

WINTER TALES



ПРАВИЛА ИГРЫ
ЗИМНИЕ ИСТОРИИ



Обзор игры

Зимние истории - это повествовательная игра для 2-7 участников. В ней игроки в роли сказочных персонажей рассказывают и создают историю о бескомпромиссной битве между мятежниками весны, сражающимися во имя свободы и надежды, и солдатами зимы, олицетворяющими зло и угнетение. Используя для вдохновения своего воображения компоненты, игроки совместно создают развивающуюся с каждым ходом историю. Игроки полностью контролируют ход повествования, поэтому каждая партия в *Зимние истории* будет уникальной.

Цель игры

Побеждает сторона конфликта, набравшая в конце игры больше очков за карты истории и воспоминания, возвращая законные права весны или навсегда устанавливая царство зимы. Но помните, что независимо от победы или проигрыша, основная цель игры - рассказать захватывающую живую историю.

Мир

После победы существующего режима во время Осенней Битвы, зима сковала землю своими холодными объятиями. Ведомые ненавистью и страхом солдаты зимы желают навсегда скрыть пламя любви под снежным одеялом, растворив его в зябкой бесконечной зимней ночи. Продуваемые ветрами подворотни и дома Винтертауна скрывают мятежников, пытающихся прогнать зиму и вернуть весне её законное место.

Стороны конфликта

Во время игры в *Зимние истории* каждый персонаж выступает на одной из следующих сторон:

- **Весна:** это мятежники, все находящиеся на этой стороне представляют самое хорошее и доброе в этом мире. Потерпев поражение в Осенней Битве эта группа теперь ведет партизанскую войну, целью которой является свержения режима зимы и возвращение весны.
- **Зима:** это солдаты, все принадлежащие этой стороне являются частью жестокого режима, который удерживает Винтертаун в объятиях мрака. В состав этой группы входят злые, беспощадные солдаты, которые хотят подавить сопротивление и править городом вечную зиму.
- **Рассказчик:** присутствует только при нечетном числе участников и состоит из одного игрока, стоящего вне конфликта двух остальных сторон. Его мотивы являются загадкой, но он пытается сохранить баланс между двумя другими группами, делая так чтобы ни одна из сторон не выиграла и история длилась бесконечно.

Компоненты игры

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1 игровое поле | 1 жетон арбитра |
| 7 карт мятежных персонажей | 1 жетон и подставка текущего задания |
| 7 карт персонажей солдат | 1 жетон закладки |
| 93 карты истории | 1 жетон эпилога |
| 3 нейтральные карты | 7 сводных листов |
| 7 жетонов с подставками для мятежников | 7 карт целей мятежников |
| 7 жетонов с подставками для солдат | 7 карт целей солдат |
| 7 жетонов сторон конфликта | 6 жетонов сил |
| 8 жетонов заданий | 1 вводный буклет |
| 1 жетон текущего игрока | |

Подготовка к игре

Перед началом партии подготовьте игру следующим образом:

- 1. Подготовка поля:** Разместите игровое поле между всеми игроками.
- 2. Подготовка колоды истории:** Перетасуйте все карты истории и положите колоду рядом с игровым полем.
- 3. Подготовка шкалы воспоминаний:** Положите жетон эпилога на четвертое деление шкалы воспоминаний, повернув его зимней стороной вверх, как указано на иллюстрации ниже. Это говорит о том, что игра идет до трех воспоминаний.
- 4. Определение сторон конфликта и порядок игроков за столом:** Создайте резерв из жетонов сторон конфликта в количестве равном числу игроков. Жетонов весны и зимы должно быть поровну. При нечетном количестве игроков добавьте к резерву жетон рассказчика. Каждый игрок случайным образом вытягивает из резерва по одному жетону, показывает его и помещает перед собой. Затем начиная с младшего сторонника весны все игроки рассаживаются вокруг стола по часовой стрелке, чередуясь по одному игроку за зиму и за весну. Играющий за рассказчика садится последним.
- 5. Получение сводных листов:** Каждый игрок берет и помещает перед собой по одному сводному листу.
- 6. Выбор арбитра истории:** Решите, кому можно доверить роль арбитра истории (см. "Арбитр истории" на стр. 11). Им может быть хозяин коробки с игрой или игрок, который знает правила лучше остальных. Выбранный игрок берет жетон арбитра истории.
- 7. Выбор персонажей:** Начиная с младшего игрока каждый игрок выбирает и размещает перед собой по одной карте доступного персонажа своей стороны конфликта. Он ставит жетон соответствующего персонажа (с пластиковой подставкой) на карту в локацию (весна) или на площадь (зима), где еще нет других персонажей. Затем сидящий слева от него игрок выбирает и размещает одного персонажа. Процесс продолжается аналогичным образом, пока все игроки не выберут и разместят на поле указанное в приведенной ниже таблице количество персонажей. Присутствующий в игре рассказчик может выбирать и размещать любых персонажей одной из сторон конфликта, если после этого сохранится корректное количество персонажей каждой из сторон. Все неиспользованные карты и жетоны персонажей возвращаются в коробку.
- 8. Размещение весеннего задания:** Возьмите четыре жетона весенних заданий и выберите случайным образом одно из них. Если это поиск Великого Артефакта, верните его зимнюю версию в коробку. Если в игре есть рассказчик, то он помещает жетон задания в любую локацию. Иначе младший сторонник зимы размещает жетон задания.
- 9. Размещение зимнего задания:** Возьмите четыре жетона зимних заданий и выберите случайным образом одно из них. Если это поиск Великого Артефакта, верните его весеннюю версию в коробку. Если в игре есть рассказчик, то он помещает жетон задания в любую локацию. Иначе младший сторонник весны размещает жетон задания.
- 10. Начните историю:** Если в игре есть рассказчик, он анонсирует цели обоих заданий на поле, определяя завязку истории. В качестве источника вдохновения он может использовать что угодно: карту, истории персонажей и даже не относящиеся к игре вещи. Единственное ограничение состоит в том, что он должен оставить окончание истории как можно более открытым, чтобы другие игроки смогли в дальнейшем её продолжить. Если в игре нет рассказчика, то игру начинает арбитр истории.
- 11. Получение карт истории:** Все сторонники весны и зимы получают по четыре карты. Рассказчик получает количество карт равное числу сторонников весны. Например, при игре втроем он получает одну карту.
- 12. Выбор первого игрока:** Младший сторонник весны берет жетон текущего игрока и открывает первую главу.

	Каждый сторонник весны	Каждый сторонник зимы	Рассказчик	Не используются
3 игрока	4 мятежника	4 солдата	2 мятежника 2 солдата	1 мятежник 1 солдат
4 игрока	3 мятежника	3 солдата	-	1 мятежник 1 солдат
5 игроков	2 мятежника	2 солдата	1 мятежник 1 солдат	2 мятежника 2 солдата
6 игроков	2 мятежника	2 солдата	-	1 мятежник 1 солдат
7 игроков	2 мятежника	2 солдата	1 мятежник 1 солдат	нет



1. Игровое поле

2. Персонаж

3. Жетон сторонника весны

4. Карта персонажа

5. Жетон текущего игрока

6. Жетон зимнего задания

7. Жетон весеннего задания

8. Жетон сторонника зимы

9. Жетон арбитра истории

10. Жетон эпилога

11. Жетон текущего задания

12. Жетон закладки

13. Жетон задания

14. Нейтральные карты

15. Карты истории

16. Жетон рассказчика



Игровой процесс

Игровой процесс Зимних историй разбит на главы. После завершения одной главы начинается следующая и т.д. пока не придет время эпилога (см. “Эпилог” на стр. 10).

Главы

Каждая глава Зимних историй состоит из:

- **Фазы хода игроков:** Игроки ходят по очереди, активируя своих персонажей пока больше не останется готовых к действиям персонажей.
- **Финальной фазы:** Каждый игрок получает карты истории в соответствии со своей стороной конфликта и переворачивает карты всех своих персонажей активной стороной.

Фаза хода игроков

Во время этой фазы игроки ходят по часовой стрелке, активируя персонажей и пытаясь завершить задания. Для АКТИВАЦИИ персонажа выполните следующее:

1. Переверните карту готового к действиям персонажа.
2. Возьмите три карты истории.
3. Переместите персонажа на одну или более областей (по желанию)
4. Выполните действие (по желанию)
5. Сбросьте лишние карты так, чтобы у вас их осталось не более семи.

После того как текущий игрок активирует персонажа его ход заканчивается и он передает жетон текущего игрока следующему игроку далее по часовой стрелке. Если у следующего игрока нет готовых действовать персонажей, то его ход заканчивается, и он передает жетон активного игрока далее по часовой стрелке. Игроки продолжают ходить и передавать жетон активного игрока до тех пор, пока не закончатся готовые действовать персонажи или пока они не дойдут до эпилога.

Финальная фаза

Глава завершается когда ни у одного игрока не остается готовых к действиям персонажей. Все сторонники весны и зимы берет по четыре карты. Рассказчик берет количество карт равное числу сторонников весны. Игроки переворачивают все карты персонажей готовой к действию стороной, и начинается новая глава.

Карты истории

Карты истории являются основой Зимних историй и используются всеми повествовательными игровыми механиками. Каждый игрок должен держать количество своих карт истории в тайне от других игроков. Каждая карта содержит с обеих сторон одно и то же изображение в двух разных цветах: оранжевом для весны и белом для зимы. Разыгрывая карту истории игрок помещает её стороной своей группы вверх.

Разыгрывая карту истории игрок не должен прерывать историю. Он играет карту в тот момент, когда описывает относящуюся к иллюстрации часть истории. Он не обязан переносить смысл изображения на объект и может использовать его для представления чувства или ощущения возникающих от изображения.

Весна

- Звезды освещают ваш путь в ночи.
- Мерцающие глаза в мрачном лесу.
- Сияние огоньков надежды во тьме.
- Рассыпанная на дороге соль, от которой тает снег.



Зима

- Раны от холода на коже Алисы.
- Снегопад не оставляющий шансов на надежду.
- Огонь, от которого займется пламя.
- Дыры от пуль в стенах особняка Дороти.



Весна

- Бутыль, глоток из которой возвращает к жизни.
- Фляга в память о дедушке, который любил горы.
- Мысль о том, как бы выпить с друзьями.
- Согревающие душу и тело хлеб и вино.



Зима

- Сосуд с цианидом спрятанный во фляге Кранки.
- Топить свою печаль в алкоголе.
- Яд для отравления колодцев Винтертауна.
- Коктейль Молотова запущенный в кукольный театр.



Движение

Сыграв одну карту истории игрок может переместить по полю персонажа на расстояние до двух областей. Он может делать это любое количество раз. На поле есть два типа областей: локация, представленные иллюстрациями с названиями, и открытые площади, представленные сияющими овалами, соединенными с локациями подсвеченными линиями.

Движение своего персонажа игрок начинает с короткого рассказа о мотивах и причине перемещения. Разыгрывая карты истории для перемещения персонажа он вплетает изображение карты в историю. Завершив движение и рассказ, он скидывает все сыгранные карты.

Сторонник весны разыгрывает две карты истории для перемещения своего мятежника на четыре области.

Локации

Винтертаун полон достопримечательностей. В каждой локации игроки могут ощутить либо темное присутствие зимы, либо мягкий шепот весны. Эти локации являются основными сценами конфликта.

Каждая локация имеет следующие характеристики:

- Название
- Слот для силы раунда, который используется с дополнительным правилом "Силы".
- Квадратный слот задания с изображением локации, где могут находиться жетон задания и персонажи.

Площади

Обеспокоенный заговорами, которые в тени плетут мятежники, режим установил в Винтертауне комендантский час. Слабо освещенные площади теперь патрулируются солдатами, в то время как мятежники стараются незаметно проскользнуть между локациями.

Персонажи могут во время движения как пересекать так и останавливаться на площадях, представленных сияющими овалами, соединенными подсвеченными линиями с парой локаций. На площадях не могут располагаться жетоны заданий, но может быть любое количество персонажей.

Прерывание движения

Когда игрок перемещает одного из своих персонажей, другой игрок может прервать его движение одним из следующих способов:

Начать бой (только солдаты): Если игрок перемещается через область с солдатом, то играющий этим солдатом может начать бой, чтобы

заблокировать движение мятежника и временно его обезвредить (см. далее "Бой").

Устроить западню (только мятежники): Если солдат переходит в локацию с мятежником, то играющий данным мятежником может устроить западню, чтобы попытаться остановить солдата и временно его обезвредить (см. далее "Западня").



Действия

Когда игрок активирует персонажа, он может выполнить одно из двух различных действий:

Начать задание

Игрок выбирает одно новое задание из тех, что доступны его стороне конфликта, и помещает соответствующий жетон по правилам размещения жетонов заданий (см. далее "Типы заданий"). При создании нового задания рассказчик выбирает жетон задания той стороны, персонажа которой он активирует в текущий ход.

Каждый раз когда игрок создает задание, он определяет цель этого задания и присоединяет её к рассказанной ранее в игре истории, оставляя ключевой элемент с открытой концовкой настолько это возможно, чтобы остальные игроки могли легко продолжить рассказ (см. далее "Подсказки по повествованию").

Игрок не обязан размещать жетон задания в той же локации, где находится его персонаж, создающий новое задание. При размещении жетона задания в локации игрок кладет его на слот задания данной локации. Игрок не может размещать жетон задания в слоте локации, которая уже содержит другой жетон задания. Находящийся под персонажем жетон задания не считается находящимся в локации данного персонажа.

После того как на поле был размещен один из жетонов задания Великий Артефакт верните второй Великий Артефакт в коробку с игрой. За всю игру на поле может быть размещена только одна версия жетона этого задания. Игрок не может начинать задание которое ранее уже было использовано в текущей игре.

Выполнить задание

Если персонаж игрока останавливается в области содержащей жетон артефакта своей стороны конфликта, он может выполнить соответствующее данному жетону задание.

Игроки не обязаны выполнять действие при активации персонажа.

От автора

Большую часть времени текущий игрок активирует персонажа и выполняет им действие. Однако, в процессе выполнения текущего задания, каждый игрок, кроме текущего, может активировать одного из своих готовых к действия персонажей, переместить его, чтобы присоединиться к выполнению текущего задания. Это перемещение может быть прервано по обычным правилам (возможно даже текущим игроком).

Задания

Основной целью Зимних историй является выполнение заданий. Задания дают возможность игрокам получить преимущество над оппонентами и создать воспоминания для своей стороны конфликта.

Выполнение задания

Когда игрок выполняет задание его персонаж должен находиться в той же локации, что и жетон данного задания. Задание выполняется следующим образом:

1. Задание начинается
2. Активируются ещё персонажи
3. Текущий игрок продолжает
4. Присоединяются другие игроки
5. Текущий игрок использует последнюю карту
6. Задание завершается
7. Последствия

1. Задание начинается

Текущий игрок объявляет о намерении выполнить задание. Он берет жетон текущего задания и помещает его на жетон выполняемого им задания. Затем он рассказывает связанную с заданием историю, продолжая вступление рассказанное тем, кто создал задание и описывая, как персонаж намеревается его выполнить

2. Активируются ещё персонажи

После того как текущий игрок рассказал начало истории задания, начиная с сидящего слева от него игрока и продолжая по часовой стрелке, все остальные игроки имеют возможность активировать и переместить в область с заданием по одному из своих персонажей.

Если игрок активирует одного из своих персонажей, присоединяясь к заданию, он следует всем обычным правилам, но не может выполнять действие. (Движение может быть как обычно прервано персонажами противников.) Перемещая персонажа он должен рассказать о том, как и зачем его персонаж присоединяется к заданию.

Если игрок активирует своего персонажа для присоединения к заданию, он должен попытаться переместить своего персонажа к жетону текущего задания. Если персонаж не может достичь области с жетоном текущего задания, то этот персонаж не сможет присоединиться во время шага 4.

Вы не обязаны присоединяться своим персонажем к начатому другим игроком заданию, даже если он имеет возможность переместиться в область с жетоном текущего задания.

3. Текущий игрок продолжает

После того как все игроки получили возможность активировать и переместить для присоединения к выполнению задания одного из своих персонажей, текущий игрок продолжает историю. Продолжая рассказ он может использовать любое количество карт истории, разыгрывая их своей стороной своей группы вверх и отражая в истории свою интерпретацию каждой картинки.

История должна следовать следующим правилам:

- Она должна вести к указанной в задании цели (см. далее "Типы заданий").
- Ни один из персонажей не может погибнуть или быть уничтоженным.
- Еще не пришло время для развязки. История должна пока что иметь открытый финал.
- Данный шаг не ограничен по времени, но для живого повествования каждые несколько предложений должны сопровождаться розыгрышем карты.

4. Другие игроки присоединяются

После того как текущий игрок закончил свою часть повествования, начиная с сидящего слева от него игрока и далее по часовой стрелке, все другие игроки, чьи персонажи находятся в области с текущим заданием, могут сделать свой вклад в историю. Игроки с уже активированными персонажами в этой же области также могут присоединиться. Однако игроки, у которых в области задания присутствуют только обезвреженные персонажи, не могут присоединяться или разыгрывать карты, чтобы повлиять на задание.

Каждый игрок продолжает историю с места, где остановился предыдущий игрок, способствуя либо препятствуя выполнению задания. Игрок

может разыгрывать любое количество карт для продолжения истории. Разыгрывая карты игрок должен рассказывать, как именно его персонажи помогают или препятствуют выполнению задания персонажем текущего игрока, следуя правилам из шага 3.

Если игрок активировал одного из своих персонажей на шаге 2, это единственный его способный повлиять на задание персонаж, даже если у него есть другие персонажи в области текущего задания.

На данном шаге игроки не обязаны разыгрывать карты, даже если присоединились к выполнению задания на шаге 2.

5. Последняя карта текущего игрока

После того как все игроки получили возможность присоединиться к выполнению текущего задания, текущий игрок может сыграть одну последнюю карту истории, рассказав о последнем вкладе своего персонажа в выполнение задания. Концовка по-прежнему должна оставаться открытой.

6. Текущее задание завершается

После того как текущий игрок получил возможность сыграть последнюю карту истории, задание завершается. Игроки подсчитывают все сыгранные как часть данного задания карты истории и определяют результат следующим образом:

- **Успех:** Если количество карт историй стороны конфликта текущего игрока больше чем у оппонентов, то задание выполнено.
- **Провал:** Если количество карт стороны оппонентов превосходит число сыгранных группой текущего игрока, то задание провалено.
- **Ничья:** если обе стороны конфликта сыграли одинаковое количество карт истории, то задание заканчивается вничью.

Независимо от результата текущий игрок должен завершить рассказ о задании в соответствии с итогом, отдав должное победившей стороне конфликта или придав финалу нейтральную окраску в случае ничьей. После чего игроки сбрасывают все сыгранные в задании карты истории.

7. Последствия

Игроки убирают с поля жетоны текущего и завершенного заданий.

Игрок победившей стороны, который сыграл больше всего карт истории, выбирает одну карту истории, которая лучше всего соответствует развязке задания. Если сразу несколько игроков победившей стороны сыграли одинаковое наи-

большее количество карт истории и в игре участвует рассказчик, то карту истории выбирает рассказчик. Если сразу несколько игроков победившей стороны сыграли одинаковое наибольшее количество карт истории и в игре нет рассказчика, то карту истории выбирает текущий игрок. Выбранная карта истории становится связанным с заданием воспоминанием, и текущий игрок помещает ее на шкалу воспоминаний, стороной победившей группы вверх, на любое свободное деление слева от жетона эпилога. Пустая область шкалы воспоминаний не должна содержать ни карты истории, ни нейтральной карты.

Если задание завершилось ничьей, то текущий игрок размещает на шкале воспоминаний вместо карты истории нейтральную карту.

Текущий игрок помещает сверху выбранной карты истории или нейтральной карты жетон закладки (см. “Воспоминания и закладки” на стр. 10). Затем текущий игрок помещает жетон выполненного задания в восьмиугольную область над картой истории или нейтральной картой.



Воспоминания и закладки

Воспоминания отражают течение конфликта между сторонами. Они также влияют на всю историю, создавая при помощи закладок связи между заданиями.

Закладка

Жетон закладки это связующая ниточка между разными воспоминаниями, позволяющая игрокам создавать цельную историю. Поместите жетон закладки на карту истории или нейтральную карту последнего завершенного задания. Он напоминает о том, от какого элемента должны отталкиваться игроки в истории следующего задания.

Начиная новое задания вы не можете искажать смысл карты истории с закладкой, а должны продолжать оригинальную историю. Если текущий игрок забыл или не может связать новое задание со старым, новое задание считается автоматически проваленным.

Эпилог

Эпилог является заключительным актом игры. Он начинается сразу после того, как слева от жетона эпилога заполняется последняя пустое деление воспоминания шкалы воспоминаний. После эпилога игра завершается. Как только начинается эпилог игроки не могут активировать персонажей или выполнять действия. Игроки могут использовать только те карты, которые остались у них на руках.

Эпилог развивается следующим образом:

1. Начало конца
2. Другие игроки присоединяются
3. Подсчет итогов
4. Роль рассказчика
5. Определение победителя

1. Начало конца

Поместивший последнюю карту истории на шкалу воспоминаний игрок начинает эпилог и считается текущим игроком в эпилоге. Он берет и помещает перед собой жетон эпилога.

Текущий игрок разыгрывает свои оставшиеся карты истории, описывая вклад своих персонажей в победу своей стороны. Текущий игрок должен связать свою историю с отмеченным закладкой воспоминанием.

История должна следовать следующим правилам:

- Она должна завершать все открытые концовки еще находящихся на поле жетонов заданий.
- Она все еще должна быть открытой и в данный момент не может быть завершена.
- Она может ссылаться на любых персонажей, независимо от расположения их жетонов на игровом поле.

2. Другие игроки присоединяются

Как только текущий игрок завершил свою часть истории, начиная с сидящего слева от него игрока и далее по часовой стрелке, все остальные игроки получают возможность присоединиться, соблюдая правила шага 1. Каждый игрок разыгрывает карты истории стороной своей группы, делая свой вклад в историю. Каждый дополняющий историю игрок должен связать свою часть истории с одним из воспоминаний на шкале воспоминаний.

3. Подсчет итогов

После того как все сторонники весны и зимы разыграли свои карты и сделали свой вклад в эпилог, подсчитывается итог каждой из сторон конфликта. Для определения итогового счета

каждой стороны игроки подсчитывают количество карт истории сыгранных данной стороной конфликта и добавляют по три очка за каждое принадлежащее данной группе воспоминание на шкале воспоминаний.

4. Роль рассказчика

Данный шаг присутствует только если в игре участвует рассказчик и он не является текущим игроком в эпилоге; иначе переходите сразу к шагу 5.

Последним свою роль в эпилоге отыгрывает рассказчик. Он может сыграть до половины своих карт за весну или зиму. Разыгрывая эти карты он дописывает свою часть истории и как события перевешивают чашу весов в сторону поддерживаемой им стороны. При этом рассказчик должен придерживаться правил из шага 1.

5. Определение победителя

В игре побеждает сторона конфликта с наибольшим общим сетом. В случае ничьей в игре побеждает рассказчик; если рассказчика нет, то выигрывает сторона начавшая эпилог.

После определения победившей стороны конфликта, текущий игрок в эпилоге завершает историю, стараясь закрыть все ветви повествования и привести его к логическому финалу в зависимости от результата эпилога.

Дополнительные правила

В этом разделе собраны прочие необходимые для игры правила.

Рассказчик

Рассказчик действует и как сторонник весны и как приспешник зимы, в зависимости от используемого им персонажа. Например, его солдаты имеют возможность вступать в бой но не расставлять западню, а его мятежники могут устраивать западню, но не начинать бой. Несмотря на то, что рассказчик контролирует персонажей как зимы, так и весны, он не принадлежит ни к одной из сторон конфликта, а играет сам по себе.

Арбитр истории

Все игроки делают свой вклад в историю пытаясь её улучшить, но именно арбитр должен направлять её течение в верное русло. Если игроки не могут прийти к общему мнению, то арбитр истории всегда имеет последнее слово. При этом он должен быть беспристрастен и пытается сделать историю лучше.

Арбитр истории не может менять механику игры, а может только влиять на правильное течение истории, рекомендуя другим игрокам изменить те части истории, которые не вписываются органично в мир или историю.

Пример действий арбитра истории

Антон является текущим игроком, а Ирина арбитром истории. Антон начинает рассказ:

“Алиса выскользнула из своей клетки, удивленная тем, что тюремщик забыл ее запереть. Она сбежала из приюта Безумного Шляпника и остановилась в Дубовом парке.”

“Подожди, - говорит Ирина, - у Алисы должна быть причина идти в Дубовый парк. Что если она получила анонимное приглашение на встречу здесь?”

“Неплохо, - добавляет Антон, - возможно, Пугало помог ей сбежать. Будучи психологом он мог проникнуть в приют.”

“Я также могу помочь тебе логически обосновать это, - говорит Ирина, - мы только что начали задание “Пробирающий до костей ужас” в приют Безумного Шляпника. Может быть Пугало узнал что “Пробирающий до костей ужас” был создан в результате экспериментов над Алисой!”

“Здорово, - говорит Антон, - спасибо тебе за помощь!”

Бой

Солдаты зимы всегда рыщут в тени, готовые напасть на зазевавшихся мятежников.

Солдаты могут начать бой для того, чтобы остановить мятежника и временно вывести его из игры. Игроки могут начать бой когда мятежник входит в область с одним из его солдат. Он может начать бой даже если его солдат уже был активирован.

Если в области находится несколько желающих начать бой солдат, то контролирующие их игроки должны решить кто из них начнет бой. Только один бой может быть начат при каждом входе мятежника в область с солдатами.

Бой состоит их последовательности раундов. Каждый раунд состоит из двух шагов:

1. Шаг атаки

Во время шага атаки сторонник зимы играет одну из своих карт истории зимней стороной вверх, рассказывая о том, как солдат пытается захватить, загнать в угол или подвергнуть испытаниям являющегося целью мятежника.

История должна следовать этим простым правилам:

- Она не может привести к гибели или уничтожению персонажа.
- Она должна иметь открытую концовку и не быть завершённой.

2. Шаг защиты

Во время шага защиты сторонник весны действует аналогичным образом. Он разыгрывает карту истории весенней стороной вверх и рассказывает о том, как мятежник пытается убежать, преодолеть или отменить атаку солдата. Его история должна придерживаться изложенных выше правил.

Завершение битвы

После завершения шага защиты начинается новый раунд. Два игрока по очереди разыгрывают карты истории, продолжая рассказ. Бой заканчивается как только один из игроков не может или не хочет разыгрывать карту во время своего шага.

В бою побеждает тот, кто последним разыграл карту. После боя победитель должен завершить историю, рассказывая как его персонаж одержал победу.

Если в бою победил солдат, то являвшийся целью мятежник прекращает движение в данной области и временно обезвреживается (см. “Обезвреженные персонажи” на стр. 12). Сторонник зимы может поместить мятежника в любую

область поля по своему выбору, но только если он может обосновать это в рамках истории. Сторонник весны не может снова двигать этого мятежника в текущей главе. Если выиграл мятежник, то ничего не происходит, и он продолжает свое движение. Затем игроки скидывают все сыгранные в бою карты.

Ловушки

Мятежники никогда не вступают в открытый бой с солдатами. Площади города контролируются режимом, но внутри зданий, в сырых и темных подвалах и на пыльных чердаках, мятежники стоят планы и отслеживают солдат, которые будут достаточно глупы чтобы зайти в скрытые убежища.

Мятежники могут расставлять западню для того, чтобы заблокировать движение солдат и, возможно, на время обезвредить их. Игрок может расставить западню когда солдат заходит в локацию с одним из его мятежников. Он может сделать западню даже если уже был активирован.

Если в локации находится несколько мятежников, которые желают расставить западню, то контролирующие их игроки должны решить, какой мятежник установит западню. Каждый раз при входе в локацию солдат может угодить только в одну западню.

Расстановка западни состоит из следующих шагов:

1. Шаг установки весенней западни

Сторонник весны выбирает карту истории, которая представляет ловушку, и на время откладывает ее в сторону. Эта карта ловушки. Затем он готовит западню: берет все свои карты истории и прячет их под карту персонажа своего мятежника. Он тайно прячет весенней стороной вверх столько карт, сколько считает нужным, а остальные кладет зимней стороной вверх. Только лежащие весенней стороной вверх карты идут в расчет силы западни во время заключительного шага.

Затем игрок начинает историю описывая как мятежник пытается заманить в ловушку солдата, используя в качестве вдохновения карту ловушки.

История должна следовать этим простым правилам:

- Она не может привести к гибели или уничтожению персонажа.
- Она должна иметь открытую концовку и не быть завершенной.

2. Шаг защиты зимы

Сторонник зимы разыгрывает по одной любое количество карт истории зимней стороной вверх, рассказывая о том, как солдат пытается избежать расставленной мятежником западни. История должна отвечать правилам этапа 1.

3. Заключительный шаг

Сторонник весны открывает спрятанные под своей картой персонажа карты истории и определяет силу западни, подсчитывая количество карт лежащих весенней стороной вверх. Карты лежащие зимней стороной вверх при этом не учитываются. Сама карта ловушки при этом также не идет в общий счет.

- Если сторонник зимы сыграл меньшее количество карт истории, чем сила западни, то солдат прекращает движение в данной локации и временно обезвреживается. Попавшийся в западню солдат больше не может двигаться на этом ходу.

- Если сторонник зимы сыграл количество карт равное силе западни, то ловушка срабатывает блокируя движение солдата. Солдат возвращается на площадь, откуда только что пришел в локацию и в этой главе уже не может двигаться.

- Если сторонник зимы сыграл больше карт истории чем сила ловушки, то западня не срабатывает, и солдат продолжает свое движение.

После заключительного шага сторонник зимы скидывает все использованные карты истории. Сторонник весны сбрасывает карту ловушки и все карты истории, которые он положил под свою карту персонажа весенней стороной вверх. Он оставляет себе все карты, которые он добавил в западню зимней стороной вверх. Победивший игрок завершает историю, описывая как его персонаж победил оппонента.

От автора

Изображения на картах истории были созданы двумя детьми, в возрасте 5 и 9 лет. Эти изображения дают игроку гораздо больше свободы, чем, возможно, ему необходимо. У нас не было желания ограничивать воображение! Все игроки (и арбитр истории) могут вдохновлять игрока, который не может интерпретировать карты, чтобы помочь развитию истории.

Обезвреженные персонажи

Когда персонаж игрока обезврежен, его жетон в текущей области кладется набок. Обезвреженный персонаж не может двигаться, выполнять действия или участвовать в выполнении заданий. В начале новой главы обезвреженный персонаж возвращается в строй, но остается обезвреженным.

Спасение обезвреженного персонажа

Персонаж может спастись самостоятельно (если он обезврежен) или быть спасенным любым сторонником. Для спасения персонажа спасающий его игрок разыгрывает две карты истории и рассказывает о том, как персонаж выбрался из переделки. Затем он ставит жетон персонажа вертикально там же где он находился до того, как персонаж был обезврежен.

Если игрок спасает не подконтрольного ему персонажа, один из его персонажей должен находиться в одной области с обезвреженным персонажем. Один персонаж может спасти другого при движении через область в которой находится обезвреженный персонаж; при этом для спасения персонаж не должен останавливаться.

Игрок может спасти персонажа только во время своего хода.

Как вести повествование

Центральной частью Зимних историй является повествование, отрывки которого игроки создают из заданий, сражений и ловушек. Следующие предложения помогут вам сделать игровой процесс более гладким, историю более правдоподобной, а игру более веселой.

Слушайте других

В создании повествования участвуют все игроки. Игрокам можно и рекомендуется помогать друг другу рассказывать историю. Если у игрока возникают трудности при создании части истории (или его часть выбивается из общей канвы), будет хорошо, если остальные игроки помогут ему создать историю наилучшим образом. Если каждый игрок сосредоточен только на своих персонажах, не слушая советов других игроков, то игра не получится веселой.

Координируйте ваши истории

Самый простой способ создать действительно увлекательную и интересную историю для игроков состоит в координации своих рассказов, отсылкам к уже произошедшим фактам и вплетению их в собственный рассказ, даже если правила не требуют этого. Если игроки будут искать способы логических соединений, их история от этого только выиграет.

Определите стиль и декорации

Каждая игра может стать поистине уникальной не только потому, что вы рассказываете другую историю, но и потому, что игроки могут выбрать иной способ самого повествования. Это может быть драма, объединившая штрихи трево-

ги и отчаяния, или жестокая и кровопролитная криминальная история. А может игроки предпочтут ужасы или комедию. Вы можете выбрать любой предпочитаемый стиль, предав своим историям уникальный привкус.

Пусть игра вдохновляет вас

Много идей могут предложить сами игровые компоненты. Взгляните на карту и выпустите фантазию. Вот лишь несколько идей:

- Кто обитает в этом доме среди церковных руин?
- От чего может защищать эта артиллерия?
- Что высечено на кладбищенском обелиске?

Каждый раз при активации персонажа ответы на подобные вопросы помогут вести историю. Всегда полезно помнить о следующих вопросах:

- Где сейчас персонаж? Что он делает и о чем думает?
- Зачем сейчас персонаж присоединяется к истории и как это связано со всем повествованием.

Действия вне контекста не помогут истории. Важно как персонаж присоединяется к истории. Как он действует? Есть ли у него план? Уделите внимание окружению. Где происходит история? Какие персонажи поблизости? Основывайте историю на контексте.

От автора

У вас получилось в одной из ваших игр создать интересную историю? Опубликуйте короткое описание на специально посвященной этому странице официального веб-сайта wintertalesboardgameng.blogspot.com

Типы заданий

Жетоны заданий определяют цели и тему заданий. Жетон задания со светлой рамкой помещается в слот задания. Жетоны задания с черной рамкой помещаются под жетоны персонажей. При создании и выполнении заданий используйте следующие подсказки:

Новая надежда (весна)



Размещение жетона: Жетон задания может быть размещен в любой локации.

Цель: Поиск того, что возродит надежду на возвращение весны. Это может быть место, объект, живое существо или даже персонаж.

Примеры:

- Кранки создает свечи для освещения Винтертауна. Пламя свечей такое яркое и теплое, что он изгоняет страх из сердец людей.
- Алиса знает секрет Дубового парка, где были посажены цветы. С их расцветом зима отступит.

Любовь, которая растопит снег (весна)



Размещение жетона: Жетон задания размещается под персонажем мятежника по выбору игрока. Жетон двигается вместе с персонажем. Этот персонаж не может начать выполнение этого задания, но может присоединиться к нему. Так как жетон данного задания связан с персонажем, а не локацией, он может находиться на площади или одной локации с жетоном другого задания.

Цель: Создайте тесные связи между двумя мятежниками. Это может быть сильная дружба, родительская или даже романтическая любовь. Мятежник под которым находится жетон испытывает сильные чувства, настолько сильные, что они способны растопить снег. Выполнение задания определит кого так сильно любит мятежник.

Примеры:

- Буратино влюблен в Алису и решает своей любовью спасти её от безумия.
- Кранки и Железного Дровосека объединяют узы дружбы когда они становятся собутыльниками.

Убежище (весна)



Размещение жетона: Жетон задания может быть размещен в любой локации.

Цель: Найти укрытие, которое гарантирует безопасность и защиту. Это должно быть уединенное и защищенное место, которое может стать укрытием от

нападений солдат, уютный дом или штаб квартиры мятежников, где проходят тайные встречи.

Примеры:

- Подвал у Дороти стал штаб квартирой мятежников.
- Алиса строит домик на дереве в Дубовом парке, где она выращивает разноцветные цветы.

Великий артефакт (обе стороны)



Размещение жетона: Жетон задания может быть размещен в любой локации.

Цель: Получить могущественный предмет. Это может произойти в результате поисков, открытия, изобретения или любого другого действия, которое позволит стороне конфликта получить могущественный артефакт, при помощи которого они обретут преимущество над оппонентами.

Примеры:

- Буратино вырезал из куска дерева флейту весны и призвал с её помощью теплый южный ветер.
- Фитиль нашел нечто в склепе Винтертауна. Это стеклянный глаз который позволяет своему владельцу видеть душу, открывая её самые потаенные страхи.

Пробирающий до костей ужас



Размещение жетона: Жетон задания может быть размещен в любой локации.

Цель: Создать или узнать о существовании мрачной угрозы, которая сможет нанести удар по мятежникам где бы они не были, оставляя за собой только ужас и страх.

Примеры:

- Счастливейшее и чистейшее дитя в городе подверглось пагубному влиянию (над ним провели эксперименты на Фабрике кошмаров), став великим разрушителем надежд.
- Красный снег, созданный на Фабрике кошмаров экстракт чистой ненависти, кружится в воздухе, падает на мятежников, вызывая ужас, страх и хаос в Винтертауне.

Зимняя пропаганда



Размещение жетона: Жетон задания может быть размещен в любой локации.

Цель: Уничтожить моральный дух мятежников и лишить их поддержки горожан. Он может быть завершен распространением по городу заведомо ложных новостей

или информации. Это психологическая атака зимы против мятежников, направленная на подавление их воли к борьбе, их надежд на победу и лишение поддержки населения.

Примеры:

- Распространяются листовки изображающие Белоснежку великодушной Дамой Зимы, это очаровывает горожан и мятежников, затягивая их в мир вечной тьмы.

- Клевета на фабрику свечей Кранки приводит к тому, что люди не зажигают его свечи. Это дает возможность тьме и страху править долгими зимними ночами.

Вооруженная расправа

Размещение жетона: Жетон задания помещается под жетон персонажа мятежника. Жетон



перемещается вместе с этим мятежником. Этот персонаж может присоединиться к выполнению задания. Так как жетон этого задания связан с персонажем, а не локацией, он может находиться на площади или одной локации с жетоном другого задания.

Цель: Совершить неожиданную расправу над мятежниками или саботировать их деятельность, попытавшись нанести как можно больший урон и ослабить защиту мятежников.

Примеры:

- Волк напал на убежище мятежников в Дубовом парке.

- Безумный Шляпник захватывает Алису и запирает её в глубочайшем подземелье своего приюта.

Дополнительные правила

По общему согласию игроки могут использовать некоторые или все дополнительные правила. Правила использования сил, умений и целей предлагают интересные новые механики, делая игру более стратегической и соревновательной, не отвлекая от повествовательной части, которая является основой Зимних историй.

Продолжительность игры

Вы можете сделать ваши игры еще длиннее с четырьмя, пятью, шестью или семью воспоминаниями. Для этого во время третьего шага подготовки к игре разместите жетон эпилога на пятом, шестом, седьмом или восьмом делении шкалы воспоминаний. Каждое воспоминание удлинит игру приблизительно на 30 минут.

Альтернативный эпилог

Игроки могут использовать закладку во время

эпилога. С этим правилом каждый игрок должен связать его часть истории с помеченным закладкой воспоминанием. Когда игрок завершает свою часть истории, он перемещает жетон закладки на другое воспоминание по своему выбору.

Силы

Если игроки используют дополнительное правило сил, то каждое удачно выполненное задание наделяет выполнившего его игрока особой силой.

Подготовка

В конце шага 1 подготовки к игре поместите все жетоны сил в стопку рядом с игровым полем.

Получение сил

Сила получается в результате удачного завершения стороной конфликта соответствующего ей задания (рассказчик может получать силы обеих групп). Многие силы представлены особыми жетонами сил. При получении силы следуйте её описанию, чтобы узнать где разместить жетон силы и как воспользоваться силой. Если жетон силы помещается на поле, он может быть помещен только на пустой слот силы в локации.

Доступные силы

Количество жетонов, которые использует сила, указано после названия силы.

Новая надежда

Количество жетонов: 1

Поместите жетон силы на карту персонажа мятежника, который обнаружил новую надежду. Игрок этого персонажа может один раз за главу может после активации перевернуть карту персонажа обратно в состояние готовности. Он может активировать его второй раз за главу.

Любовь, которая растопит снег

Количество жетонов: 2

Поместите жетоны силы на карты персонажей двух связанных по заданию персонажей мятежников. Когда перемещается один из этих мятежников, второй может бесплатно переместиться вместе с ним. Два персонажа могут двигаться вместе даже если один из них обезврежен. Более того, эти два персонажа могут участвовать в бою и создании западни как один персонаж пока они находятся в одной области. Каждый из контролируемых связанных персонажей игроков может играть карты в бою или в западне, добавляя их к сыгранным другим игроком.

Убежище

Количество жетонов: 1

Поместите жетон силы в слот силы локации, где было завершено это задание. Как только сила стала активна, ни один из мятежников не может быть обезврежен проиграв бой. Вместо этого персонаж помещается в отмеченную этим жетоном силы локацию. Жетон силы Пробирающий до костей ужас не может быть помещен в ту же локацию, что и этот жетон силы.

Великий артефакт

Количество жетонов: 1

Сторона конфликта выполнившая данное задание дает жетон силы одному из участвовавших в выполнении задания персонажей. Поместите этот жетон силы на карту этого персонажа. Каждый раз когда персонаж с этим жетоном силы участвует в выполнении задания или бою (но не попав в западню), его игрок может разыгрывать карту истории соответствующего жетону силы воспоминания так, будто она у него в руке, присоединяя её к текущей истории. Не убирайте при этом карту со шкалы воспоминаний. В любой момент владелец жетона Великого Артефакта может передать его другому игроку, чей персонаж находится с ним в одной области, но только если это имеет смысл для истории.

Пробирающий до костей ужас

Количество жетонов: 1

Поместите жетон силы на карту персонажа солдата, который сотворил ужас. Если у игрока с этой силой в начале его хода нет готового к действиям персонажа, он может использовать в свой ход силу пробирающего до костей ужаса. Используя эту силу, игрок может поместить жетон силы в слот силы любой локации, кроме локации с убежищем. Он немедленно начинает бой с одним из мятежников в данной локации. Первой сыгранной в этом бою картой истории считается карта воспоминания задания Пробирающего до костей ужаса. Не убирайте эту карту истории со шкалы воспоминаний. После боя игрок возвращает жетон силы пробирающего до костей ужаса обратно на карту своего персонажа. Этой силой можно воспользоваться только один раз за раунд.

Зимняя пропаганда

Количество жетонов: 0

Для использования этой силы любой игрок может в любой момент активировать одного из своих солдат. Переверните карту персонажа любого готового к действиям мятежника активированной стороной. Этого персонажа нельзя использовать на протяжении главы. Эта сила

может быть применена только к еще не действовавшим и не действующим в данный момент мятежникам.

Вооруженная расправа

Количество жетонов: 0

Эта сила может быть использована только раз за игру и, будучи полученной, должна быть использована немедленно. Использующий эту силу игрок указывает либо на силу мятежников, либо на персонажа мятежников. Цель уничтожается. Если это была сила, то она выбывает из игры, и соответствующая ей карта на шкале воспоминаний переворачивается зимней стороной вверх. Она пала под натиском коварной зимы. Эта сила является единственным способом уничтожить персонажа. Ни при каких условиях не могут быть одновременно уничтожены и сила, и персонаж. Если являющийся целью персонаж владеет жетоном силы, то обязательно уничтожается жетон, а не персонаж.

Возвращение мятежника: Если при помощи вооруженной расправы был уничтожен персонаж, любой игрок может вернуть его в игру. Игрок с готовым к действиям персонажем, вместо выполнения своего хода по обычным правилам, может пропустить свой ход, сыграть три карты истории, и создать историю, в которой уничтоженный мятежник прошел через суровые испытания и вернулся в строй. Пропускающий ход и возвращающий персонажа игрок не активирует своих персонажей. В истории могут участвовать любые персонажи, и ни один жетон персонажа на поле не двигается. После завершения истории рассказавший её игрок помещает жетон уничтоженного персонажа на любую упомянутую в истории локацию. Играющий вернувшимся персонажем участник переворачивает его карту готовой к действиям стороной.

Цели

Война состоит не только из великих сражений, это еще и ежедневные небольшие столкновения. Война между весной и зимой не является исключением и состоит не только из заданий, но и включает тайные цели.

Каждый игрок имеет секретную цель, которая будучи завершенной становится воспоминанием. При использовании продвинутых правил целей игра должна длиться как минимум пять воспоминаний.

Игроки достигают целей для создания воспоминаний своей стороны конфликта. В отличие от заданий цели не дают сил если используются продвинутые правила сил.

Подготовка к игре

В конце 4-го шага основной подготовки к игре, начиная с младшего сторонника весны и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок тайно берет по карте задания своей стороны. Он может посмотреть свою карту в любой момент игры, но она должна лежать перед ним лицевой стороной вниз. Рассказчик берет две карты целей, по одной за весну и зиму.

Достижение целей

Цели могут быть достигнуты в любой момент игры, когда выполняются их условия. Когда игрок достигает цели, он может немедленно об этом заявить. Если это произошло он открывает свою карту цели и кратко описывает как это произошло, используя указанную в карте цели тему и привязывая цель к воспоминанию, на котором в данный момент лежит жетон закладки. Затем игрок создает новое воспоминание.

Воспоминания о достигнутых целях

Когда игрок создает воспоминания достижением цели, он помещает карту цели на пустое деление шкалы воспоминаний со значком цели и перемещает на неё жетон закладки. Только три деления со значком цели могут хранить воспоминания о цели. Если игрок ссылается на воспоминание о цели, он должен использовать историю связанную с этим воспоминанием о цели.

Переписывание воспоминаний

Размещая воспоминание связанное с выполнением задания игрок может поместить его на воспоминание о достигнутой цели, переписав его, независимо от того, какой стороне конфликта оно принадлежит. Воспоминания о заданиях не могут быть переписаны.

Доступные цели

Этот раздел описывает доступные сторонам конфликта цели.

Спасение (Весна)

Количество карт: 1

Условие: Спасти обезвреженного мятежника. История этого воспоминания основывается непосредственно на бое, в результате которого был обезврежен персонаж.

Темы: Освобождение заключенного мятежника; оказание первой помощи раненному другу; исцеление больного союзника.

Примеры:

- Алиса спасает израненного Буратино, которого покусал волк.
- Кранки помогает Пугалу сбежать из Зимней темницы.

Мятежники (Весна)

Количество карт: 2

Условие: Обезвредить попавшего в западню солдата.

Темы: Благодаря уловке заключить солдата под стражу; нанести ему рану; лишить его сознания.

Примеры:

- Алиса модифицировала электрошокер и отомстила за свои страдания Безумному Шляпнику.
- Пугало заманил Белого Кролика в подвал и закрыл за ним дверь.

Наладить связи (Весна)

Количество карт: 4

Условие: За одну активацию побывать во всех указанных локациях. Когда игрок перемещает своего персонажа в одну из указанных на карте локаций, он открывает и помещает перед собой эту карту. Мятежник достигает цели, если ему удастся в течение текущей активации добраться до второй локации. Иначе карта остается лежать перед игроком и он может попытаться достичь данной цели в следующих главах. Если вы начинаете движение из локации, считается что вы двигаетесь через неё. Порядок в котором персонаж посетит локации не важен.

Темы: Доставка тайного послания или важного донесения; транспортировка важного для мятежников артефакта; тайное перемещение секретного оружия.

Примеры:

- Железный Дровосек берет в кукольном театре куклу рыцаря, чтобы положить её на могилу своего друга, Трусливого Льва.
- Буратино перевозит секретное вещество, найденное на Ярмарке чудес, намереваясь подлить его в горячее танков на Фабрике кошмаров.

Награда (Зима)

Количество карт: 2

Условие: Обезвредить мятежника в бою.

Темы: Преимущество полученное благодаря открытому нападению на мятежника; ответ на действия мятежника; запугивание.

Примеры:

- Волк проявляет себя как непобедимого воина, побеждая на дуэли Железного Дровосека.
- Безумный Шляпник узнает о планах мятежников, подвергая Дороти электротерапии.

Шпион (Зима)

Количество карт: 2

Условие: Когда мятежник заходит в область с одним из ваших солдат, откройте и положите перед собой эту карту. Когда второй раз любой мятежник заходит в любую область с вашим солдатом, цель считается достигнутой. Условие может быть выполнено с участием одних и тех же солдата и мятежника.

Темы: Шпионить за перемещениями мятежников и узнать их тайны; отслеживать подозреваемых; завести дело на подозреваемого.

Примеры:

- Фитиль узнал о месте нахождения убежища мятежников.
- Карабас-Барабас нашел помогающих мятежникам горожан.

Нападение (Зима)

Количество карт: 2

Условие: Сбросить две карты истории когда ваш персонаж находится в указанной локации.

Темы: Уничтожение убежища мятежников; саботаж; шпионаж.

Примеры:

- Фитиль отравляет еду в кладовой особняка Дороти.
- Белоснежка клеймит все вещи кукол в кукольном театре символом режима.

Гарнизон (Зима)

Количество карт: 1

Условие: Зимние персонажи находятся в большем количестве локаций, чем весенние.

Темы: Облава во время которой были обнаружены важные документы; демонстрация силы для усиления ужаса.

Примеры:

- Белый Кролик находит и уничтожает все доступы в сеть тоннелей по которым мятежники перемещались по городу.
- В качестве наказания за помощь мятежникам Волк проводит массовые аресты населения.

Умения

Использование дополнительных правил умений дает каждому персонажу особую способность, которая указана в нижнем правом углу его карты.

Список умений

Умения персонажа действуют постоянно. При их использовании игрок должен вкратце объяснить, как именно персонаж использует свое умение.

Цель (Алиса, Фитиль)

Активируя такого персонажа игрок может использовать его умение для сброса своей текущей цели (только если она еще не достигнута) и выбора другой цели из неиспользованных карт своей стороны конфликта.

Если игроки не используют дополнительные правила целей, вместо этого Алиса и Фитиль обладают умением “Карта истории”.

Алиса

В безумстве Алисы есть нечто большее чем просто бредни. Где простачки слышат только несуразицу, другие чувствуют некоторое подобие просветления.

Фитиль

Ничто не укроется от Фитиля. Благодаря его врожденному таланту находить скрытое он способен почувствовать слабые места врага.

Задание (Пугало, Карабас-Барабас)

Когда данный персонаж участвует в выполнении задания, его сторона конфликта получает +1 при подсчете карт истории для определения победителя.

Пугало

Его ловкий ум и способность планировать делают Пугало идеальным автором планов по подрыву основ режима.

Карабас-Барабас

Его острый интеллект вместе с невероятной харизмой делают из Карабаса-Барабаса непревзойденного командира. Благодаря этим дарам он может пресекать любые планы мятежников.

Западня (Буратино, Лис и Кот)

При подсчете карт истории для определения победителя в западне персонаж получает +1.

Буратино

Революция делается не только пропагандой и идеями. Достойный потомок своего отца, Буратино стал талантливым изобретателем оружия и ловушек.

Лис и Кот

Природная изворотливость лиса, объединенная с хитростью кота, делают эту парочку ужасными агентами режима и врагами, которых почти невозможно перехитрить.

Бой (Железный Дровосек, Волк)

Когда такой персонаж участвует в бою, контролирующий его игрок не играет первую карту истории. Он по-прежнему должен рассказать историю и битва продолжается так, будто он положил карту истории.

Железный Дровосек

Несмотря на то, что глубоко внутри этот гигант добряк, когда его вынуждают биться, Железный Дровосек становится несокрушимым воином, и не только благодаря крепкой броне, но и его желанию защищать слабых.

Волк

Идеальный хищник. Волку нет равных в бою. Он сочетает холодный расчет и острый ум со своими звериными инстинктами. Благодаря этому он еще ни разу не был побежден.

Движение (Девочка со Спичками, Белоснежка)

Когда игрок перемещает такого персонажа, он может передвинуть его до двух областей без использования карт истории.

Девочка со Спичками

Тихая и почти бесплотная, Девочка со Спичками двигается сквозь зимний мороз слегка касаясь падающих снежинок. Её ступни не оставляют следов, и её одеяние почти не шуршит.

Белоснежка

Королева всегда двигается в сопровождении своей свиты и стражей, которые доставят её в любое место Винтертауна, куда бы не пожелала госпожа. С её приходом улицы пустеют и, кажется, снег идет вслед за ней.

Тайный ход (Бабуля Дороти, Безумный Шляпник)

Когда игрок активирует такого персонажа, до начала движения, он может немедленно переместить его в указанную локацию. Это перемещение не считается движением, и игроки не могут навязывать бой или устраивать западню на перемещающегося персонажа.

Бабуля Дороти

Благодаря своему опыту укрытия беглецов Дороти получила обширные знания о тоннелях под городом и тайных проходах, которые соединены с её

домом и предоставляют пути для быстрого входа и отступления.

Безумный Шляпник

Говорят, что Безумный Шляпник никогда не покидает здания, появляясь то там то здесь в темных коридорах своего приюта. Однако некоторые клянутся, что видели Шляпника прогуливающимся по Винтертауну, несмотря на то, что есть свидетельства его присутствия в этот же момент в электрошоковой комнате.

Карта истории (Кранки, Белый Кролик)

При активации такого персонажа игрок получает четыре карты истории вместо трех.

Кранки

Несмотря на то, что сердце Кранки отягощено пивом и скорбью, истории о древних людях до сих пор живы в нем, как и воспоминания о давно забытых добродетелях.

Белый Кролик

Богатство Белого Кролика позволяет ему купить все, что, по его мнению, поможет достижению цели.

Примеры игры

В этом разделе приводятся детальные примеры игрового процесса.

Создание задания

Антон является текущим игроком. Он активирует Буратино, получая три карты истории и объявляя о намерении начать новое задание. Он выбирает задание Великий Артефакт и ищет локацию где можно разместить жетон. Он не может поместить его на Фабрику кошмаров, так как там уже лежит жетон задания Пробирающий до костей ужас. Он останавливает выбор на локации Ярмарка чудес, помещая жетон на свободный слот. Так как на поле появился жетон весеннего Великого Артефакта, его зимняя копия возвращается в коробку. Затем игрок начинает повествование:

“Буратино прогуливался вдоль стен Зимней темницы, кутаясь от холода в пальто. Со стороны могло показаться, что он пытается укрыться от пронизывающего ветра, но на самом деле он заглядывал сквозь узкое окошко, в поисках слабых мест, которые можно использовать для нанесения удара по режиму. Пока его ум создавал витиеватые планы восстания и нападения на крепость, он не переставал размышлять над тем, что мятежникам нужно нечто больше простого оружия. Им нужна реликвия, которая вдохновит назревающую революцию. Буратино знал, что такая вещь может быть обнаружена на Ярмарке чудес.”

Бои

Светлана передвигает Бабулю Дороти из Дубового парка на Алею памяти, где выполняет задания Пробирающийся до костей ужас. Светлана активирует её персонажа, берет три карты истории и сбрасывает одну, чтобы переместить Дороти на площадь между двумя локациями. Безумный Шляпник Владислава уже находятся на этой площади и он решает остановить Дороти, начав для этого бой.

“Держа в руке лампу Безумный Шляпник склонился над беспризорным мальчишкой, всматриваясь в его глаза для определения душевного состояния. Они только что покинули старую мельницу, в которой Шляпник ставил над парнем психологические эксперименты. В глазах ребенка злодей увидел отражение Бабули Дороти. Дороти появилась позади него, пробираясь через снег, который наполовину укрыв дорожный гравий. Он обернулся, и их взгляды встретились. Он был уверен, что она его узнала; высокая шляпа и окровавленные одежды делали его легко узнаваемым. Это был Безумный Шляпник директор приюта для душевно больных. Он направился к пожилой даме, которая похоже рассчитывала на неожиданное появление. Какая жалость, он никогда ничего не пропускает.”

“Бабуля, - сказал он, - что привело вас на кладбище в столь поздний час? Вы разве не знаете о комендантском часе? Конечно, - прошептал он с улыбкой, - вы забыли, не так ли. Ваша память уже не так хороша. Возможно определенная терапия вам поможет... Пойдемте. Я позабочусь о вас. Я прослежу за тем, чтобы вы приняли свои лекарства.”

Владислав играет карту истории (лекарства).

На этом Владислав закончил шаг 1 боя и игра переходит к шагу 2. Светлана отвечает:

“Однако Дороти была готова. Она немедленно засовывает руку в карман и достает кусочек бумаги. Гражданин начальник, - говорит она, показывая ему документ, - лично от Карабаса-Барабаса получила я особое разрешение, позволяющее мне находиться на улице после комендантского часа.”

Светлана играет карту истории (документ).

Начинается новый раунд и Владислав выполняет шаг 1.

“Попытка обмануть психолога не безопасна, особенно если это Безумный Шляпник, который может уловить даже самые тихие нотки лжи в лицах своих пациентов. Ты действительно считаешь, что можешь меня обмануть, женщина? Он рванулся вперед.”

Владислав играет карту истории (лицо).

Начинается шаг 2, но Светлана решает больше ничего не делать. Владислав побеждает в бою, и Светлана переворачивает жетон набок, указывая что её персонаж обезврежен. Теперь

Владислав завершает историю боя.

“Безумный Шляпник схватил пожилую даму, онемевшую от неожиданности. Он решил бросить её в подполье тюрьмы, где из нее выбьют информацию о планах мятежников.”

Владислав берет жетон персонажа Светланы и помещает её в Зимнюю темницу. Персонаж остается обезвреженным.”

Раунды боя

1. Во время первого раунда боя оба сторонника зимы и весны сыграли по карте истории, так что начался новый раунд битвы.

2. Во время второго раунда только сторонник зимы сыграл карту истории и выиграл бой.

Ловушки

Ольга активирует Фитиля, который находится на площади между приютом Безумного Шляпника и Дубовым парком. Она берет три карты истории и решает переместить Фитиля на Алею памяти. Она сбрасывает одну карту и начинает движение. Сергей, который контролирует Алису в Дубовом парке, пытается остановить Фитиля, расставляя для этого западню. Сергей играет карту ловушки (фальшивое письмо) и начинает рассказ:

“Некоторое время назад Алиса отослала фитилю письмо с намеком на то, что где-то в Дубовом парке спрятан печатный станок, на котором мятежники изготавливают пропаганду против режима. Занятый своими делами Фитиль не обращал на него внимания. Теперь, прогуливаясь через парк, он обратил внимание на небольшую сокрытую ветвями хижину. Вспомнив о письме, он решил её проверить. Как бедолага мог знать, что Алиса приготовила для него западню и хочет пленить.”

Сергей складывает свои три оставшиеся карты истории в стопку под свою карту персонажа. Он кладет две карты весенней стороной вверх (что идет в учет силы ловушки) и одну карту зимней стороной вверх. Теперь Ольга должна вытащить своего Фитиля из западни, но она не знает сколько карт Сергей использовал для усиления ловушки.

Теперь начинается часть повествования Ольги:

“Фитиль приблизился к хижине между деревьев, осторожно ступая по замерзшему снегу. Он пригнулся чтобы заглянуть в замочную скважину. Похоже что небольшое здание было пустым, и он немедленно ощутил, что это была западня для того, чтобы задержать или даже пленить его. Он начал аккуратно отступать по своим следам. Кто-то заплатит за это.”

Ольга разыгрывает две карты чтобы избежать западни. Сергей открывает спрятанные под

его картой персонажа карты истории. Две карты лежали весенней стороной вверх, так что результат ничейный. Движение Фитиля заблокировано, но он не обезврежен. Ольга возвращает Фитиля на площадь с которой он зашел в Дубовый парк. Теперь Сергей должен закончить историю.

“Холодный гнев переполнял Фитиля. Он выследит тех глупцов, которые осмелились считать его настолько недалеким, чтобы попасться на такую простую уловку! Он окрикнул только что вошедших в парк стражей и приказал их обыскать здание на предмет улик. Он пустился на поиски организаторов самых лучших шпионов режима. Фитиль настолько увлекся своим расследованием, что забыл причину своего визита на Алею памяти.”

Как работает западня

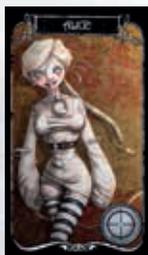
1. Стронник весны играет карту западни и затем помещает оставшиеся карты истории под свою карту персонажа.
2. Стронник зимы играет две карты истории и лишь частично избегает эффекта западни.

Персонажи

Этот раздел содержит истории всех персонажей Зимних историй для использования в повествовании.

Алиса после Страны чудес

После возвращения из страны чудес Алиса начала рассказывать о своем удивительном приключении, но режим, пытаясь придушить все ростки воображения и надежды, тут же заключил её под стражу. Алиса была осуждена и провела семь долгих лет в приюте Безумного Шляпника. Здесь она подвергалась электрошоковой терапии направленной на то, чтобы она забыла все необычное из Страны чудес. Несмотря на это обрывочные картины и воспоминания о её путешествии всегда возвращались. Однажды она увидела тень на стене своей камеры. Тень указала на дверь. Алиса двинулась в указанном направлении и удивилась... дверь была открыта и охранников не было на местах. Со смешанными чувствами надежды и страха она шагнула через порог в новое приключение.



Бабуля Дороти

После возвращения из страны Оз, Дороти вернулась к нормальной жизни, которая текла спокойно и беззаботно. Она постарела и мирно бы провела свои последние годы, но когда темная зима спустилась на землю, она решила не оставаться в



стороне. В начале Осенней Битвы, она переехала в маленький домик в Винтертауне, где удачно скрывала от режима множество беженцев. Она всегда любила детей, каковыми считала всех “Беженцев Дороти”. И только когда их количество начало исчисляться сотнями, режим обратил на неё внимание.

Железный Дровосек и ужасный холод

Во время Осенней Битвы, в котором Железный Дровосек сражался бок о бок со своим другом Грусливым Львом, он начал ощущать сильный озноб. “У меня есть сердце, - повторял он себе, - почему же мне так холодно? Почему мои чувства не греют меня?” Он проклинал свои железные доспехи, такие неудобные и холодные, и решил сблизиться со своими компаньонами по путешествию, потому что только компания друзей могла дать ему тепло. Увы, во время конфликта Грусливый Лев был убит, и Железный Дровосек лишился надежды. Зима укрыла тьмой всю землю, а белый снег продолжал падать на него. Все надежды ушли, он лежал на замерзшей земле, все сильнее покрываясь снегом. В конце концов кто-то забрал его и выкинул на свалку Фабрики кошмаров. А затем, однажды, он открыл глаза.



Кранки и древний народец

Долгие годы Кранки жил у окраины Древнего леса вместе с другими гномами. Гномы тихий народец, поэтому они не участвовали в Осенней Битве, думая только о защите своих шахт, и продолжали трудиться. Однако постепенно некоторые из его братьев начали чувствовать ужасный холод - морозной зимой дни становились короче. Вскоре старейшины заболели и медленно, но неуклонно, отправились в свое последнее путешествие. Шахта, их единственный источник дохода, была заброшена, её вход заблокировали снег и лед. Кранки остался один, последний представитель древнего и знатного рода гномов рудокопов.



Возвращение Девочки со Спичками

Девочка со Спичками жила грустной, ужасной жизнью. Одна, без средств на существование, она погибла от голода, пытаясь зажечь свою последнюю спичку. Такой помнят её спустя несколько столетий. Только немногие знают, что небольшой огонек всё ещё теплится в сердце Девочки со Спичками. Зима забрала у нее все: семью, дом, жизнь. И теперь она вернулась,



возродившись на Аллее памяти в виде ужасного не знающего покоя духа. Она пришла чтобы отомстить, и огонек горящий в её холодных руках жестокой зиме так просто не задуть.

Кукольник Буратино

Превратившись в настоящего мальчика, Буратино решил стать кукольником. После смерти своего отца, Папы Карло, Буратино вновь встретился с Карабасом-Барабасом, который терроризировал Винтертаун. Мальчик видел как воплощались угнетение и преследования со стороны режима. Он видел струны, которые связывали судьбу людей с руками тех, кто за них дергает. Буратино понимал, что жители Винтертауна должны быть освобождены от гнета. Его преследовали кошмары из детства и переполняли прогрессивные идеи. Теперь он матерый революционер, разжигающий искры восстания, замысливший планы свержения режима и старающийся не быть пойманным.



Король Пугало

В качестве короля страны Оз он был мудр и рассудителен, его интеллект позволял ему видеть суть проблемы и работать над общим благом. Однако однажды зима начала расползаться повсюду. Люди покидали свои угодья, жадность поселилась в сердцах, и разрушительная Осенняя Битва испепелила процветающее королевство. Пугало был вынужден покинуть замок и отправился в путь как странствующий психиатр. Где бы он не выступал со своими мудрыми речами, к людям возвращались проблески утраченной радости. Его путешествия привели его в Винтертаун, жители которого очень нуждались в помощи.



Белоснежка, Королева Зимы

После своей коронации она постепенно превратилась в свою злобную мачеху, со временем переняв её худшие черты. Единственное что её интересует - собственная красота. Белоснежка оставила своих недавних друзей, семерых гномов, и присоединилась к режиму, надеясь что холод бесконечной зимы позволит сохранить её красоту. Теперь она живет холодной и пышной жизнью в мире мороза и льда, представляя режим на всех официальных мероприятиях.



Богатый Белый Кролик

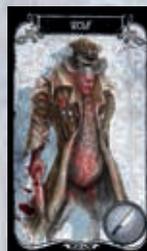
Он покинул Страну Чудес и добрался до Винтертауна, где быстро устроился и стал накапливать богатства благодаря своему чутью пред-

принимателя. Уже будучи в возрасте, он использовал свои связи с режимом, купил за гроши и вырубил Волшебный лес, построив на его месте огромный индустриальный комплекс Витертауна: Фабрику кошмаров. Нажившись на производстве оружия, теперь он сказочно богат, и иногда финансирует режим, снабжая его оружием и другими ужасными изобретениями.



Волк, Ветеран войны

Тело оставленного умирать со вспоротым брюхом Волка обнаружил Белый Кролик, передав его своим исследователям в мрачных лабораториях Фабрики кошмаров. Волка заштопали и вернули к жизни. Машина гонит по его венам холодную ненависть, вытяжку из зимнего ночного тумана, смешивая инстинкты хищника со слепой преданностью режиму. Возвращенный к жизни Волк стал самой опасной карающей рукой режима. Он любит рвать части тела своих жертвы когтями, клыками и своим клинком.



Фитиль и его обида

Превратившись в осла в стране игрушек Фитиль долгое время жил в одиночестве и отчаянии, накапливая чувства гнева и обиды. Однажды Белоснежка увидела это существо на рынке и, будучи очарованной чистой ненавистью в его глазах, привела осла Белому Кролику для исследования. В лабораториях Фабрики кошмаров ученым удалось определить истинную сущность животного, и ему был возвращен человеческий облик. В благодарность за спасение и намереваясь осуществить месть, Фитиль начал использовать свои таланты для распространения порчи и переманивания слабых духом на сторону режима. Он быстро сделался самым доверенным шпионом и информатором.



Лис и Кот

Сиамские близнецы, и это не фигуральное выражение. Эта парочка долгие годы укрепляла свое преступное влияние, став беспринципными дельцами, для которых главное - слава и деньги. Они первые воспользовались возможностью, которую предоставляла Осенняя Битва, неплохо нажившись на растущем могуществе зимы. Их изворотливость сделала их скользкими торговцами оружием, поставляющими режиму все смертоносные новинки. Они по-прежнему любят прибегать к хитрым улов-



кам, пытаясь всегда получить максимальную выгоду.

Безумный Шляпник и его Приют

Мир никогда не был выбором Безумного Шляпника. Постоянное ухудшение его психического здоровья привело его к состоянию постоянного невротического бреда, заставив с легкостью примкнуть к режиму, считая что его враги не более чем кучка больных пациентов, требующих терапии. Теперь он занимает пост директора приюта Винтертауна и верит, что электрошоковая терапия является единственным способом исцеления его несчастных пациентов. В темных подземельях приюта враги подвергаются беспощадной терапии Безумного Шляпника, пока он не вымрет их крикам как улаждающей слух музыке.



Ужасный Карабас-Барабас

Будучи ужасным, но обладающим харизмой, диктатором Страны игрушек, Карабас-Барабас преследовал более амбициозные цели. Он нашел свое место в режиме и с холодной жестокостью возглавил своих солдат. Получив ранения в Осенней Битве от до сих пор не известного мятежника, он был повышен до Верховного Судьи Зимы, губернатора Винтертауна и генерала городской стражи. Он тиран правящий железным кулаком и не питающий сожалений по отношению горожан.

