



Автор игры:  
Герман Тихомиров



8733

# ФАКУЛЬТЕТ СТРАШИИ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### СОСТАВ ИГРЫ:

- Игровое поле
- Фишки героев – 6 шт.
- Карточки героев – 6 шт.
- Игровые карточки – 120 шт.
- Кубик «D6»



Игровое поле



Игровые карточки



Фишки и карточки героев



Кубик «D6»

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите игровое поле в центре стола.

Игровые карточки разделите на 4 колоды, отличающиеся по типу. Тип карточек указан на рубашках:

**Событие, Устрашение, Уловка, Экзамен.**



Каждую стопку карточек тщательно перемешайте и положите рядом с игровым полем рубашкой вверх.

В зависимости от количества участников в игре уберите лишние карточки из колоды с типом «Экзамен»:

- для 2 игроков в колоде «Экзамен» оставьте 7 карточек;
- для 3 игроков – 11 карточек;
- для 4 – 15 карточек;
- для 5 – 19 карточек;
- для 6 – 23 карточки.

Ненужные карточки верните в коробку.



Каждый игрок выбирает себе героя и получает его фишку и карточку со способностями.



Карточку героя каждый игрок кладёт перед собой, а фишки героев ставятся на клетку «Вход».

Игроки ходят по очереди, передавая ход по часовой стрелке, начиная с самого младшего игрока.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Сдать к концу игры как можно больше экзаменов.

## ХОД ИГРЫ

В начале своего хода игрок бросает кубик.

В зависимости от выпавшего результата игрок выполняет определённые действия:

- если на кубике выпало 1 или 2, герой игрока должен остаться на клетке;
- 3 или 4 – игрок выбирает: остаётся его герой на клетке или двигается на следующую;
- 5 или 6 – игрок должен передвинуть фишку героя на следующую клетку;
- если общий результат броска оказался больше 6, то игрок должен передвинуть героя на 2 клетки;
- если общий результат броска оказался меньше 1, герой делает движение на клетку назад.



Все передвижения с клетки на клетку осуществляются по стрелкам, которые изображены между клетками.

Если с одной клетки несколько стрелок указывают на разные клетки, то при перемещении игрок выбирает, на какую из этих клеток переместится его герой.

За каждые 3 карточки в руке игрок прибавляет 1 к значению, выпавшему на кубике.

**Например: у игрока в руке 4 карточки, на кубике у него выпало 4. Это значит, что игрок должен прибавить к выпавшему значению на кубике 1 и результат броска становится 5.**

После передвижения игрок выполняет условие клетки, на которой оказался его герой.

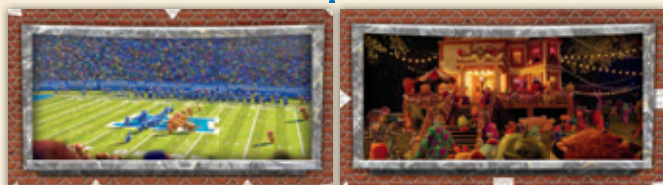
**Всего в игре 4 типа клеток, на которых можно закончить ход (типы клеток различаются между собой цветом рамок):**

### Общежитие



Игрок может взять одну карточку Уловки.

### Вечеринка



Игрок должен взять одну карточку События. В зависимости от описания события на карточке оно играется сразу же или остаётся у игрока до экзамена. Эффекты Событий влияют только на игрока, который взял карточку Событий.

### Лекция



Игрок может взять 1 карточку Устрашения.

### Экзамен



Оказавшись на этой клетке, игрок будет сдавать Экзамен по Устрашению, чтобы научиться пугать детей. Пройти мимо этой клетки нельзя.

### СДАЧА ЭКЗАМЕНА

Игрок открывает верхнюю карточку Экзамена. На карточке указана сложность и особое условие. **Чтобы успешно сдать экзамен, игрок должен сбросить с руки больше карточек Устрашения, чем указано на карточке Экзамена.** При этом можно применять только одинаковые по названию карточки в каждом типе Устрашения (всего типов 3: Внешний вид, Звук, Движение), но самих типов для экзамена можно использовать хоть все 3.



**Например: для сдачи Экзамена со сложностью 4 игрок может применить 3 карточки Устрашения: Рык и 2 карточки Подкрадывания. Но игрок не может использовать на экзамене одновременно карточки Рыка и Шипения, потому что они одного типа Устрашения.**

Некоторые экзамены не так просто сдать, Монстры должны быть готовы напугать даже самого смелого ребёнка. На карточках со сложными экзаменами указаны типы Устрашения, которые сбрасывать нельзя.

Пример выполнения экзамена:

У игрока на руке 5 карточек: 2 карточки Щупалец, 1 карточка Рыка и 2 Шипения. Игрок вытягивает Экзамен со сложностью 3, на котором нельзя применять Внешний вид. Данный Экзамен игрок сдать не сможет, так как Щупальца сбрасывать нельзя – это внешний вид, а Рык и Шипение сыграть одновременно также нельзя (потому что они одного типа Устрашения).

Если тот же игрок вытянет карточку Экзамена со сложностью 3 и указанием «Не боится Рыка», то Экзамен будет успешно сдан (игрок скинет с руки 2 карточки Щупалец и 2 карточки Шипения).

Каждый герой обладает небольшими преимуществами и недостатками перед другими героями. На карточке героя указаны преимущества или недостатки, которые получает игрок к определённого типу Устрашения при выполнении Экзамена.

**Например: Майк имеет преимущество «+2 к Рыку» и недостаток «-1 к Щупальцам». Игрок сбрасывает 1 карточку Рыка и 3 Щупалец. В итоге получает общее значение Устрашения равное 5 (Рык – 1+2=3, Щупалец – 3-1=2).**

Преимущества или недостатки игрок получает только к сбрасываемым карточкам.

При сдаче Экзамена игрок может сыграть любое количество карточек Уловки, чтобы помочь себе.

Также игрок обязан сыграть карточку События, которую взял ранее, если на ней указано, что она будет задействована только во время экзамена.

Если игрок набирает необходимое количество очков Устрашения для Экзамена, то Экзамен считается сданным.

Игрок забирает карточку Экзамена себе.

Если у игрока недостаточно карточек Устрашения для сдачи экзамена, то экзамен считается проваленным (карточка несданного Экзамена кладётся вниз стопки карточек Экзамена).

## Обмен карточками

Если герой заканчивает ход на клетке с другим героем, то игроки этих героев могут поменяться любым количеством карточек по обоюдному согласию. Можно меняться любыми типами карточек на любые другие типы. Меняющиеся игроки не должны показывать карточки друг другу и другим игрокам, а также обсуждать, какими карточками меняются.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда все карточки Экзамена будут сданы (в стопке не останется ни одной карточки Экзамена) – игра заканчивается.

Побеждает игрок с наибольшим количеством сданных экзаменов.

При равном количестве сданных экзаменов побеждает игрок с наименьшим количеством карточек на руке.