

\*Для игры требуется  
хотя бы один  
читающий игрок.

5+

2-6  
ИГРОКОВ

20  
МИН.

# Живые истории

Навстречу новым  
приключениям!

ПРАВИЛА  
ИГРЫ



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ  
СТИЛЬ ЖИЗНИ

## Компоненты:

- 24 двусторонние карты историй
- 7 пустых карт историй
- 30 карт с персонажами
- этот буклет с правилами



*Это дополнение не является самостоятельным. Вместе с ним вам понадобится базовая игра «Живые истории». Просто замешайте в стопку персонажей из базовой игры карты персонажей из этого дополнения и играйте с новыми историями так же, как с базовыми историями.*

## Для чего нужны пустые карты?

Мы добавили в коробку 7 пустых двусторонних карт, чтобы вы могли придумать свои собственные неповторимые сказки. Дайте волю своему воображению, создайте новые истории и играйте с ними!



## Как написать сказку для игры «Живые истории»?

- 1 Каждая сказка в игре состоит из 7 карт — глав. Возьмите 7 пустых карт и расположите их по порядку от 1 до 7 одним цветом вверх.
- 2 На первой карте напишите название своей сказки (или оставьте для него место).



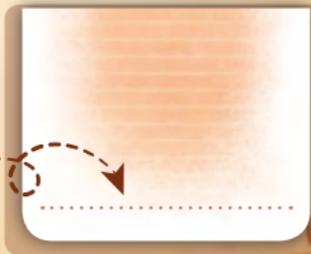
- 3 Начните сказку со слов «Давным-давно, когда...», жил(а)...» или похожей фразы и представьте главного персонажа.
- 4 Каждая следующая глава (кроме последней) будет продолжать историю и вводить в игру нового персонажа. Постарайтесь описывать каждого персонажа так, чтобы на его роль могло подойти много животных и во время голосования выбор игроков не был слишком очевидным. Мы предлагаем уделить больше внимания личным качествам и поведению персонажей и избегать упоминания их внешности.

*Например, «маленький и зелёный» — не очень удачное описание, тогда как «дружелюбный и болтливый» гораздо лучше подойдёт для игры.*

- 5 В последней (седьмой) главе не нужно представлять нового персонажа. Эта глава для того, чтобы закончить историю. Она может быть чуть длиннее остальных глав.

- 6 При написании сказки следуйте нескольким правилам:

- текст истории должен находиться над пунктирной линией;



- выделите нового персонажа в тексте, чтобы его можно было легко найти на карте (используйте другой цвет, подчеркивание и т. д.);
- завершив главу на карте, переверните её обратной стороной вверх и впишите персонажа с этой карты в строку над пунктирной линией.



Залая становился  
невыносимым и находчивая  
волшебница, последняя усталая  
каманди, наложив на чужбище  
исцеляющие заклинание. Вскоре монстр  
понял, что улетелся от клариса  
и его злая болонка не боится.

17.8

находчивая волшебница

- 7** Поздравляем! Вы написали свою первую сказку! На обратной стороне карт есть место для ещё одной сказки, но сначала давайте поиграем с только что написанной историей!

Авторы игры: Уилфред и Мари Фор  
Иллюстратор: Евгения Смоленцева  
Редактор проекта: Мария Кравченко  
Дизайн: Анастасия Дурова  
Вёрстка: Анна Медведева  
Перевод: Матьё Риверо и Мария Кравченко  
Технолог: Юрий Хмелевской

Авторы сказок:  
Уилфред и Мари Фор — «Баюны», «Вот так искусство!», «Хранитель Няма» и «Дом барона»  
Бертран Аршино — «Жвачный монстр»  
Матьё Риверо — «Двери-близнецы»  
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»  
[www.LifeStyleLtd.ru/](http://www.LifeStyleLtd.ru/)

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе ЮРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов!  
Подробности на сайте [www.LifeStyleLtd.ru/authors/](http://www.LifeStyleLtd.ru/authors/)