола по обычным правилам, а затем берёт 2 новые карты из колоды, чтобы продолжить историю. Игрок, помогавший рассказчику, **в качестве награды** получает карту, лежащую поперёк стопки повествования.

***Пример:** Андрей — рассказчик. Он не может вспомнить, что изображено на следующей карте (сабли). Он просит Соню о помощи, и она с радостью ему подсказывает. Следующую карту (консервная банка) Андрей вспоминает сам. Благодаря помощи Сони ему удаётся завершить рассказ; он забирает доступные в этом раунде карты награды и кладёт их перед собой лицом вверх. Соня в качестве награды забирает карту с саблями и также кладёт её перед собой лицом вверх. После этого Андрей берёт 2 новые карты из колоды и продолжает рассказывать историю, а затем передаёт ход — и стопку повествования — игроку слева от себя.*

Если игрок просит о помощи и при этом в центре стола лежат несколько карт награды, его помощник может попробовать договориться о получении



в награду большего количества карт. Однако в любом случае он получает карту, лежащую поперёк стопки (то есть карту, с которой его попросили о помощи). Так же и сам рассказчик в конце своего хода должен получить в награду по крайней мере 1 карту, если он закончил историю без ошибок.

Если рассказчик и помощник совершают ошибку, игра продолжается, как если бы только рассказчик совершил ошибку.

### **Песочные часы**

Если рассказчик слишком долго раздумывает, другие игроки вправе перевернуть песочные часы и начать отсчёт времени, по истечении которого рассказчик должен либо раскрыть следующую карту в соответствии с правилами, либо попросить другого игрока о помощи. И в том, и в другом случае отсчёт времени прекращается до тех пор, пока снова не возникнет подобная ситуация. Песочные часы можно перевернуть снова только после того, как в верхней колбе закончится песок.

Если по истечении заданного времени рассказчик не может продолжить историю и не просит о помощи другого игрока, это считается ошибкой, и следующая нераскрытая карта из стопки повествования добавляется лицом вверх к картам награды в центре стола.



**Пример:** рассказывая историю, Андрей задумывается. Соня не готова ждать слишком долго, поэтому она начинает отсчёт времени, переворачивая песочные часы, и предлагает свою помощь. Андрей отказывается и пытается самостоятельно вспомнить, что изображено на следующей карте. Ему не удаётся сделать это до того, как в колбе заканчивается песок. Ход Андрея прекращается. Карта, которую он не смог вспомнить, раскрывается и добавляется к наградам в центре стола. У Сони, которая ходит следующей, появляется возможность получить в качестве награды сразу 2 карты, если она не сделает в своём рассказе ни одной ошибки. В данном случае она не бросает кубик для определения награды, так как Андрей уже выложил в центр карту за свою ошибку. Соня просто берёт стопку повествования, переворачивает её лицом вниз и начинает рассказывать свою историю.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков собрал необходимое количество карт награды, игра заканчивается, а этот игрок становится победителем.

При игре **вдвоём** побеждает игрок, который первым собрал **7 карт**.

При игре **втроём** побеждает игрок, который первым собрал **6 карт**.

При игре **вчетвером** побеждает игрок, который первым собрал **5 карт**.

При игре **впятером** побеждает игрок, который первым собрал **5 карт**.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Евгения Орлова

Корректор: Елена Даченко

Редактор: Жанна Олыва

Дизайнер-верстальщик: Софья Севрова,

Ольга Тамкович

Руководитель проекта: Полина Коптева

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Автор игры: Нико Бёнке

Иллюстраторы: fiore-gmbh.de

Разработчики: fiore-gmbh.de, HUCH!

Руководитель проекта: Сильвия Херцог

Переводчики (английский): Сибилла

Уайтхилл, Брюс Уайтхилл, Word for Wort

© 2021, 2024 HUCH!

[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

**GAGA**  
**GAMES**

**HUCH!**