

# ЛЕГЕНДА СЕГО ДНЯ

Автор: Александр «NoNsense» Кульков

Игра для нескольких человек. Потребуется 14 шестигранных кубиков, листки и пишущие принадлежности.

Игровое действие разворачивается в рамках одного единственного дня в воображаемом мире. Участники проживают жизнь придуманных ими действующих лиц этого мира. Когда события дня для текущих героев завершились, то участники придумывают новых, живущих в том же мире и действующих в тот же самый день.

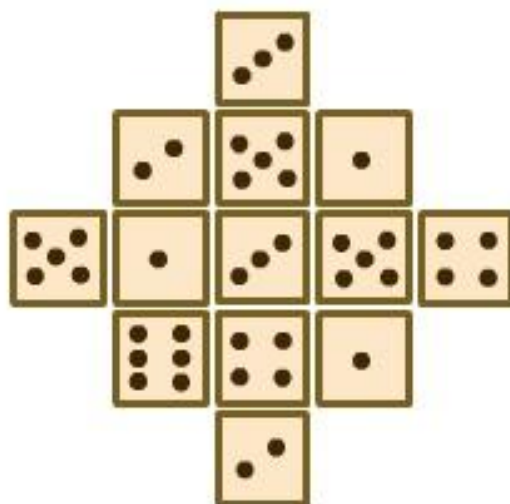
Играющие могут скрывать некоторые часы истории своего героя, чтобы потом, позднее, неожиданным образом встраивать его участие в описываемые события.

Общие правила:

Приступая к игре, участники придумывают 6 **догм**, определяющих ключевые особенности проводимой игры. Например:

"Наша игра будет 1) веселой, 2) сказочной, 3) пафосной, 4) драматичной, 5) с драконьим покером и 6) с ведьмами."

После этого участники бросают 13 кубиков (шестигранных) и составляют из них примерно такую фигуру:



Эта фигура называется **генезисом**. 14-й кубик называется **постулатом** и служит для манипулирования кубиками, входящими в генезис.

Сначала каждый участник представляет своего героя – придумывает и озвучивает его остальным в несколько фраз. День разбит на **7 часов**, игра начнется с первого часа игрового дня. Каждый участник, по очереди, описывает историю своего текущего героя в каждом часу и делает краткую запись об этом у себя в листке.

Всякий раз, когда играющий приступает к описанию часа, то он определяет ту главную догму, которая будет основной в его описаниях (остальные догмы будут менее существенны). Для этого он делает бросок постулата и убирает из генезиса те кубики, чьи значения совпали с постулатом. Убираются лишь те кубики, которые хотя бы с одного бока (из четырех) имели пустоту. Если подобных кубиков не нашлось, то бросок постулата перекидывается.

Когда в генезисе остался лишь один кубик или кубики с одним числом, то бросок постулата не требуется - нужная догма уже известна. Для следующего игрока все кубики генезиса перекидываются и снова собираются в полную фигуру, перед тем как он будет выполнять бросок постулата.

Некоторые из часов игрок может скрыть – в общей сложности до 3-х часов (когда скрытый час используется, то место им занимаемое освобождается), тогда он пропускает свой ход, записывает имя текущего героя и то, какой это был час.

В конце дня у каждого игрока получается лист, на котором в несколько строк описан герой и каждый час (плюс скрытые часы). После этого игроки выбирают себе других героев дня в качестве основных и описывают уже их действия, это может быть кто-то из упомянутых ранее вспомогательных героев или новые.

#### **Детали и примечания:**

- 1) число удаленных из генезиса кубиков обозначает количество призовых пунктов заработанных игроком в одной из 6 догм. С помощью этих пунктов можно вмешиваться в чужой рассказ. За каждое слово вмешивающийся игрок платит 1 пункт той догмы, которая выступает в качестве главной темы у текущего рассказчика.
- 2) за следование каждого рассказчика главной догме любой другой участник в конце часа имеет право наградить его своими призовыми пунктами из любой догмы в количестве от 1 до 10.
- 3) нельзя изменить пути героев, чьи часы уже были расписаны, все их совершенные действия уже не могут быть исправлены и могут только дополняться, не входя в противоречие с уже описанным.
- 4) у каждого игрока есть определенное общее число часов, которые он может скрыть. Эти скрытые часы можно использовать позднее, описывая именно те события, которые остались за кадром и получая контроль над тем героем, что был описан ранее. Скрытый час используется только тогда, когда участник описывает тот же временной отрезок. Участник игры получает таким образом возможность описать в течение своего хода и действия текущего героя и того, чей час был скрыт.
- 5) через несколько циклов, по желанию участников можно выбрать уже какой-то другой день, в который перепрыгнет повествование.