

ИГРЫ В СТИЛЕ АНИМЕ И ФЭНТЕЗИ В ДОРОГУ



ИГРОПОЛИС



*Я нарисую
тебе дракона*



*Всегда
под
рукой!*

ЭТО ПРОСТО
ФАНАСТИКА!



АБСОЛЮТНОЕ
ОРУЖИЕ



ВЕЛИКАНЫ,
МАГИ, ЭЛЬФЫ



Мафия
Проклятого
Города



ИГРЫ В СТИЛЕ АНИМЕ И ФЭНТЕЗИ В ДОРОГУ



ИГРОПОЛИС

*Всегда
под
рукой!*



*Я нарисую
тебе дракона*



ЭТО ПРОСТО
ФАНТАСТИКА!



АБСОЛЮТНОЕ
ОРУЖИЕ



ВЕЛИКАНЫ,
МАГИ, ЭЛЬФЫ



МОСКВА
2015



*Мафия
Проклятого
Города*



УДК 379.8
ББК 77.056я92
И27

Дизайн макета и верстка *Н. Варламовой*

В оформлении обложки использованы иллюстрации:

Ron and Joe / Shutterstock.com

Используется по лицензии от Shutterstock.com

Игры в стиле фэнтези и аниме в дорогу. — Мо-
И27 сква : Эксмо, 2015. — 144 с. : ил. — (Игрополис).

ISBN 978-5-699-79422-5

Ты с друзьями собираешься в дорогу, но сканворды и головоломки не для вашей компании? Зато вы любите аниме или фэнтези? Не прочь пофантазировать и от души посмеяться? Тогда этот сборник для вас! В нем мы собрали самые веселые и оригинальные игры для любителей нереальных миров. Спасайте мирных граждан от зомби, изобретайте абсолютное оружие, придумывайте собственных персонажей аниме или фэнтези — и вы не заметите, как пролетит время в пути! Приятного путешествия!

УДК 379.8
ББК 77.056я92

ISBN 978-5-699-79422-5

© ИП Киселева, текст, 2015
© Оформление. ООО «Издательство
«Эксмо», 2015

Содержание

Хотите сыграть быстро?

Вот игры на 15-30 минут:

Мутанты.....	27
Великаны, маги, эльфы.....	35
Тесты «Какой ты...».....	65
Назови три.....	81
Это просто фантастика!.....	93
Абсолютное оружие.....	109
Интервью.....	121
Собери зомби.....	129

У вас есть около часа на игру?

Тогда эти игры для вас:

Мафия Проклятого Города.....	5
Фантастический крокодил.....	13
Общая история.....	23
Я загадал.....	39
Фэнта-фанты.....	41
Ситуация.....	51
Я нарисую тебе дракона.....	59
Осторожно, кавычки открываются.....	87
Стикеры.....	89
Связь между событиями.....	95
Наука и технология.....	105
Я расскажу тебе сказку.....	115
Война эльфов.....	123

Введение

Здравствуй, путник!

Ты всегда мечтал окунуться в мир магии и чудес? Ты хотел бы жить по сказочным законам и путешествовать по фантастическим местам? Если серый и однообразный мир привычной реальности тебе наскучил, то нам с тобою по пути!

Чтобы путешествовать по параллельным мирам, тебе не понадобится телепорт, и даже интернет не пригодится! Все, что тебе нужно, — это сборник наших игр, ручка и ножницы.

И не беда, что ты трясешься в поезде или летишь в самолете — с этой книгой ты не заскучаешь! Бери своих боевых товарищей и все вместе придумывайте абсолютное оружие, участвуйте в масштабных сражениях орков против эльфов или придумывайте новые миры!

Интересные приключения, кровопролитные баталии и сказочные существа ждут тебя!

Если ты искал приключений, ты их нашёл! Добро пожаловать!

Мафия Проклятого Города



30-60 минут

Едва солнце заходит, на окраине слышится леденящий душу вой. Сегодня город ждут новые жертвы...





Для кого:

Для большой компании!



Подготовка:

Выберите ведущего и вырежьте карточки с персонажами с соседней страницы. Ведущий раздает сложенные листочки так, чтобы только игрок, получивший листок, смог увидеть, что на нем написано.



Как играть:

Цель игроков, которым выпало стать злом — уничтожить как можно больше «мирных жителей». Цель мирных жителей — понять, кто является злом, и обезвредить их.



Совет:

- Если играете вшестером, потребуются два «злых» персонажа и три «мирных жителя». Один мирный житель может иметь иммунитет против зла — чеснок или эликсир. Такую пропорцию стоит сохранять и при большем количестве игроков.

Ведущий заранее выясняет, кому какая роль досталась и внимательно следит за каждым ходом. Если мирного жителя с чесноком укусил ночью вампир, то он не выбывает из игры и т.д.

Пример:

Ведущий рассказывает о Городе Проклятых, где творятся ужасные бесчинства.

Наступает ночь. *«Город засыпает»*, – говорит ведущий. Все игроки закрывают глаза. *«Просыпается зло»*, – объявляет ведущий, и те, кому достались «злые» персонажи, открывают глаза, чтобы понять, с кем они на одной стороне.

«Зло решает, кто сегодня умрет», – говорит ведущий.

Жестами они договариваются о том, кто будет убит, и указывают на него ведущему, после чего вновь закрывают глаза. Действовать надо тихо, чтобы «спящие» граждане ничего не услышали.

После зла по команде ведущего просыпается Священник. У Священника есть распятие, с помощью которого он может выявить вампира среди собравшихся. Священник указывает на любого игрока. Если игрок является вампиром, то ведущий согласно качает головой. Распятие не действует на зомби, поэтому Священник не может обнаружить его среди других.

«Священник засыпает и просыпается Доктор» – объявляет ведущий. У доктора есть волшебный эликсир, им он может вылечить убитого игрока. Если угадает, конечно!

Точно также, как Священник, он указывает на любого игрока. Ведущий никак не показывает, угадал Доктор или нет. Лечить себя доктор не может.

Один раз за всю игру (также по команде ведущего) просыпается Маньяк. Он был мирным жителем, но мрачная обстановка Города Проклятых свела его с ума. В одну ужасную ночь он убивает любого игрока. Все остальное время он снова мирный гражданин.

Ведущий объявляет: *«Наступает утро. В прошедшую ночь вампиры выпили всю кровь игрока (имя игрока). Он убит»*. Этот игрок выбывает из игры.

Если зло совершило ошибку, то ведущий сообщает: *«Сегодня ночью зомби и вампиры выходили на охоту, но так никого и не нашли. Все целы и невредимы»*.

Проснувшиеся горожане начинают обсуждать, кто может быть злом. Они имеют право выставить любую кандидатуру на голосование. Если всеобщим голосованием будет решено уничтожить выбранного персонажа, игрок должен продемонстрировать всем свою карточку. Горожане могут угадать, а могут по ошибке «засудить» и своего соратника.

Игра продолжается до тех пор, пока в городе не останется мирных жителей, или пока мирные жители не обезвредят всех вампиров и зомби.



Зомби

Ты любишь
питаться мирны-
ми жителями.



Зомби

Ты любишь
питаться мирны-
ми жителями.



Вампир

Тебе по вкусу
человеческая
кровушка.



Вампир

Тебе по вкусу
человеческая
кровушка.



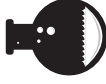
**Мирный житель,
который очень
любит чеснок**

Тебе нипочем
укусы вампиров.



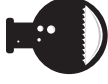
**Мирный житель,
который очень
любит чеснок**

Тебе нипочем
укусы вампиров.



**Житель
с противоядием**

У тебя есть проти-
воядие от зомби,
но оно не спасает
от вампиров.



**Житель
с противоядием**

У тебя есть проти-
воядие от зомби,
но оно не спасает
от вампиров.





Доктор

У тебя есть волшебный эликсир.
Спаси невинного!



Священник

Ты надежда Города Проклятых. По ночам ты ищешь вампиров.



Мирный житель

Ты никого не убиваешь.
Ночью трепещешь от страха.



Маньяк

Все ночи, кроме одной, ты мирно спишь. Но однажды ты сойдешь с ума и пойдешь убивать!



Мирный житель

Ты никого не убиваешь.
Ночью трепещешь от страха.



Мирный житель

Ты никого не убиваешь.
Ночью трепещешь от страха.



Мирный житель

Ты никого не убиваешь.
Ночью трепещешь от страха.



Мирный житель

Ты никого не убиваешь.
Ночью трепещешь от страха.

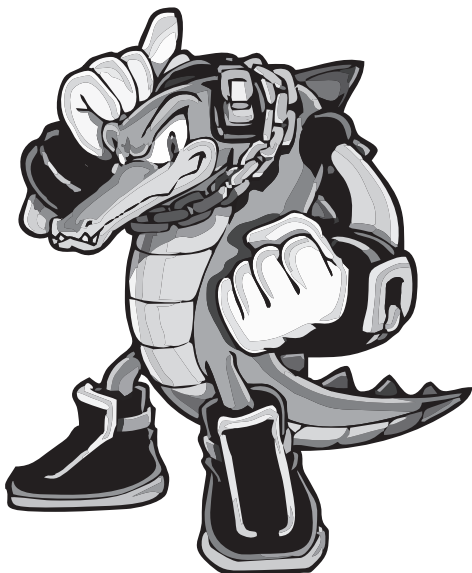


Фантастический крокодил



30-60 минут

Это уже не крокодил, это уже дракон какой-то!
Кто бы мог подумать, что Елизавета Петровна – тролль, а Вася – светлая эльфийка!





Для кого:

Для тех, кто хорошо разбирается в тонкостях фэнтези.



Подготовка:

На следующих страницах ты найдешь карточки для игры. Вырежи их и сложи в любую емкость.



Как играть:

Ведущий выбирает слово и начинает показывать его жестами, а остальные пытаются это слово угадать. Тот, кто угадывает слово, занимает место ведущего.

Если вы играете в командах, игрок из одной команды загадывает и показывает слово, а все остальные – угадывают. Отгадавший слово приносит баллы своей команде.



Совет:

- Для того, чтобы игра стала более динамичной, возьми секундомер. Итак, у команды есть ровно 60 секунд, чтобы угадать слово. Получилось – отлично! Если им это не удалось, отгадывать начинает команда соперников. У них тоже есть ровно одна минута!



Простенькие слова

Разминка

Хоббит

Гном

Троль

Дракон

Маг

Ведьма

Демон

Единорог

Рыцарь

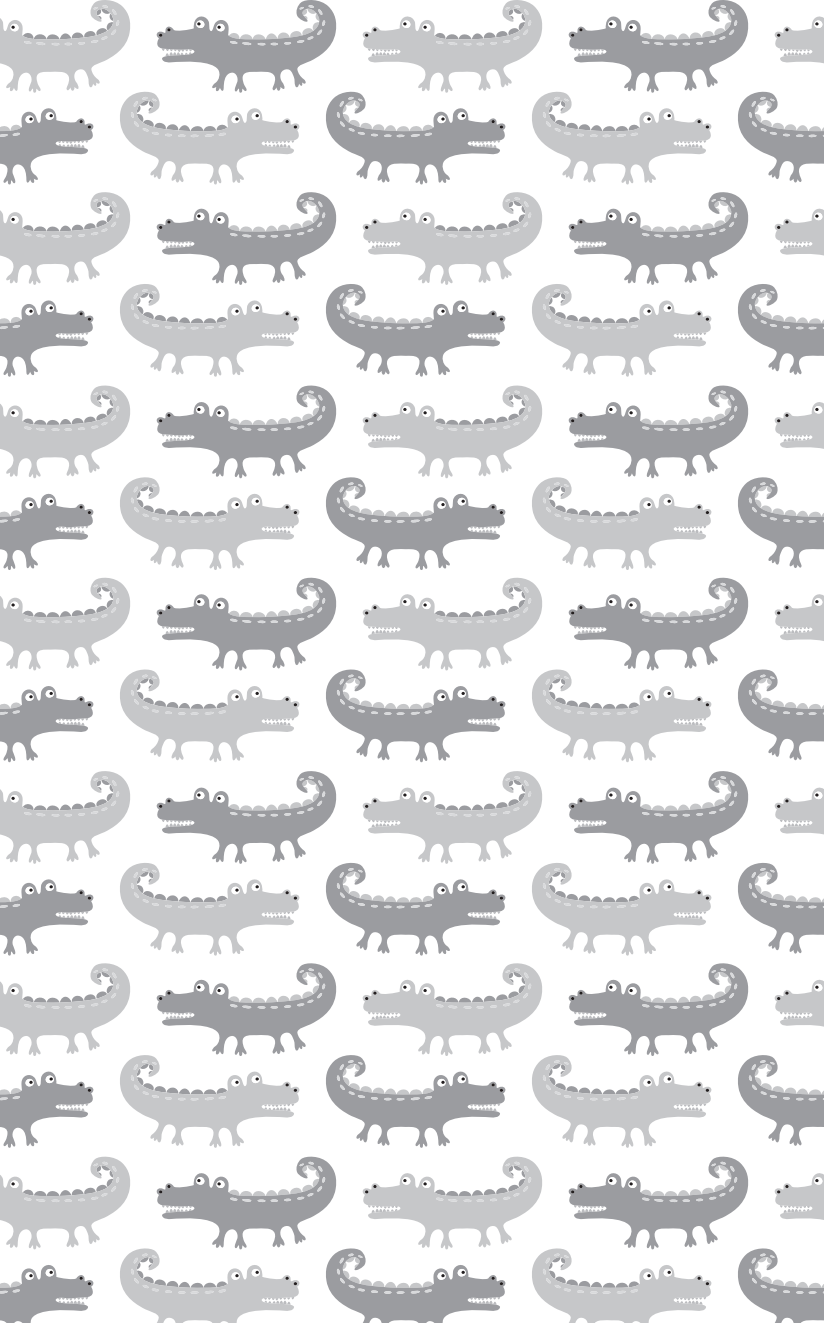
Вампир

Оборотень

Вурдалак

Гоблин

Друид





Слова посложнее

Соберись!

Заклинание

Целитель

Огр

Полуэльф

Нежить

Голем

Око Саурана

Домовой

Фея

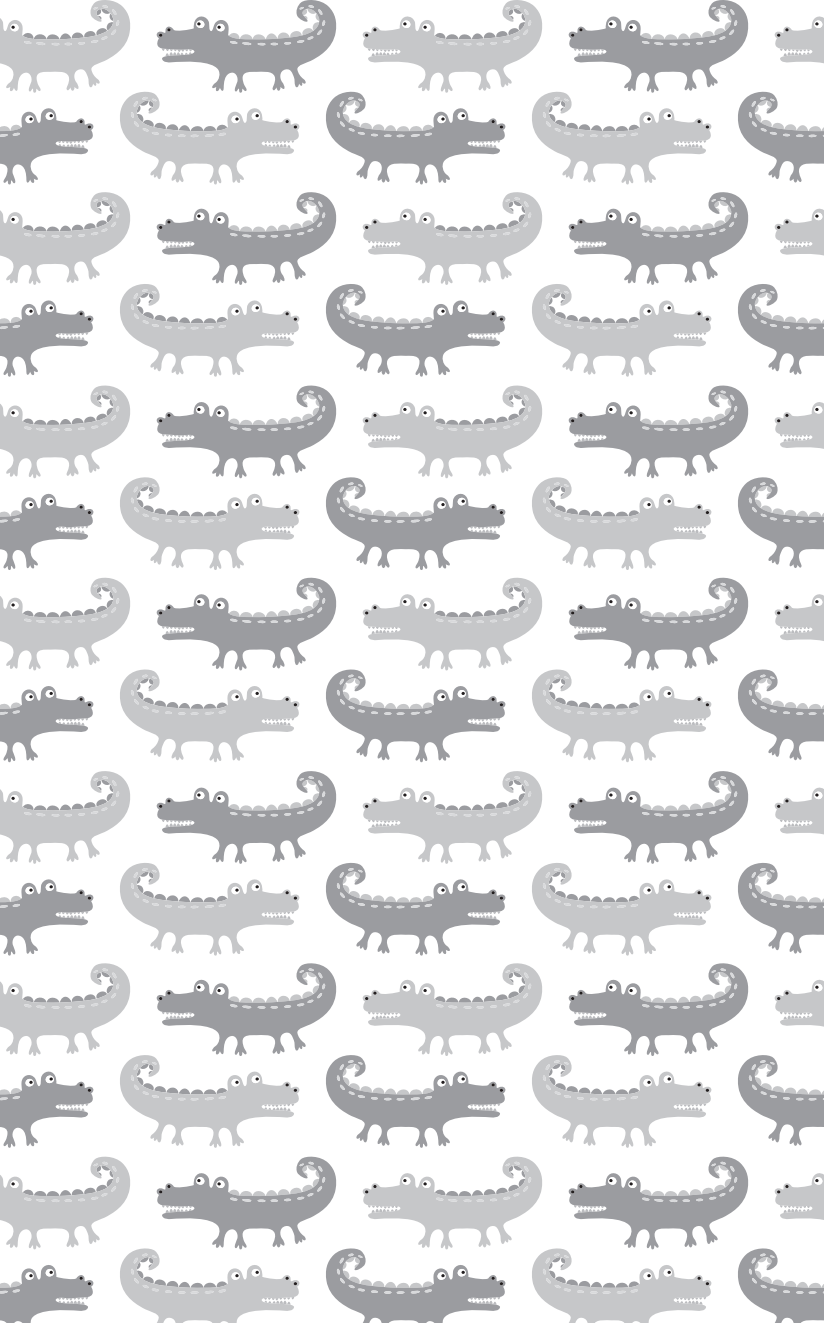
Ктулху

Русалка

Нимфа

Ангел-
хранитель

Ликантроп





Словосочетания

Самый сложный уровень

Светлый
эльф

Страшное
пророчество

Кот-Баюн

Змей-
Горыныч

Принц-
полукровка

Злой Чер-
нокнижник

Властелин
колец

Приворотное
зелье

Темный
Властелин

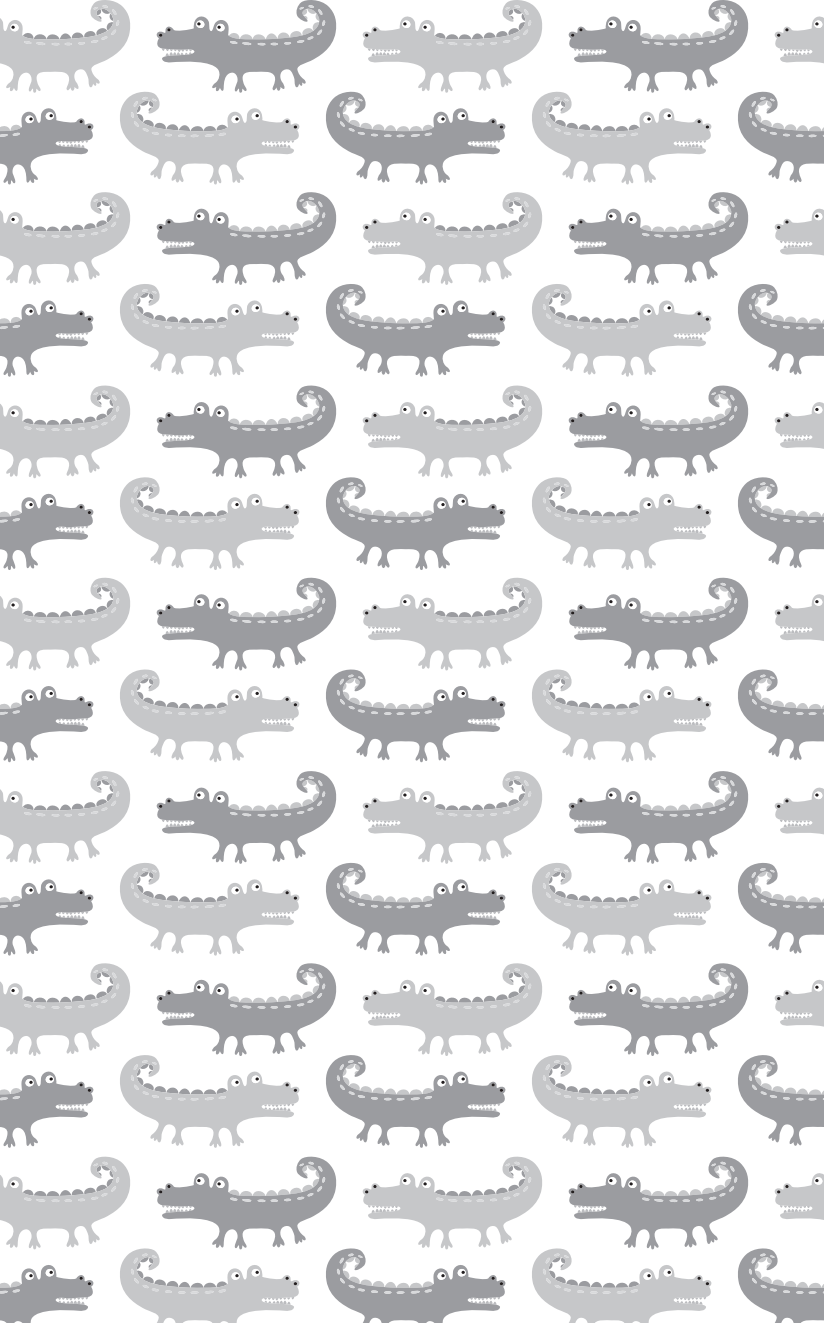
Академия
Магии

Дух
мщения

Злая
Баньши

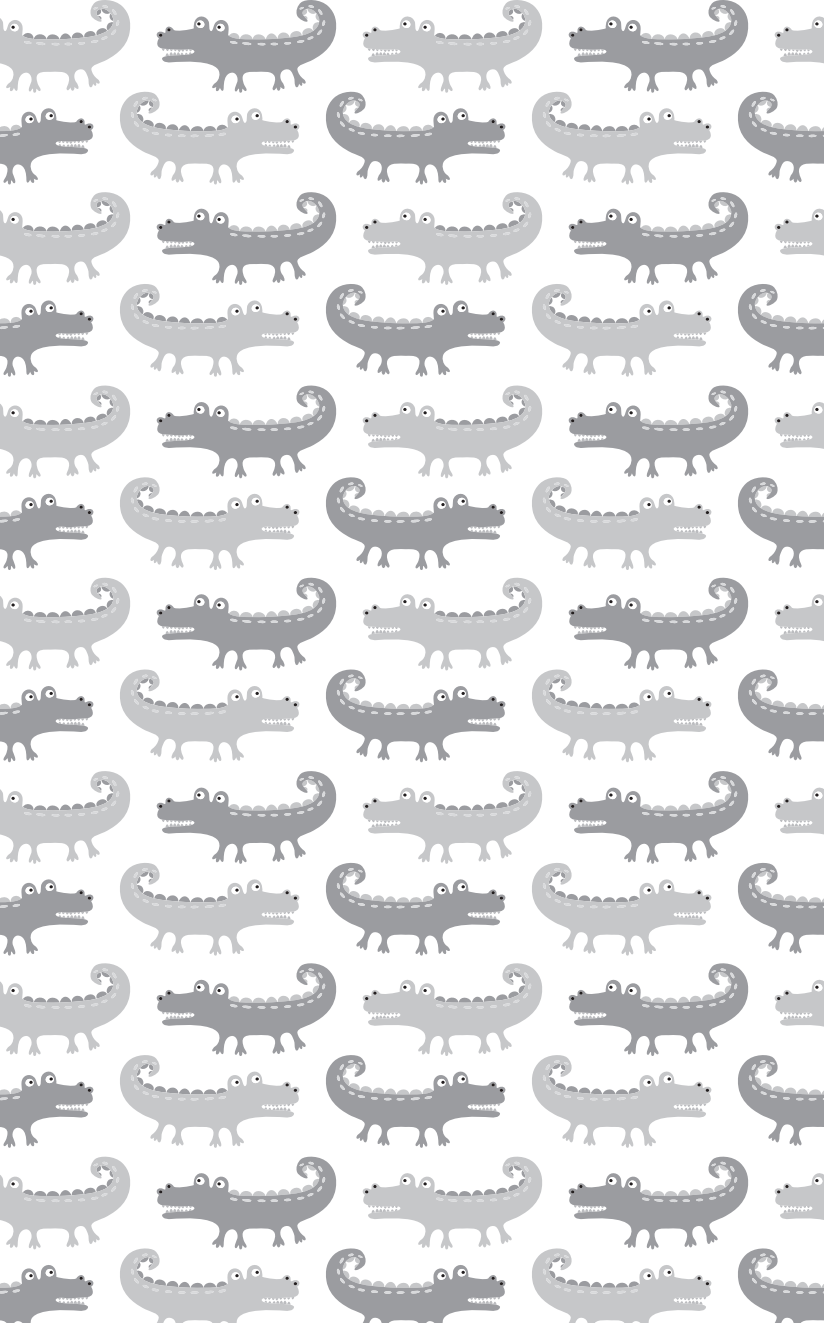
Веселое
привидение

Эльфийка-
воительница





А здесь придумай собственные задания!



Общая история



30-60 минут

Приключения куда интереснее выдумывать всем вместе! Подземелья и драконы, хитроумные магические ловушки, дворцовые сплетни и рыцарские турниры – все это может воплотиться прямо сейчас!





Для кого:

Для людей с богатой фантазией.



Подготовка:

Тебе ничего не потребуется!



Как играть:

Играть в «Общую историю» можно двумя способами.

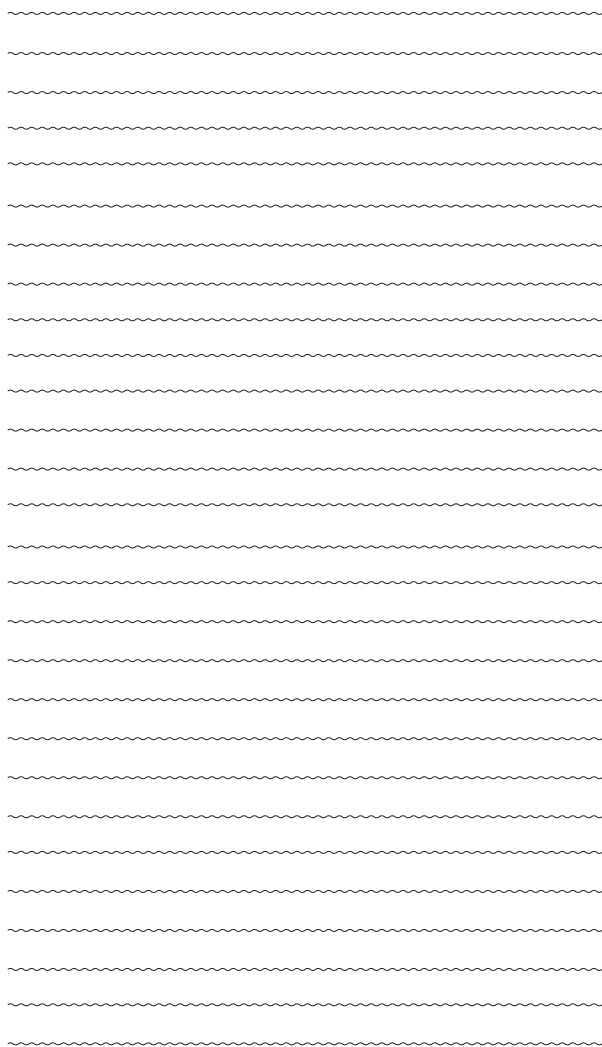
Простой способ. Первый человек говорит начало истории. Например, так: «В темной лесной пещере в глубокой чаще леса жил ужасный тролль».

Второй игрок говорит свое предложение, продолжая игру, третий – свое и так далее по кругу.

Сложный способ. Пусть первый рассказчик придумает ситуацию или место действия: похищение принцессы драконом, башня в пустыне и т.п. Исходя из ситуации, все выбирают себе роли персонажей и рассказывают о них другим игрокам.

Затем начинается сама игра. Каждый игрок говорит одно предложение, когда до него дойдет очередь, но теперь – от лица своего персонажа.

[illegible]

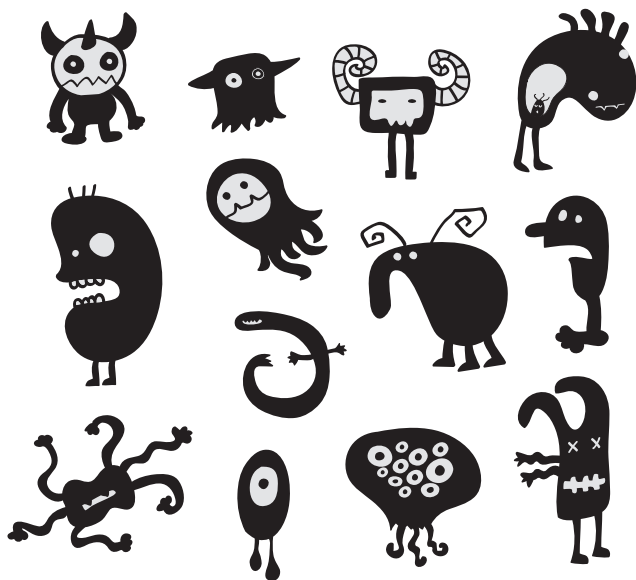


Мутанты



15 минут

Каких только тигроэльфов не видел мир...
впрочем, таких еще, кажется, не видел.





Для кого:

Для художников в душе.



Подготовка:

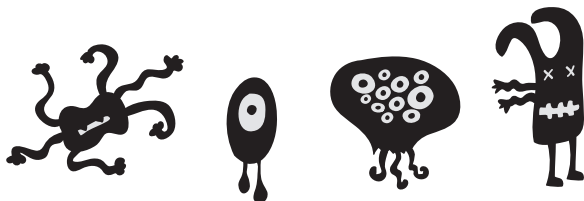
Вырежи поля с соседней страницы и приготовь карандаш или ручку.



Как играть:

Лист бумаги складывают гармошкой, как в знаменитой игре «Чепуха». Первый игрок рисует в верхней части листа голову любого мифического существа, загибает лист так, чтобы остался виден только кончик шеи, и передает соседу. Второй игрок рисует туловище, третий — лапы и так далее.

После окончания рисунок разворачивается и все с удивлением рассматривают получившегося кадавра. Все вместе придумайте ему имя и расу.





голова		голова	
туловище		туловище	
ноги		ноги	
голова		голова	
туловище		туловище	
ноги		ноги	





ноги	туловище	голова	рога/ ушки
ноги	туловище	голова	рога/ ушки
стопы/ обувь			
стопы/ обувь			







рога/ ушки		голова		туловище		ноги		стопы/ обувь	
рога/ ушки		голова		туловище		ноги		стопы/ обувь	



Великаны, маги, эльфы



15 минут

Это камень-ножницы-бумага в принципиально ином формате! Попробуй с друзьями!





Для кого:

Для веселых и понимающих друг друга людей.



Подготовка:

Тебе ничего не потребуется!



Как играть:

Разбейтесь на две команды. В них может быть как равное, так и неравное количество игроков.

Для игры нужно будет одновременно изобразить всей командой своих персонажей. Их три:



Великаны. Игрок должен принять грозный вид, сцепить руки над головой и громко зарычать: «Агррх!»



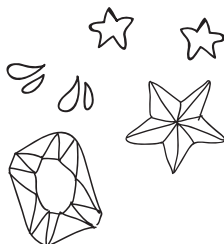
Маги. Маг принимает боевую стойку и, направляя воображаемую волшебную палочку на противника, кричит заклятье (о волшебном слове можно договориться в команде).



Эльфы. Игрок поднимает ладони над ушами, грациозно изгибается и томно хлопает ресницами.

По сигналу обе команды одновременно принимают позы выбранных ими персонажей. Определяют команду-победителя так: неотесанные великаны вызывают отвращение у утонченных эльфов, а хитрецы эльфы, в свою очередь, противостоят чарам магов. Маги могут заколдовать великанов.

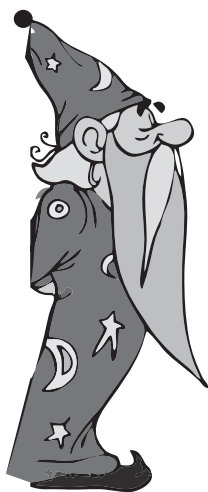
Если обе команды одновременно изобразили одинаковых персонажей, засчитывается ничья. Играть можно несколько раундов.



! Советы:

✧ Когда игра поднадоест, добавьте в нее своих персонажей. Или устройте битву «один на один».

✧ Еще одной интересной вариацией будет игра «смешанного войска»: в команде никто предварительно не договаривается, какого персонажа будет изображать. Игроки команд встают друг против друга и по сигналу изображают своих героев. В раунде побеждает та команда, где осталось больше выигравших участников.

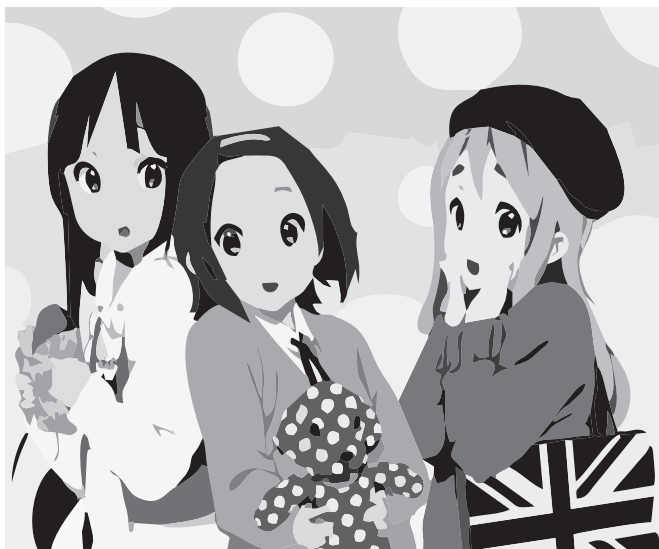


Я загадал...



30-60 минут

Эта интересная игра научит тебя лучше понимать своих друзей. А возможно, и самого себя.





Для кого:

Для догадливых!



Подготовка:

Тебе ничего не потребуется!



Как играть:

Ведущий загадывает некое волшебное существо или аниме-персонажа. Остальные игроки задают вопросы, пытаясь отгадать, кто это. Ответать можно только «да», «нет» и «не имеет значения».

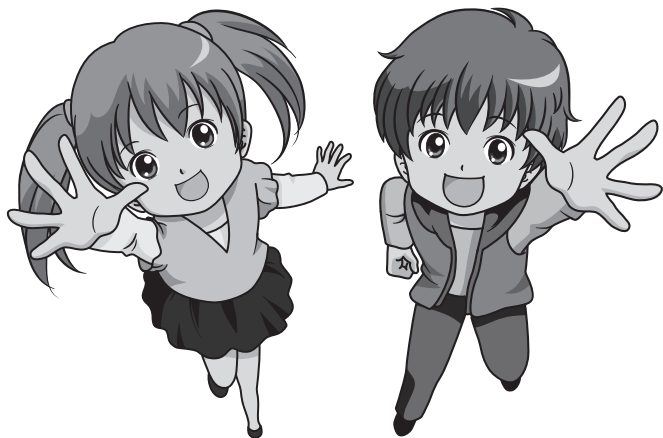


Фэнта-франты



30-60 минут

Прекрасная игра для большой компании
заставит всех основательно повеселиться!





Для кого:

Для активных, веселых и уверенных в себе.



Подготовка:

На следующих страницах ты найдешь карточки для игры. Вырежи их и сложи в непрозрачную емкость.



Как играть:

Каждый игрок по очереди достает одну карточку из емкости и выполняет указанное на ней задание – под всеобщий хохот присутствующих.



Совет:

Придумай свои задания! Пустые карточки для записи собственных заданий ты найдешь в конце. Но помни, что твое собственное, самое каверзное задание, может достаться и тебе!



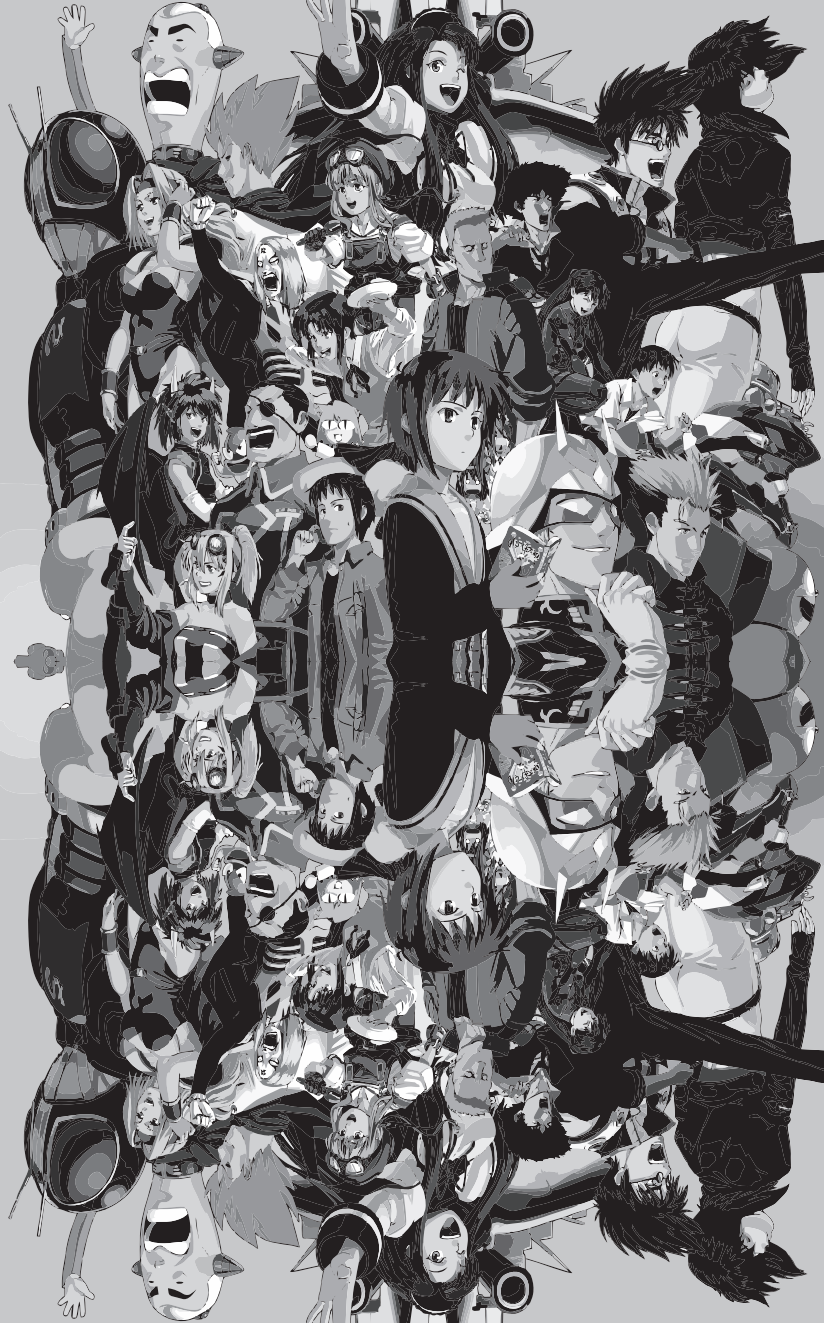
Изобрази, как тьян из классических аниме (со всеми прибаумбасами) стреляет из бластера (с соответствующими звуковыми эффектами).

Покажи процесс телепортации.

Продемонстрируй выполнение очень крутого заклинания и объясни, зачем оно нужно.

Изобрази, как эльф ловит таракана.

Изобрази, как работает зубная фея.





Продemonстрируй пять видов злобного смеха
Темного Властелина.

Пригласи своего соседа справа на дуэль воображаемым оружием. Разыграйте саму дуэль.

Расскажи, на кого из персонажей аниме/фэнтези похож сосед слева. Почему?

Расскажи, каким существом ты хотел бы стать
в другом измерении.

Изобрази, как хоббит бросает сюрикены. Пусть
остальные игроки догадаются, что ты показываешь.





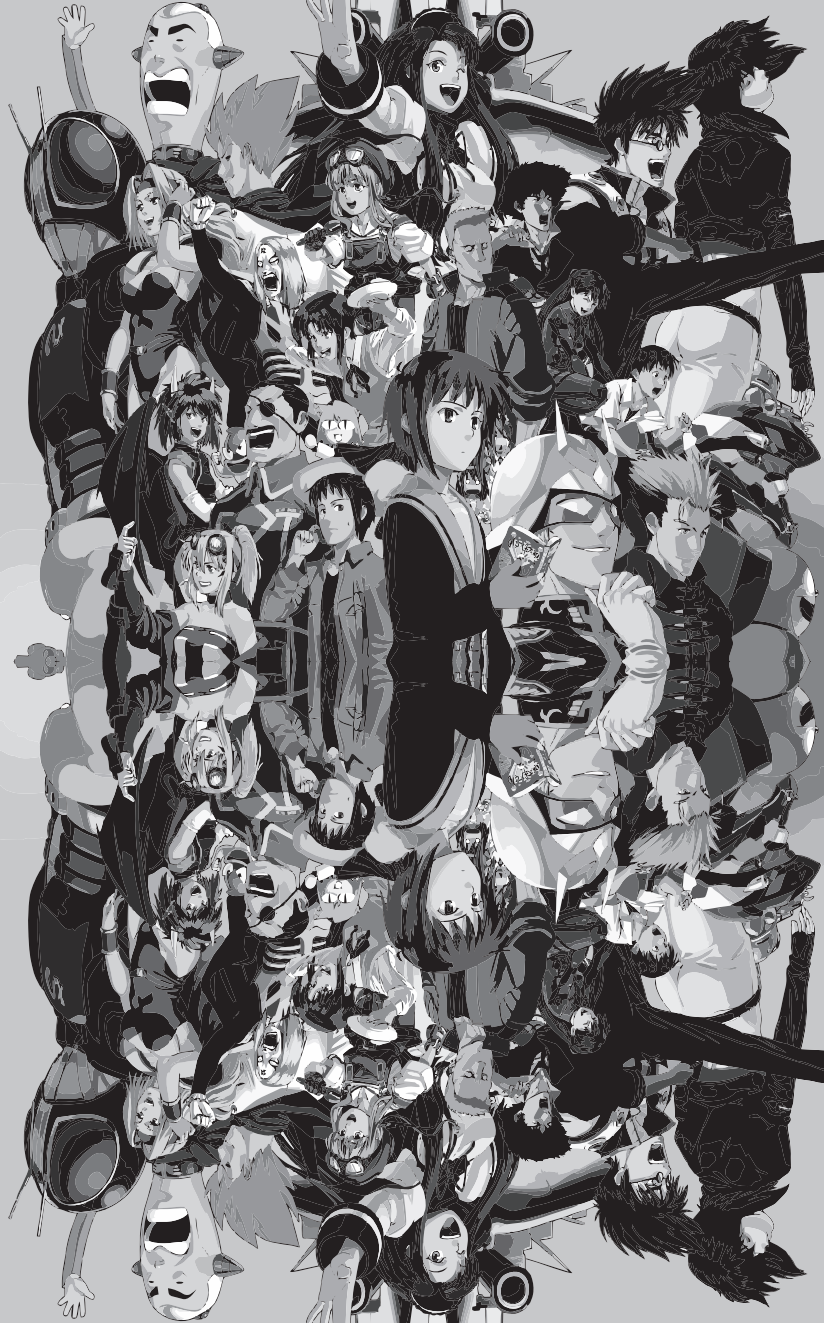
Расскажи любое фэнтези/аниме произведение, заменив всех персонажей игроками. Пусть остальные догадаются, какое произведение ты описываешь.

Ближайшие три минуты отвечай на все вопросы по-эльфийски.

Вынь все вещи, которые сейчас у тебя в карманах, и придумай, какие у них магические свойства.

Пусть каждый игрок по очереди вспомнит одного известного персонажа из фэнтези или аниме. А ты расскажи, где бы они работали и чем занимались, если бы жили в современном мире.

Посмотри внимательно на остальных игроков. А теперь придумай, к каким расам мог бы относиться каждый из них и объясни почему.





А здесь запиши свои задания!



Ситуация

??
?

30-60 минут

Вот это поворот! Что делает рыцарь в подземном лабиринте? Как связаны эликсир молодости и Южное Бутово?





Для кого:

Для находчивых.



Подготовка:

На следующих страницах ты найдешь карточки для игры двух видов. Вырежи их и сложи в две стопки рубашками вверх. В одной находятся места, в другой – персонажи и предметы.



Как играть:

Перед тобой – две стопки с карточками. Твоя задача – взяв из каждой стопки по карточке, придумать, что произойдет, если этот объект окажется в этом месте.

Если игроков несколько, каждый делает это по очереди.



Пример:

Тебе достались карточки «Книга предсказаний» и «Скамейка в парке». Ты рассказываешь другим ситуацию: «Маг напутал с пространственными перемещениями, и его волшебная книга приземлилась прямо на скамейку в довольно людном парке. Вскоре к скамейке подойдет не вполне трезвый Вася в штанах «Абибас», а уже завтра он бросит пить и, наконец, съедет от матери».



Места

Пещера Злобного
Гения

Дно Земли

Тренировочный зал
покемонов

Станция метро
«Жулебино»

Средняя школа
поселка Гадюкино

Спортзал

Больница

Столовая при
университете

Тайная комната

Шоколадная фабрика

Хогвартс

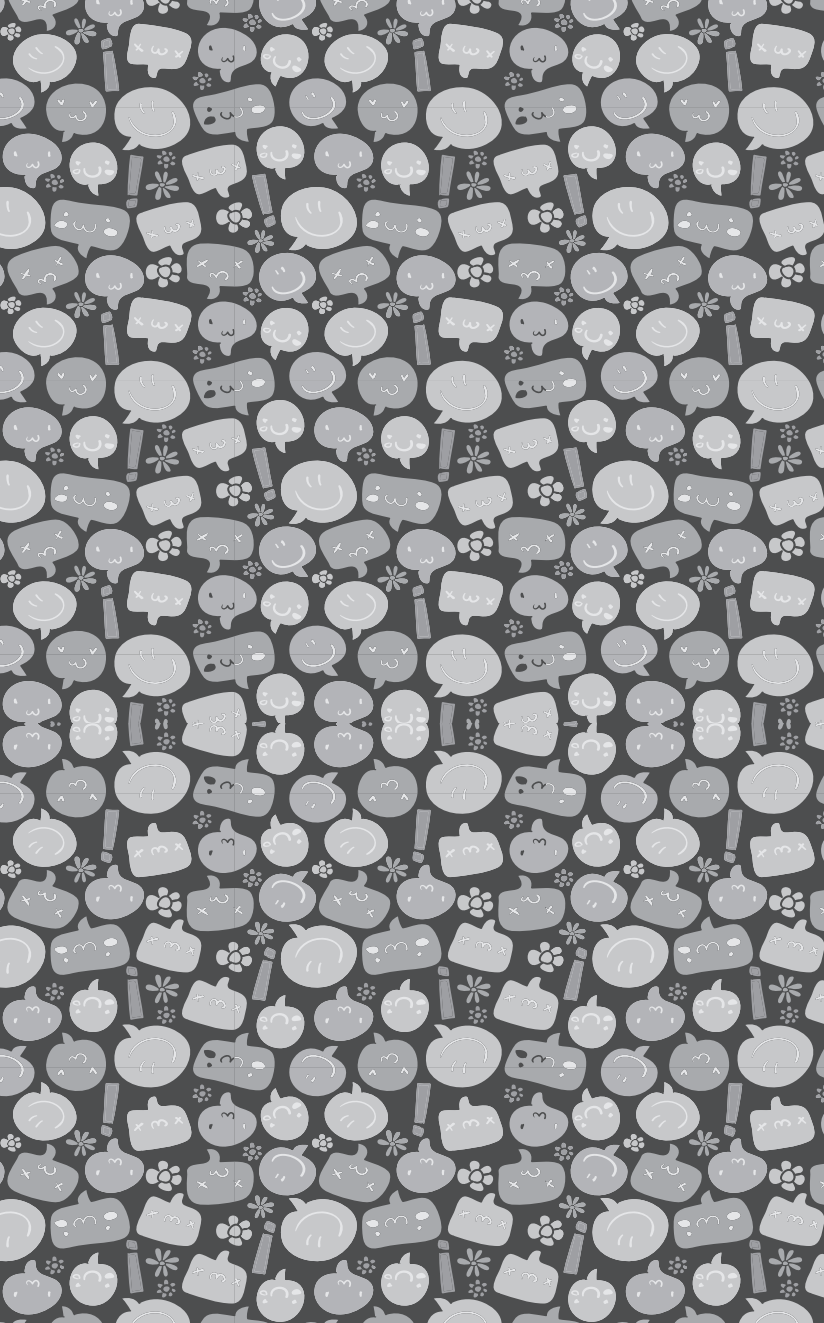
Средиземье

Плоский мир
Терри Пратчетта

Токио

Параллельный мир

Город Проклятых





Объекты и персонажи

Злобный гений со
склерозом

Светлый эльф с луком

Стюардесса по
имени Жанна

Золотая рыбка

Волшебная палочка

Птица Феникс

Змей Горыныч

Сенсей

Ниндзя

Приворотное зелье

Боевой робот
«Евангелион»

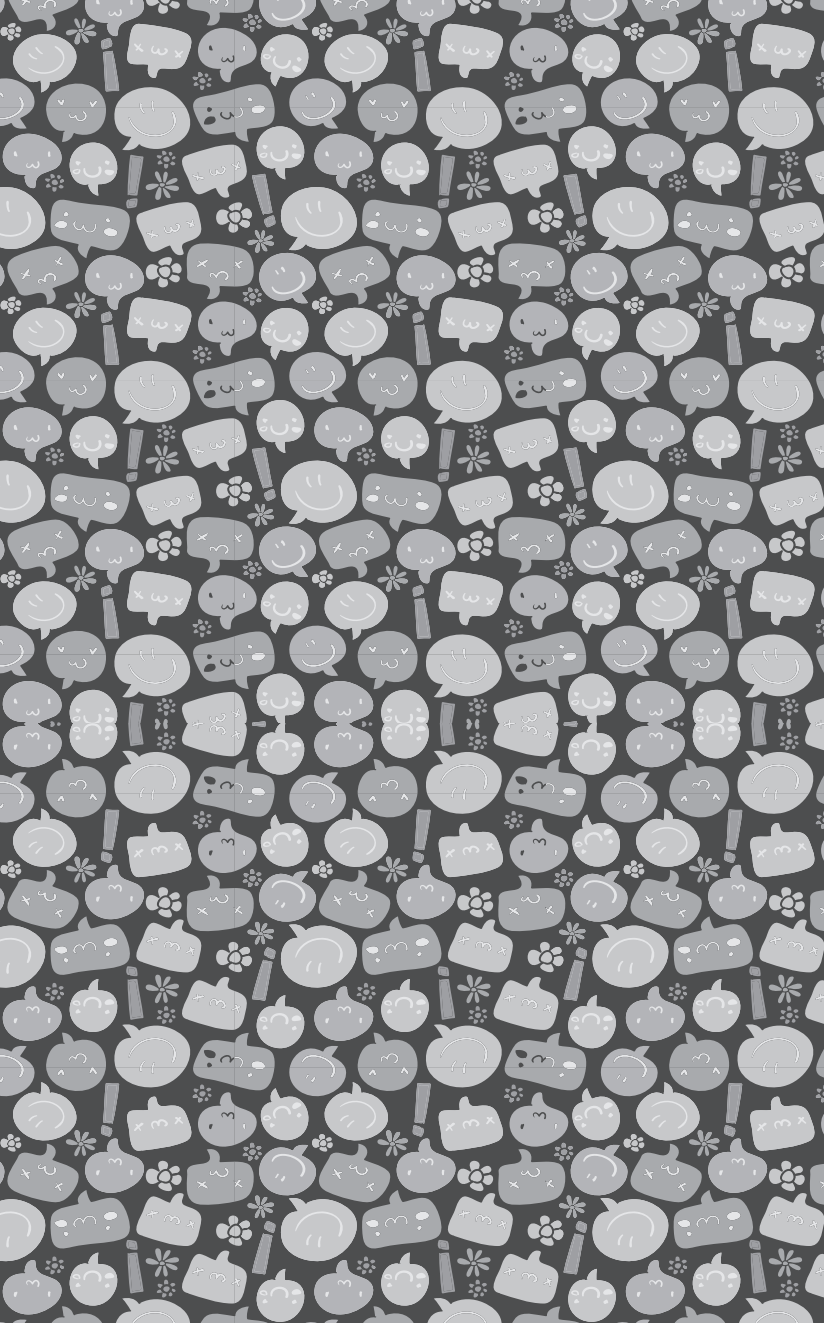
Тоторо

Сэйлор Мун

Хаяо Миядзаки

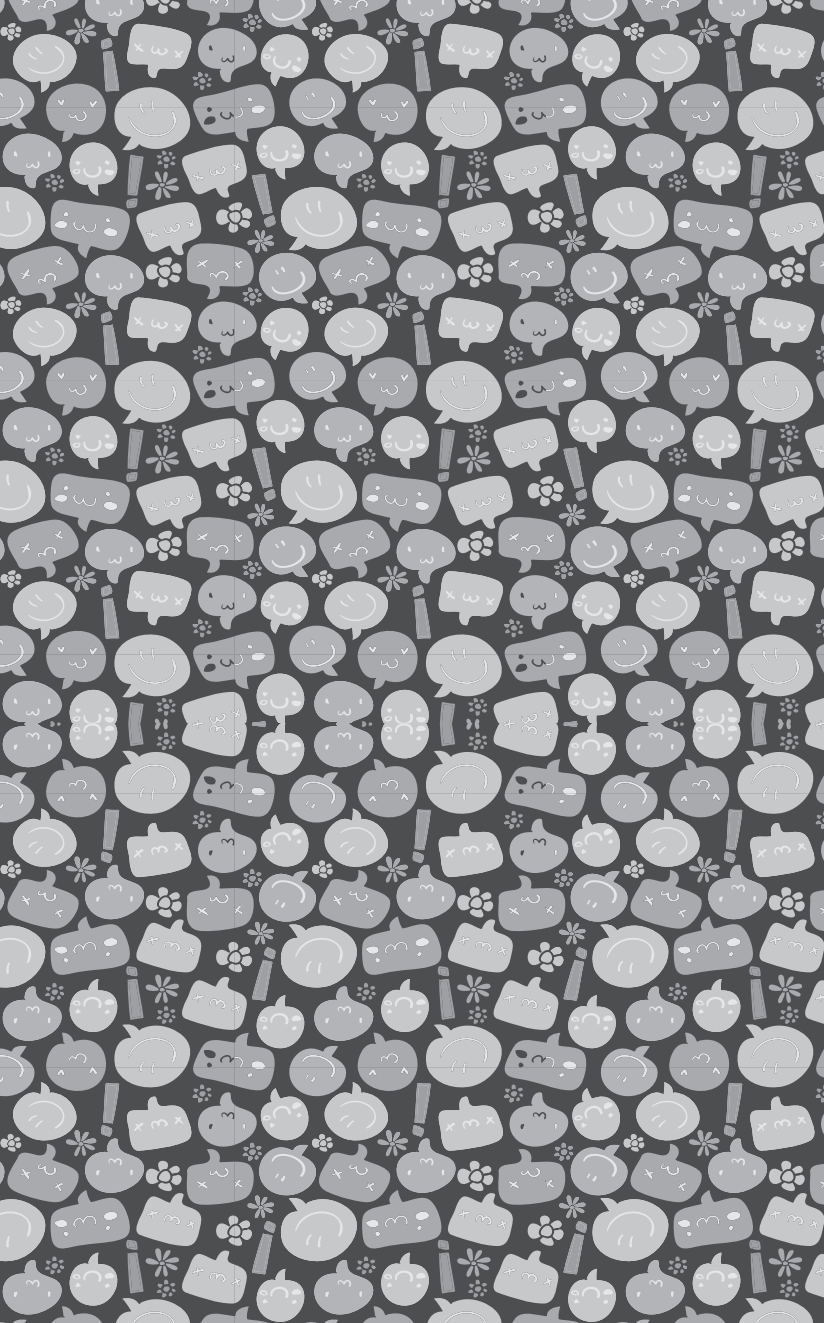
Крутой учитель
Онидзука

Наруто





**А здесь придумайте
собственные задания!**



Я нарисую тебе
дракона



30-60 минут

...или голубой вертолет. В общем, догадайся сам.





Для кого:

Для фантазеров-художников и догадливых наблюдателей.



Подготовка:

На следующей странице ты найдешь карточки для игры. Их нужно вырезать и сложить в непрозрачную емкость. Еще нужны листы бумаги по числу участников, ручки и карандаши.



Как играть:

Каждый игрок по очереди достает карточку из емкости и рисует то, что на ней увидел. Все остальные пытаются догадаться, что он изобразил. Как только кто-то из участников угадывает, он получает возможность нарисовать свою картинку с карточки.





Дракон готовит завтрак

Маг-недоучка перепутал заклинания

Троль и его жертва

Оборотень весной

Кощей Бессмертный – рок-металлист

Русалка на корпоративе

Выходной кота Баюна

Баба-яга в огороде

Десерт вампира

Ниндзя на задании





А здесь придумай собственные задания!



Тесты «Какой ты...»



15 минут

Пройди этот тест и узнай, каким ты мог бы быть злодеем, героем и зомби.





Для кого:

Для любопытных.



Подготовка:

Тебе потребуется ручка или карандаш, чтобы отмечать ответы.



Как играть:

Просто отвечай на вопросы, а затем сверяй свои ответы и читай объяснение под тестом!



Какой ты злодей?

1. Почему ты вообще хочешь быть злодеем?

- А)** Обожаю творить пакости! (1 балл)
- Б)** Мне есть кому мстить! Ха-ха-ха! (2 балла)
- В)** Потому что меня бесит этот главный герой – он напыщенный индюк! (3 балла)
- Г)** Обстоятельства заставили... (4 балла)

2. Как, по-твоему, должен выглядеть прирожденный злодей?

- А)** Все черное. Плащ черный. Сапоги черные. Черные волосы развеваются на фоне черного ночного неба... Ну вы поняли. (1 балл)
- Б)** Злодей должен одеваться обычно, чтобы его не замечали. А в решающий момент он покажет себя во всей красе и без всяких зловещих шмоток! (4 балла)
- В)** Злодей в первую очередь должен быть обаятельным. Джинсы, рубашка, свитер – уютные, милые вещи. Хорошо, если есть голубые наивные глаза. Если нет – нужно купить цветные линзы. Тут главное – втереться в доверие! (3 балла)
- Г)** Настоящий злодей – квинтэссенция брутальности. Поэтому – кожаная куртка с заклепками, легкая небритость (плавно переходящая в трехдневную щетину), сапоги с литой подошвой и шнуровкой до колена. Для девушек – образ в стиле вамп: туфли на каблуках, облегающее платье с аппетитным вырезом, кинжалы за поясом для чулок... (2 балла)

3. Какой голос должен быть у злодея?

А) Злодейский, естественно. Что за глупый вопрос?! И смеяться нужно вот так: муа-ха-ха-ха! (1 балл)

Б) Тихий. Ничто так не выбивает из равновесия, как едва слышный шепот, пробирающий до костей. (4 балла)

В) Вкрадчивый. С легким намеком на опасность, но такую притягательную опасность! (3 балла)

Г) Хриплый, с рычащими нотками только что разбуженного внутреннего зверя. (2 балла)

4. Что обязательно носит с собой злодей?

А) Записную книжку, чтобы вносить туда проступки героев и пополнять список врагов. (2 балла)

Б) Пару стилетов, бутылочку хлороформа, пистолет типа «Беретта», одну-две зубочистки для непредвиденных случаев. (3 балла)

В) Книжку с изречениями великих злодеев, чтобы прочитать речь над поверженным противником. (1 балл)

Г) Пару перчаток, гранату, зажигалку. (4 балла)

5. Как выглядит жилище злодея?

А) Мрачный замок на холме. Вы что, книжки не читаете? (1 балл)

Б) Подвал, оснащенный всеми необходимыми удобствами. (2 балла)

В) Бункер, оборудованный по последнему слову техники. (3 балла)

Г) Роскошный светлый особняк с виноградником на двух гектарах и десятком телохранителей по периметру ограды. К ограде также можно подвести электричество. (4 балла)

6. Какое средство передвижения ты бы выбрал?

А) Мотоцикл. Черный с красными черепами. (2 балла)

Б) Троллейбус. Каждый день видеть вокруг столько невинных людишек, не подозревающих о своей участи – вот высшее наслаждение. (4 балла)

В) Просторный внедорожник, в багажнике которого может поместиться парочка заложников, а на заднем сидении – необходимое оборудование для очередного злодейства. (1 балл)

Г) Личный вертолет. Очень удобно передвигаться по городу – пробки не мешают. (3 балла)

7. Нужен ли тебе напарник?

А) Напарник противоположного пола – это круто. Можно разделить вместе не только удовольствия совместных пакостей, но и тихие радости быта, просмотра комедий по пятницам и особенности фирменного злодейского стиля. (3 балла)

Б) Надо обязательно занять какую-нибудь безобидную зверушку – летучую мышку там, или добермана. Также неплохо будет смотреться нечто мифическое. Например, дракон. (1 балл)

В) Мне не мешает помощь занудного университетского профессора, помешанного на своих исследованиях и не видящего ничего дальше собственного носа. Он даже не сможет заподозрить, что я его использую. (2 балла)

Г) Нет. Я работаю один. (4 балла)

8. Чем должен заниматься на досуге каждый уважающий себя злодей?

А) Строить коварные планы и разрабатывать гадости на будущее. (1 балл)

Б) Искать новую жертву для злодейства. (2 балла)

В) Неспешно отдыхать в своих апартаментах под звуки бодрой классической музыки. Например, Паганини. Или Раммштайна. (4 балла)

Г) Писать мемуары. (3 балла)

9. Одно масштабное преступление или куча мелких пакостей — что ты выберешь?

- А)** Я готов к хулиганству в режиме 24/7! (2 балла)
- Б)** Пожалуй, пара-тройка гадостей в неделю для поддержания тонуса, и одна крупная неприятность каждый месяц. (3 балла)
- В)** Мне нравится идея с одним тщательно планируемым преступлением, продуманным до мелочей. А потом — долгое смакование успеха. Через пару лет можно повторить удачный опыт. (4 балла)
- Г)** Собственно, я сам толком не в курсе, сколько пакостей я совершаю. Характер у меня не злопаметный — сделаю зло и забуду. (1 балл)

10. Какое ваше злодейское кредо?

- А)** Неприятности для всех! И пусть никто не уйдет... (2 балла)
- Б)** Добро пожаловать в ад! (3 балла)
- В)** Я здесь... (4 балла)
- Г)** Вы у меня еще попляшете! (1 балл)

Мелкий Пакостник

2—11 баллов. Тебе еще далеко до настоящего Злодея, но с твоим характером и наклонностями это — лишь вопрос времени. Рекомендуется увеличить количество мелких пакостей до пяти в неделю, а по выходным творить что-то более масштабное!

Поганец со стажем

12—21 балл. Неплохой результат. Продолжай пополнять список злодейств и обязательно наживи не менее пяти кровных врагов. Жизнь сразу заиграет новыми оттенками. Черного.

Злобный гений

22—32 балла. Ты в совершенстве овладел ремеслом. Днем окружающие косятся на тебя с подозрением, а ночью — с визгом разбегаются в стороны, умоляя о помощи. Но от тебя не так-то просто уйти...

Настоящий Злодей

33—40 баллов. Ты просто отвратителен! Браво!

Какой ты зомби?

Всех нас рано или поздно ждет апокалипсис. И когда мы милыми плюшевыми зомби пойдем по улицам горящего города, надо же нам будет как-то различать друг друга. Каким зомби станешь ты?

1. Что нужно делать при нашествии зомби?

- А)** Завернуться в простыню и медленно ползти в сторону кладбища. (1 балл)
- Б)** Старательно загримироваться под мертвяка, выйти на улицу и слиться с толпой. (3 балла)
- В)** Засесть в надежном укрытии с дробовиком. (2 балла)
- Г)** Заколотить двери и окна в доме и для надежности спрятаться в шкафу. (0 баллов)

2. Что самое необходимое следует взять с собой?

- А)** Аптечку. (3 балла)
- Б)** Запас еды и воды. (1 балл)
- В)** Плакатик с надписью «Мозга нет». (0 баллов)
- Г)** Оружие. (2 балла)

3. Как лучше спастись от зомби?

А) Поодиночке. (1 балл)

Б) Вдвоем с напарником: один косит зомби, другой следит, чтобы не закосили его. (2 балла)

В) Небольшими группками в пять-шесть человек, среди которых – бывший военный, гений, медик и юрист. (3 балла)

Г) Большой толпой, которая будет сбивать противника с толку своими хаотичными метаниями. (0 баллов)

4. Как выглядят зомби?

А) Шатаются повсюду, простирая руки и вопя: «Мозги-и-и! Мозги-и-и!» (1 балл)

Б) Примерно так же, как и при жизни, с той лишь разницей, что теперь они хотят лишить жизни всех остальных. (3 балла)

В) Распадающиеся на куски трупы. (2 балла)

Г) Жизнерадостные мутанты с парой-тройкой лишних конечностей и улыбкой во все сорок шесть клыков. (0 баллов)

5. Чего боятся зомби?

- А)** Гранатомета. (2 балла)
- Б)** Солнца. (1 балл)
- В)** Антизомбической сыворотки. (3 балла)
- Г)** Щекотки. (0 баллов)

6. Как лучше убить зомби?

- А)** Расчленить. (1 балл)
- Б)** Снести голову. (2 балла)
- В)** Вырвать сердце. (0 баллов)
- Г)** Сжечь. (3 балла)

7. На кого скорее нападет зомби?

- А)** На самого умного – у него мозг больше. (3 балла)
- Б)** На самого медлительного – его схватить проще. (2 балла)
- В)** На самого громкоголосого – достал уже орать. (0 баллов)
- Г)** На того, кто под руку попадется. (1 балл)

8. На тебя нападает зомби. Твои действия?

- А)** Орать «спасите!» и бодро отпинываться, пока не подоспеет помощь. (1 балл)
- Б)** Если он начнет кусаться, укусить его тоже. (0 баллов)
- В)** Врезать промеж глаз, а потом снести голову топором. (3 балла)
- Г)** Бежать очень быстро, желательно по крышам. (2 балла)

9. Что нужно делать, если тебя укусили?

- А)** Уйти подальше от людей, запереться в здании и приковать себя к батарее. Никто не должен пострадать из-за меня! (1 балл)
- Б)** Успеть до обращения найти сыворотку. (3 балла)
- В)** Громко причитать: «Меня укусили!» (0 баллов)
- Г)** Без лишних истерик примкнуть к мертвякам. (2 балла)

10. Теперь ты зомби. Как ты относишься к своим собратям?

А) Все те же рожи... (0 баллов)

Б) Привет чумным дохлякам! (3 балла)

В) О, ужас! Нет! (1 балл)

Г) А что мне до них, когда вокруг так много свежих, вкусных, испуганных людишек! (2 балла)

Зомби мертвый

0—9 баллов. Хороший зомби – мертвый зомби. Тебя убьют очень быстро, будь уверен.

Зомби сожалеющий

10—16 баллов. Ты все еще помнишь о том, что когда-то был человеком. И как ты любил людей. Не переживай, теперь ты любишь их еще больше. Ведь эти ходячие куски мяса такие вкусные!

Зомби прямоходящий

17—23 балла. Стандартный такой экземпляр. Типичный дохляк. Ничего примечательного.

Зомби лидирующий (или лидирующий?)

24—30 баллов. Короче, у тебя есть все шансы возглавить мертвое войско. Не упускай возможность!

Кто ты из мира фэнтези?

1. Где ты живешь?

- А)** В мрачной пещере.
- Б)** На вершине высокой башни.
- В)** В хрустальном дворце.

2. Какой твой девиз по жизни?

- А)** И так, и сяк, а все равно — косяк.
- Б)** Не оставляй на завтра то, что можно съесть сегодня.
- В)** Вся наша жизнь — любовь.

3. В чем смысл существования?

- А)** В еде.
- Б)** В любви.
- В)** В поиске смысла жизни.

4. Каким талантом ты хотел бы обладать?

- А)** Понимать других.
- Б)** Не толстеть.
- В)** Красиво петь.

5. Каким своим достижением ты гордишься?

- А)** Изобретением стопроцентно мощного приворотного зелья.
- Б)** Соблюдением диеты два дня подряд.
- В)** Уходом в отшельники.

А теперь посчитай, сколько очков ты набрал!

	1	2	3	4	5
А	1 балл	3 балла	1 балл	3 балла	2 балла
Б	2 балла	1 балл	2 балла	1 балл	1 балл
В	3 балла	2 балла	3 балла	2 балла	3 балла

Далекий от анорексии людоед

5—6 баллов. Ты в целом доволен жизнью, не склонен задумывать о будущем и радуешься простым мелочам. Например, гостям.

Эльф без мании величия

7—11 баллов. Ты склонен к самоанализу и мечтаешь постичь смысл сущего, при этом не особо заботясь о таких малозначительных вещах, как сон или отдых.

Безнадежно влюбленный волшебник

12—15 баллов. У твоей вселенной появился центр — центр притяжения.



Назови три...

3

15 минут

Безусловно, ты с легкостью можешь назвать три волшебных предмета, трех героев любимого аниме или три качества настоящего рыцаря. Но получится ли у тебя это за десять секунд?





Для кого:

Для сообразительных.



Подготовка:

На следующих страницах ты найдешь карточки. Вырежи их и сложи в непрозрачную емкость.



Как играть:

Каждый игрок достает одну карточку, вслух читает название и быстро говорит ответ. Другой участник может вслух отсчитать десять секунд или воспользоваться секундомером. А если игра покажется тебе слишком простой — уменьши время для ответа до пяти секунд!

Если ты успел ответить за это время — забери карточку себе. Если нет — другой игрок может попытать удачу за те же десять секунд, но его ответы не должны повторять твои. По итогам игры считают, кто собрал больше всех карточек. Итак, назови...





Три героя Dragon
Age

Три расы из
«Властелина колец»

Три главные
проблемы эльфа

Три существа, ис-
полняющих желания

Три волшебных
коня

Три волшебные
птицы

Три отрицательные
героини аниме

Три вида японского
оружия

Три
заклинания

Три вида
зелий

Трех режиссеров
аниме

Трех инопланетян из
аниме





А сюда впиши собственные задания!



Осторожно, кавычки открываются

30-60 минут



Есть множество известных цитат из фэнтези-книг и аниме-мультфильмов. Но сможешь ли ты найти их во время обычного разговора?





Для кого:

Для внимательных.



Подготовка:

Тебе ничего не потребуется.



Как играть:

Один игрок загадывает известную всем участникам фразу, слоган, цитату и называет количество слов в ней. Остальные задают «хранителю тайны» любые вопросы, словно ведя обычную дружескую беседу, а он должен отвечать на вопросы так, чтобы в его ответе обязательно прозвучало очередное загаданное слово.

Как только фраза отгадана, игроки меняются местами.



Пример:

Игрок загадал фразу-мем: «Нельзя просто так взять и...»

Игрок 1: Что любит есть твоя собака?

Хранитель тайны: Она любит крекеры, но их *нельзя* давать много.

Игрок 2: Почему ты сегодня надел такую футболку?

Хранитель тайны: Она мне *просто* нравится.

Стикеры

30-60 минут



Эта игра не даст соскучиться никому в большой компании! А что написано у тебя на лбу?





Для кого:

Для очень догадливых людей.



Подготовка:

На следующих страницах ты найдешь карточки, вырежи их по числу участников. Пусть каждый участник возьмет листок и напишет на нем имя героя. Листок нужно передать соседу справа надписью вниз, чтобы он не видел, что записано на листке, а мог сразу поднять его над головой.

Когда все роли будут распределены, игроки поднимают свои листки над головой или приклеивают на лоб. Теперь все видят персонажей друг друга, но не видят своего. Начинается игра.



Как играть:

Задача игрока – догадаться, что написано на его листочке. Каждый по очереди может задать любому участнику вопрос. Участник может отвечать только: «Да», «Нет» и «Не имеет значения».

Побеждает тот, кто первым догадался, какой персонаж записан на его листке.





Это просто фантастика!

15 минут



Удивительно, как самая обычная ситуация может мгновенно превратиться в фантастическую!





Для кого:

Для фантазеров.



Подготовка:

Тебе ничего не потребуется!



Как играть:

Договоритесь об очередности ходов. Первый игрок придумывает и рассказывает второму игроку совершенно обычную ситуацию, состоящую из одного предложения, например: «Кошка сидит на дереве».

Второй игрок должен придумать этой ситуации фантастическое объяснение. Например, кошка – это вовсе не кошка, а марсианин, принявший ее облик. Чтобы лучше принимать сигналы спутниковой тарелки, он забрался на дерево.

Затем второй игрок начинает придумывать обычную ситуацию, а первый – необычное объяснение.



Связь между событиями

30-60 минут



Есть начало, есть конец. Но что было посередине?..





Для кого:

Для людей с хорошей фантазией.



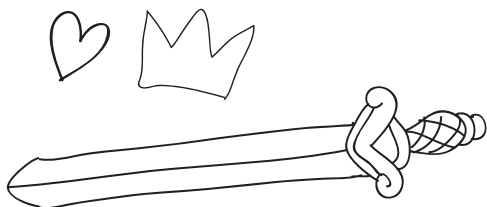
Подготовка:

На следующей странице ты найдешь карточки для игры двух видов. Вырежи их и сложи в две стопки рубашками вверх.



Как играть:

Каждый игрок по очереди берет по одной карточке из разных стопок. Он вслух зачитывает начало истории. Теперь его задача – придумать и рассказать сюжет так, чтобы подвести его к концу, который игрок зачитает с другой карточки.





Начало истории

Однажды в семье вампиров родилась
девочка...

Как-то Красная Шапочка пошла гулять в лес
и повстречала там оборотня...

Однажды космические пираты захватили
Венеру...

Как-то раз дракон с рыцарем играли
в шахматы...

Одна принцесса в детстве мечтала стать
ведьмой...

Один эльф был изгнан из клана за
предательство...

Однажды ученик мага неправильно смешал
компоненты зелья...

Однажды Макото-Тян проснулась в прошлом,
в 1960-м году....

Как-то раз студент Петя повстречал
единорога...

Один мальчик решил бороться со Смертью...





А здесь придумай собственные варианты начала!





Концовка истории

И тогда они пошли пить чай.

А потом все жили долго и счастливо.

Но это был всего лишь сон.

Но враг не думал сдаваться.

А завтрак в итоге пригорел.

А потом прилетел дракон, но это уже совсем
другая история...

Но это не лучший финал истории.

И все стало, как было.

А принцесса другая появилась. Лучше
прежней.

Но замок все равно пришлось купить новый.





А здесь придумай собственные варианты
концовок!

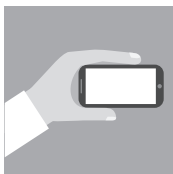


Наука и технология

30-60 минут



Что произойдет, если в мире фэнтези появятся айфоны, ядерное оружие и пластика носа?





Для кого:

Для умных фантазеров.



Подготовка:

На следующих страницах ты найдешь карточки. Вырежи их и сложи в непрозрачную емкость.



Как играть:

Каждый игрок берет по карточке. На них написаны технические и научные достижения. Теперь каждый должен выбрать один мир фэнтези или аниме – самый любимый.

А теперь пусть каждый игрок объяснит, что изменится в выбранном им мире, если в нем появятся эти достижения.





Переливание крови

Трансплантация

Печать на 3D-принтерах

Микроволновое излучение

Пластические операции

Цифровой фотоаппарат

Пейджер

Диктофон

Полиэтиленовая пленка

3D-очки



Абсолютное оружие

15 минут



Как известно, бороться с вампирами можно различными способами. Создай такое оружие, которое будет превосходить оружие твоих соперников!





Для кого:

Для людей с нестандартным мышлением.



Подготовка:

На следующих страницах ты найдешь карточки для игры. Вырежи их и сложи стопкой рубашкой вверх.



Как играть:

Каждый игрок получает по четыре карточки, на которых он увидит различные части противовампирского оружия. Его задача – «собрать» из карточек цельный механизм, который принесет ему наибольшее количество баллов. Игроки имеют право взакрытую меняться любым количеством карточек.

Когда все собрали оружие, карты раскрывают, и каждый игрок рассказывает о своем оружии – как оно называется, какая у него убойная сила и кому оно может пригодиться.

Побеждает тот, кто набрал больше всего баллов (они указаны на карточке). Игроки также могут общим голосованием присудить бонусные баллы самому оригинальному рассказчику.



Осиновые стрелы (1 балл)

Лук с серебряной окантовкой (4 балла)

Штык (1 балл)

Револьвер с серебряными пулями (3 балла)

Набор ампул со святой водой (1 балл)

Копье с осиновым древком (1 балл)

Мачете (2 балла)

Щит из осины с серебряной окантовкой (3 балла)

Головка чеснока (1 балл)

Кувалда (2 балла)





Зеркальце (1 балл)

Распятие (2 балла)

Солнечная батарейка (1 балл)

Самозаряжающийся арбалет (4 балла)

Спирт технический (1 балл)

Серебряная цепочка (2 балла)

Отвертка (1 балл)

Крупноячеистая сеть (1 балл)

Топорик (1 балл)

Складной швейцарский нож (3 балла)



Я расскажу тебе сказку

30-60 минут



В хорошей компании можно и сказку рассказать. В далеком царстве жили-были двое ниндзя. Один серый, другой белый, два веселых ниндзя...





Для кого:

Для сказочников.



Подготовка:

На следующих страницах ты найдешь карточки для игры двух типов. Вырежи их и сложи в две стопки.

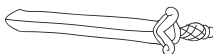


Как играть:

При большом количестве игроков можно разбиться на команды и разыграть мини-спектакли, при небольшом (2-5 человек) действовать в одиночку.

Каждый игрок (или каждая команда) тянут по одной карточке из каждой стопки. На первой карточке написано название всем известной сказки. На второй – жанр, в котором ее нужно будет пересказать или изобразить (в зависимости от желания и актерских амбиций присутствующих).

Побеждает игрок или команда, сделавшие это наиболее убедительно.





Сказки

Колобок

Кот в сапогах

Красная Шапочка

Белоснежка и семь гномов

Козлиное копытце

Снежная королева

Теремок

Гадкий утенок

Курочка Ряба

Машенька и медведи





Жанры

Средневековое фэнтези

Фэнтези про попаданцев

Аниме

Космоопера

Стимпанк

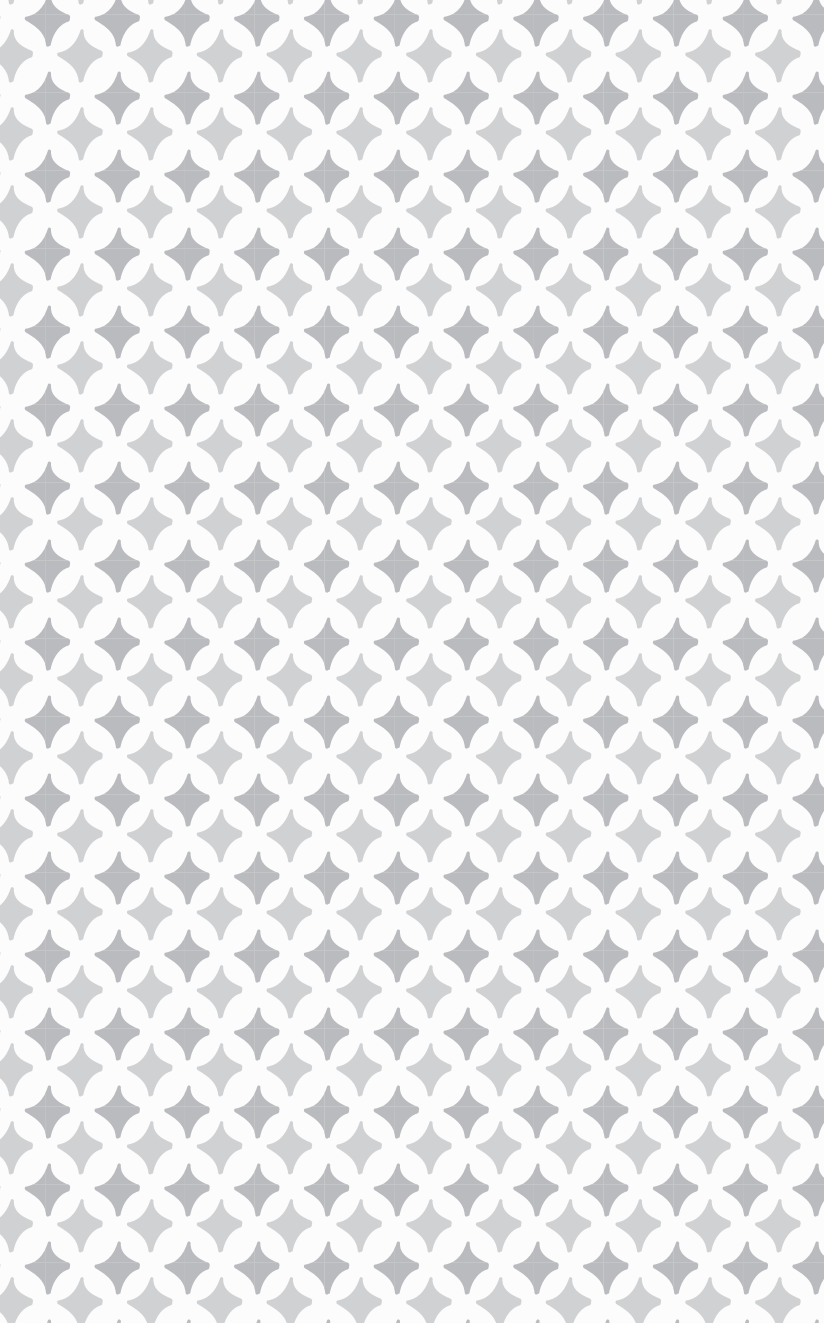
Романтическое фэнтези

Приключенческая фантастика

Эпическая сага

Научная фантастика

Юмористическое фэнтези



ИнтерВью

15 минут



Ваши творческие планы, господин Дракула?





Для кого:

Для тех, кто любит задавать вопросы и отвечать на них.



Подготовка:

Тебе ничего не потребуется.



Как играть:

Один игрок становится журналистом, другой выбирает фэнтезийного персонажа. Перед остальными игроками разыгрывают сценку с интервью, где один задает вопросы, а второй должен правдиво отвечать на них в роли своего персонажа. Выигрывает пара с самыми интересными вопросами и ответами.



Война эльфов

30-60 минут



Светлые и темные эльфы основательно подготовились к войне!





Для кого:

Для тактиков и стратегов.



Подготовка:

Тебе понадобятся карандаши разных цветов и ластик. Если играете большой компанией, разделитесь на две команды. Если играете вдвоем – боритесь друг против друга! Можете сразу решить, кто будет Светлым, а кто – Темным.



? Как играть:

Игра начинается с того, что каждый игрок (или команда) выставляет в клетку своего короля-главнокомандующего. Его обозначают буквой «К». Королей лучше поставить на противоположных концах поля.

За один свой ход игрок может выставить против другого:

- ☆ четырех воинов (обозначаются буквой «В»),
- ☆ двух боевых единорогов (обозначаются буквой «Е»),
- ☆ двух лучников (обозначаются буквой «Л»).

Воины могут ходить на одну клетку вперед, назад или в стороны. Единороги, как кони в шахматах, ходят буквой «Г», лучники ходят через одну клетку, можно по диагонали.

Игрок ходит либо теми, либо другими, но делает четыре хода за один раз, соответственно, по одному разу передвигает воинов или по два – единорогов и лучников.

Задача игрока – уничтожая воинов противника, добраться до короля и убить его.



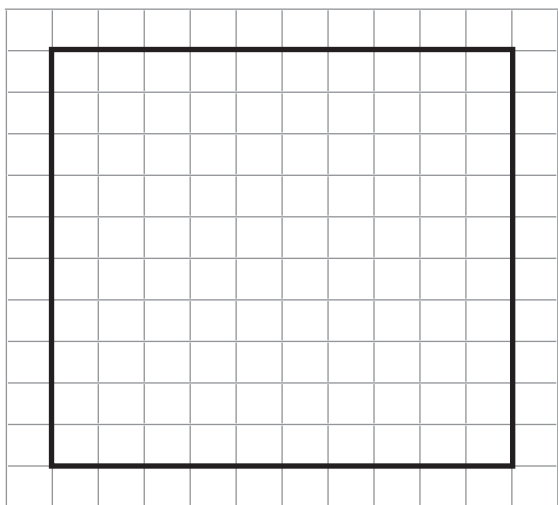
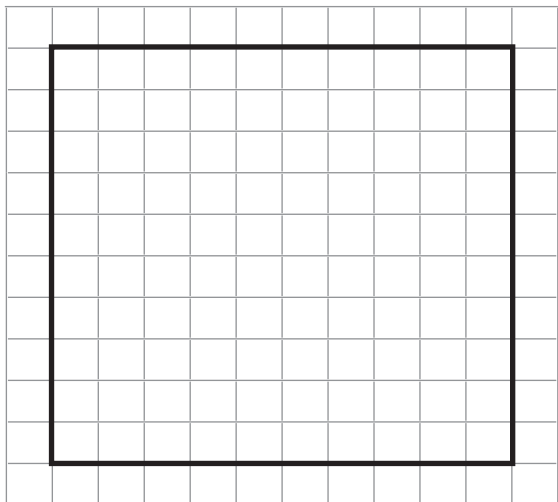
Важно!

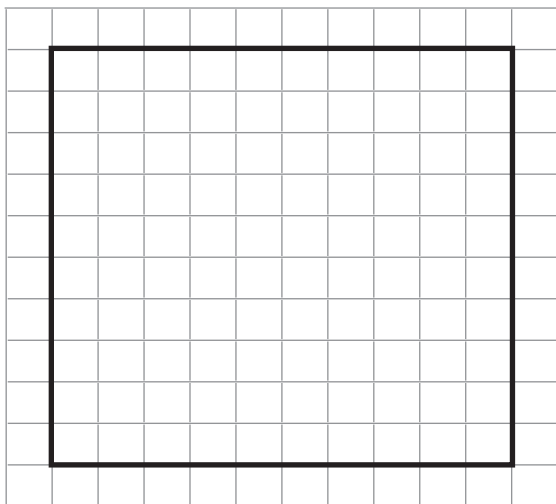
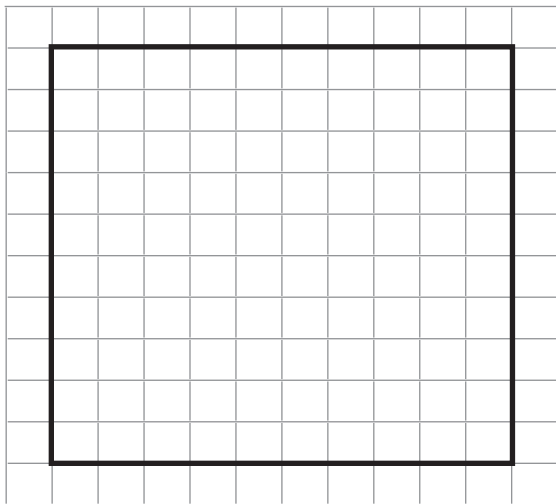
- Игрок может комбинировать действия, например, два раза сходить воинами, один раз – единорогом и один раз – лучником.
- Новых бойцов можно выставлять только рядом с живыми бойцами – в соседних клетках.
- Чтобы убить воина противника, игрок должен сделать ход на его клетку. Тогда пометка об убитом игроке стирается, и игрок-победитель дальше может ходить с этой клетки.



Пример:

				К								
		В	В	В	В	Л	Л					
							Е					
							Е					
							Е					
							Е					
		Л	Л	В	В	В	В					
				К								





Собери зомби

15 минут



Еще одна смешная игра, в которой тебе предстоит почувствовать себя создателем Франкенштейна.





Для кого:

Для любителей зомби.



Подготовка:

На следующих страницах ты найдешь карточки для игры. Вырежи их и сложи стопкой рубашкой вверх.



Как играть:

Каждый игрок получает по 6 карточек, на которых написаны части тел зомби – две руки, две ноги, голова и туловище. Задача игроков – собрать целого зомби, меняясь карточками друг с другом в закрытую. Первый игрок, которому это удастся, побеждает.





Голова

Голова

Голова

Голова

Голова

Голова





Туловище

Туловище

Туловище

Туловище

Туловище

Туловище





Левая рука

Левая рука

Левая рука

Левая рука

Левая рука

Левая рука





Правая рука

Правая рука

Правая рука

Правая рука

Правая рука

Правая рука





Левая нога

Левая нога

Левая нога

Левая нога

Левая нога

Левая нога





Правая нога

Правая нога

Правая нога

Правая нога

Правая нога

Правая нога



Издание для досуга

ИГРОПОЛИС

ИГРЫ В СТИЛЕ ФЭНТЕЗИ И АНИМЕ В ДОРОГУ

Директор редакции *Е. Капёв*
Ответственный редактор *Е. Комиссарова*
Литературный редактор *М. Горелова*
Художественный редактор *Г. Булгакова*
Корректор *А. Асаткина*

Во внутреннем оформлении использованы иллюстрации:
memoangeles, Thomas Clemmons, inci aral, kennykiernan,
Ami-Rian, incomible, LisaAlisa_ill, Alexandra Petruk, lattesmile /
Istockphoto / Thinkstock / Fotobank.ru;
Dynamic Graphics, 2007 / liquidlibrary / Thinkstock / Fotobank.ru

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел. 8 (495) 411-68-86, 8 (495) 956-39-21.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Өндіруші: «ЭКМО» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Ресей, Зорге көшесі, 1 үй.
Тел. 8 (495) 411-68-86, 8 (495) 956-39-21
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Таяуар белгісі: «Эксмо»

Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының
өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8(727) 2 51 59 89, 90, 91, 92, факс: 8 (727) 251 58 12 вн. 107; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат сайты: www.eksmo.ru/certification

Оптовая торговля книгами «Эксмо»:
ООО «ТД «Эксмо», 142700, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное,
Белокаменное ш., д. 1, многоканальный тел. 411-50-74.
E-mail: reception@eksmo-sale.ru

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно
законодательству РФ о техническом регулировании
можно получить по адресу: <http://eksmo.ru/certification/>
Өндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 27.04.2015.
Формат 70х90^{1/32}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 5,25.
Тираж экз. Заказ



ISBN 978-5-699-79422-5



ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
shop.eksmo.ru
Э К С М О

В электронном виде книги издательства Эксмо вы можете
купить на www.litres.ru

ЛитРес:
один клик до книги





Собираешься с друзьями в дорогу,
но сканворды и головоломки не для вашей
компании? **Не прочь пофантазировать**
и от души посмеяться? Любите аниме или
фэнтези? **Тогда этот сборник для вас!** В нем
мы собрали самые веселые и оригинальные
игры для **любителей нереальных миров**.
Спасайте мирных граждан от зомби,
изобретайте абсолютное оружие,
придумывайте собственных персонажей
аниме или фэнтези, и вы не заметите,
как пролетит время в пути!
Приятного путешествия!



ТАКЖЕ В СЕРИИ:

*Самые знаменитые
игры для веселой
компании*

Лучшие фокусы в дорогу

Лучшие данетки в дорогу

*Лучшие игры для лежания
на пляже*

ISBN 978-5-699-79422-5



9 785699 794225 >

