



Добро пожаловать на карнавал... в честь Дня мёртвых! Традиционный мексиканский праздник вдохновил авторов этой очень любопытной кооперативной игры. Сможете ли вы одним словом напомнить другим игрокам о том или ином известном персонаже, и что они передадут соседу? Задача не так проста, как кажется, и вашей команде надо будет проявить изобретательность. Желаем удачи, или (как говорят мексиканцы) «Buena suerte!»



ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Фiesta. Карнавал мёртвых» — это кооперативная игра, в которой участники должны угадать всех персонажей, ориентируясь на слова-ассоциации.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте каждому игроку по 1 **планшету черепа**, 1 **планшету для ответов** и 1 **стираемому маркеру**.

Перемешайте карточки персонажей (за исключением пустых карточек) и сложите их в виде стопки рубашкой вверх.

Возьмите **карточки с номерами** в соответствии с количеством игроков и отложите их в сторону.

*Пример: при игре с 5 участниками, возьмите **карточки с номерами** от 1 до 5.*



Планшеты черепа
x8



Планшеты для ответов
x8



Стираемые маркеры
x8



Карточки персонажей
x120



Карточки с номерами
x8



Карточки ограничений
x12



Жетоны кости
x16



Пустые карточки персонажей
x10

Возьмите **жетоны кости** в соответствии с таблицей ниже:

4 ИГРОКА



Ни одного жетона кости

5 ИГРОКОВ



1 жетон кости

6 ИГРОКОВ



2 жетона кости

7 ИГРОКОВ



3 жетона кости

8 ИГРОКОВ



4 жетона кости



«СМЕРЬ — ЭТО НАЧАЛО ЧЕГО-ТО».

ЭДИТ ПИАФ

ХОД ИГРЫ

ШАГ 1: ВЗЯТЬ КАРТОЧКУ ПЕРСОНАЖА



Каждый игрок берёт **карточку персонажа** из колоды, смотрит на неё втайне от других игроков и кладёт её лицом вниз перед собой.

Затем каждый игрок открывает свой **планшет черепа**, пишет внутри **персонажа**, указанного на его карточке, и закрывает **планшет**.

Внимание! Начиная с этого момента и вплоть до шага «Упокоить мёртвых», **планшеты черепов** открывать нельзя!

Примечание: если игрок не знает **персонажа**, указанного на его карточке, он может сбросить карточку персонажа и взять новую.



ШАГ 2: НАПИСАТЬ АССОЦИАЦИЮ

НАПИШИТЕ ОДНО СЛОВО, ЗАКРАСЬТЕ ЗУБ И ОТДАЙТЕ ПЛАНШЕТ ЧЕРЕПА СОСЕДУ



Каждый игрок тайно пишет на пустой области **планшета черепа** одно слово (и не более), которое напоминает ему о **персонаже**, указанном на его карточке.

Пример: Кирилл взял **карточку персонажа** «Геркулес», поэтому он пишет слово «Сила» на своём планшете черепа.

Как только игрок записывает своё слово, он закрашивает один из нижних **зубов** на **планшете черепа**, а затем передаёт его своему соседу слева.

Внимание! Передавайте **планшет черепа** лицом вниз, чтобы другие игроки не могли подглядеть, какое слово вы написали.



**<<СМЕРТЬ — ЭТО НЕ СМЕРТЬ, ДРУЗЬЯ,
ЭТО ПЕРЕМЕНА>>.**

ПЛАТОН

ПОЛУЧИТЕ СЛОВО, СОТРИТЕ ЕГО И НАЧНИТЕ ЗАНОВО



Каждый игрок берёт **планшет черепа**, который ему передал сосед справа, читает слово, написанное на планшете, стирает его и пишет вместо него новое слово. Новое слово должно ассоциироваться у игрока со словом, которое он только что стёр с планшета.

Пример: Марина читает слово на планшете («Сила»). Она стирает это слово и пишет на планшете слово «Энергия».

Как только каждый игрок напишет на планшете новое слово, он закрашивает один **нижний зуб** и передаёт **планшет черепа** своему соседу слева.

Важно! Игроки не должны пытаться угадать, какой персонаж был указан на чужой карточке, а просто написать слово, которое ассоциируется у них со словом на полученном планшете.

ПРОДЕЛАЙТЕ ЭТОТ ШАГ 4 РАЗА

Игроки продолжают передавать **планшеты черепа**, пока все 4 **зуба** каждого из планшето не будут закрашены. Таким образом, каждый игрок должен написать по 4 слова.

Как только игрок закрашивает четвёртый **зуб** на **планшете черепа**, положите планшет в центр стола **лицевой стороной вниз**, так чтобы не было видно последнее слово, написанное на планшете.

После этого перейдите к **шагу 3 «Угадать персонажей»**.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ СЛОВ

Игрокам запрещено писать на планшетах имена персонажей (реальных или вымышленных).

Пример: игрок не может написать «Белоснежка» или «Михаил».

Примечание: игроки не могут писать слова, однокоренные со словом, которое они получили от соседа.

Примечание: игроки не могут писать больше одного слова, однако сложные слова допускаются (например, железнодорожный, пятиэтажный и так далее).

ШАГ 3: УГАДАТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

РАЗЛОЖИТЕ ПЛАНШЕТЫ ЧЕРЕПОВ И КАРТОЧКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

- 1 Выложите карточки с номерами в горизонтальный ряд в центре стола. Возьмите планшеты черепов не глядя на их лицевую сторону.
- 2 Перемешайте планшеты черепов и выложите их под карточками с номерами.
- 3 Соберите карточки персонажей у игроков не глядя на их лицевую сторону и доберите из колоды столько карточек персонажей, чтобы всего их стало 8. Перемешайте эти 8 карточек персонажей, затем выложите их в горизонтальный ряд под планшетами черепов.

*Примечание: при игре с 8 участниками добавлять **карточки персонажей** из колоды не нужно.*



Партия с 6 участниками.



<<МЁРТВЫЕ — СЛАВНЫЕ РЕБЯТА>>.

ЖОРЖ БРАССЕНС

СОПОСТАВЬТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ И ЧЕРЕПА

1 МАМА БЭМБИ

2 МАРИЯ-АНТУАНЕТТА

3 ЮЛИЙ ЦЕЗАРЬ

4 ГЕРКУЛЕС

5 ЖАННА Д'АРК

6 КАПИТАН КРЮК

7

8

Игроки должны подобрать пару из карточки персонажа и последнего слова, написанного на каждом черепе.

Как только вы считаете, что верно сопоставили карточку персонажа и планшет черепа, напишите имя персонажа на своём планшете для ответов напротив соответствующей цифры.

Совет: чтобы верно сопоставить персонажей и черепа, подумайте о словах, ассоциирующихся с этим персонажем, и постарайтесь вспомнить слова, которые вы стёрли в ходе игры.

Внимание: В ходе шага 3 («Угадать персонажей») игроки не могут переговариваться.

Как только каждый игрок записал свои догадки, перейдите к шагу 4 «Упокоить мёртвых»



<«МЁРТВЫЕ НЕВИДИМЫ, НО ОНИ НЕ ОТСУТСТВУЮТ»>.

ВИКТОР ГЮГО

ШАГ 4: УПОКОИТЬ МЁРТВЫХ

ПРОВЕРЬТЕ ОТВЕТЫ

Откройте первый **планшет черепа** и сравните имя **персонажа** внутри планшета черепа с ответами игроков.

За каждый правильный ответ перечеркните одну клетку в ряду внутри **планшета черепа**, начиная с соответствующей числу игроков клетки и далее слева направо.



Пример: при игре с 6 участниками, начните с клетки под цифрой 6. Чтобы упокоить мёртвого персонажа достаточно 5 правильных ответов.

БЕСПОКОЙНЫЙ ПЕРСОНАЖ

Если вы зачеркнули не все **белые клетки**, (начиная со стартовой клетки и далее по направлению вправо), оставьте планшет черепа открытым. Нужно ещё немного времени, чтобы упокоить мёртвого...

УПОКОЕННЫЙ ПЕРСОНАЖ

Если вам удалось зачеркнуть все **белые клетки** (начиная со стартовой клетки и далее по направлению вправо), закройте планшет черепа. Мёртвый упокоен!

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЖЕТОНЫ КОСТИ

Если вам удалось зачеркнуть дополнительную жёлтую клетку на **планшете черепа** (все игроки дали правильный ответ), вы получаете **жетон кости**. Положите его рядом с игровой зоной вместе с остальными вашими жетонами кости.



Как только вы проверите все черепа, используйте жетоны кости. За каждый жетон кости вы можете зачеркнуть одну дополнительную белую клетку на планшете черепа, чтобы упокоить мёртвого.

*Примечание: вы можете использовать несколько жетонов кости для одного **планшета черепа**.*

*Пример: при игре с 6 участниками, где на **планшете черепа** под номером 1 только три верных ответа, нужно зачеркнуть ещё две белые клетки, чтобы упокоить мёртвого. Вы можете использовать два **жетона кости**, чтобы упокоить мёртвого и закрыть планшет черепа.*



ДЕНЬ МЁРТВЫХ

На этом партия завершается. Чем больше мёртвых вы упокоили, тем веселее будет ваш праздник. Ваш успех измеряется количеством закрытых планшето черепов. Вам удалось упокоить всех мёртвых?
Buena suerte и да здравствует День мёртвых!

СЛЕДУЮЩИЕ УРОВНИ

ОГРАНИЧЕНИЕ ДЛЯ КАЖДОГО СЛОВА

Правила игры включают в себя несколько уровней сложности. Если игра кажется вам слишком простой, предлагаем вам перейти на уровень выше. У мёртвых для вас припасено в рукаве несколько сюрпризов!



Подготовка к игре: подготовка к игре проходит как обычно. После этого возьмите карты ограничений, перемешайте их и сложите в виде стопки лицом вниз.

УРОВЕНЬ 1: Откройте 1 карточку ограничений в начале партии.

Первое слово, которое пишет каждый игрок, должно соответствовать этой карточке ограничения. На следующие за этим слова ограничения не накладываются.

УРОВЕНЬ 2: Откройте 2 карточки ограничений в начале партии.

Первое слово, которое пишет каждый игрок, должно соответствовать первой карточке ограничения, а второе — второй карточке ограничения. На все последующие слова ограничения не накладываются.

УРОВЕНЬ 3: Откройте 3 карточки ограничений в начале партии.

Первое слово, которое пишет каждый игрок, должно соответствовать первой карточке ограничения, вторая — второй карточке с ограничения, третья — третьей карточке ограничения. На последнее слово ограничения не накладываются.

СПИСОК ОГРАНИЧЕНИЙ

ТЕМАТИЧЕСКИЕ: Слово, которое пишет каждый игрок, должно относиться к выпавшей теме.

Если на карточке с ограничением написано **Предмет**, игрок может, например, написать:

Меч, Стакан, Шляпа...

Если на карточке с ограничением написано **Место**, игрок может, например, написать:

Париж, Лес, Туалет...

Если на карточке с ограничением написано **Природа**, игрок может, например, написать:

Камень, Собака, Кровь...

ГРАММАТИЧЕСКИЕ: Форма слова должна соответствовать форме, заданной условиями на карточке ограничений.

Если на карточке с ограничением написано **Не более 6 букв**, игрок может, например, написать:

Смех, Гид, Стул...

Если на карточке с ограничением написано **Слова без буквы Е**, игрок может, например, написать:

Идиот, Дом, Глаз...

Если на карточке с ограничением написано **Заканчивается на -А**, игрок может, например, написать:

Мечта, Коза, Коса, ...

ПЕРВАЯ БУКВА: Слово, которое пишет игрок, должно начинаться с выпавшей буквы (М, П, Т, Р, С или Д).



«Я СНИМАЮ КОЖУРУ СО СМЕРТИ КАК С БАНАНА».

КИНГ-КОНГ

ИГРА С ЮНЫМИ УЧАСТНИКАМИ

При игре с юными участниками вы можете отсортировать карты персонажей, убрав из колоды тех, кого ребёнок может не знать.

ДРАКУЛА

ИГРА С ЭКСПЕРТАМИ И НОВИЧКАМИ

Если вы играете одновременно с теми, кто хорошо знаком с игрой, и теми, кто играет первый раз, вы можете использовать карточки с ограничениями только для продвинутых игроков (новички не должны следовать этим ограничениям).

ПРИМЕЧАНИЕ ОТ ИЗДАТЕЛЯ

В коробке с игрой вы найдёте пустые карточки персонажей. Вы можете записать на них любого персонажа, которого нет в игре, и увековечить его имя! Хороших партий!



"No me llores, no, no me llores, no
Porque si lloras me muero.
En cambio si tú me juegas
Yo siempre vivo, y nunca muero..."

«Не плачь по мне, не плачь по мне, нет,
Потому что если ты будешь плакать, я умру,
И, наоборот, если ты будешь со мной играть,
Я всегда буду жить, я никогда не умру...»

Традиционная мексиканская песня «La martiniana».

О СОЗДАТЕЛЯХ ИГРЫ

Автор игры: Антонен Боккара

Иллюстраторы: Марго Ренар, Мишель Вердю

Арт-директор и графический дизайнер: Жюль Мессо

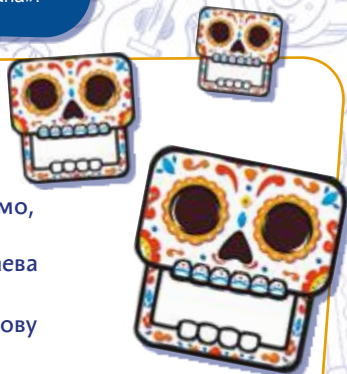
Команда OldChap: Поль-Адриен Турнье, Жан-Батист Фремо,
Тома Люзурье, Антонен Боккара, Жюль Мессо

Ответственный за русскую локализацию: Полина Басалаева

Вёрстка русской версии: Юлия Третьякова

Отдельная благодарность выражается Александру Пешкову
и Екатерине Плужниковой.

Автор игры желает поблагодарить всю свою семью за помощь
в тестировании игры.



© Fiesta de los Muertos - 2019 - OldChap Editions
Больше интересных настольных игр для взрослых и детей
на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru