Правила настольной игры «Фабула» (Fabula)

Авторы: Regis Bonnessée, Jean-Louis Roubira, Mélanie Fuentes

Перевод на русский язык: Анастасия Завельская, Марианна Фетисова, Андрей Куликов для ООО «Игровед» ©

Компоненты игры

54 карт предметов
48 жетонов с пером
20 крупных иллюстраций к сказкам
12 персонажей на подставках
1 картонный мольберт
1 книга с правилами и сценариями
1 песочные часы

Цель игры

Один из игроков играет роль Вильгельма Гримма, а остальные игроки становятся персонажами его сказки. Удастся ли им помочь автору закончить его историю? Кто будет героем его новой сказки?
Ответы на вопросы вы найдете в этой увлекательной игре, в которой вам понадобится все ваше воображение и полная импровизация.

Подготовка к игре

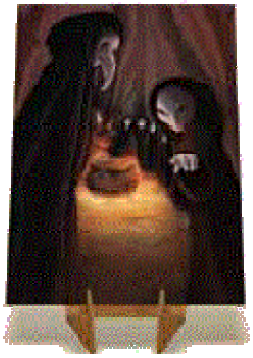
Роль сказочника: Вильгельм Гримм

Выберите одного игрока, который будет играть роль сказочника Вильгельма Гримма на протяжении всей игры. Этот игрок ставит перед собой картонный мольберт и берет жетоны с пером. Роль Гримма крайне важна, так как он будет вести игру и распределять очки.

Роли персонажей (слева-направо)

фея, юный дракон, хитрый купец, волк, гном, принц, эльф, старый мудрец, принцесса, ведьма, рыцарь, вор.

Все остальные игроки выбирают себе персонажей. Их задача предлагать Вильгельму Гримму свои идеи, чтобы помочь ему написать волшебную сказку. Каждый игрок выбирает одного из двенадцати персонажей и ставит перед собой соответствующую фигурку. Нужно играть выбранную роль как можно более убедительно до самого конца игры.



Выбор сказки
Гримм выбирает одну из двадцати иллюстраций и помещает ее на картонный мольберт так, чтобы ее видели все игроки. Затем Гримм берет книжку и выбирает сценарий, соответствующий картинке. На иллюстрации изображена сцена, с которой начинается игра.

Карты предметов
Гримм перемешивает колоду карт предметов. Затем он в произвольном порядке вытаскивает количество карт, в три раза превосходящее количество игроков. Гримм берет еще две дополнительные карты, после чего кладет все карты в центр стола лицевой стороной вверх. Эти карты помогут игрокам придумывать и предлагать идеи сказочнику.

Описание игры

Игра состоит из 5 отдельных этапов: пролог, первая, вторая, третья главы и эпилог сказки.

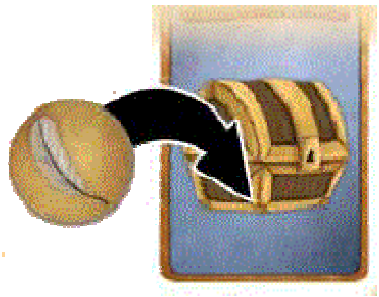
Пролог
На этом этапе Гримм из книги сценариев читает вслух параграф, озаглавленный «Пролог». Это введение в игру, дающее представление о месте действия и обстоятельствах. Оно позволяет игрокам понять контекст новой сказки, которую хочет написать Гримм.

Первая глава
Сказочник продолжает читать параграф под названием «Глава 1» из книги сценариев. Этот параграф поможет игрокам понять главную идею, которую автор хочет развить в первой главе.

Предложения
Чтобы помочь Гримму обогатить и дополнить главную идею первой главы, каждый игрок выдвигает свое предложение в порядке очереди. Предложение должно развивать историю, вводить ключевые моменты или содержать решение одной или всех проблем, затронутых в главе.
Предложение может быть сформулировано одной фразой, но предполагается, что игрок дополнит его какими-то доводами, чтобы убедить автора в значимости такого развития событий. Предложение можно высказывать от первого или третьего лица, в зависимости от того, насколько игроки могут вжиться в свою роль.
Важно: предложения игроков не обязательно должны быть как-то связаны между собой. Игрок может высказать только ОДНО предложение на этапе первой главы.

Карты предметов

Предложение должно включать в себя один из предметов, представленных на картах в центре стола. Кроме того, этот предмет должен отображать основную мысль предложения. Карту предмета с меньшим количеством звезд будет проще использовать, чем карту, на которой звезд больше.
Когда текущий игрок называет предмет, он берет соответствующую карту и кладет ее перед собой лицом вверх.
Как только игрок закончил свою речь, Гримм должен оценить ее. Если он оценил важность предложения, он кладет жетон с пером на карту предмета.



В противном случае он ничего не кладет. Гримм может объяснить свое решение игроку, если это требуется. Он может оценить столько предложений, сколько захочет.
Важно: игрок может использовать только один предмет на данном этапе. Кроме того, предмет, который был использован одним игроком, не может быть использован для предложения другим игроком до конца игры.

Критерий оценки предложения

Чтобы согласиться или нет с тем или иным предложением, Гримм может обратиться к следующим критериям (они даны в качестве рекомендаций):

- Использованный предмет точно соответствует предложению персонажа.
- Предложение персонажа является хорошим решением проблемы в этой главе.
- Предложение персонажа очень значимо.

Важно: персонажи не могут подвергать критике решение автора.

Порядок предложений

Как только Гримм прочитал параграф, персонажи, желающие внести свои предложения, поднимают руки. Автор выбирает того, кто будет говорить. Если никто не поднял руки, то он сам назначает выступающего. Если же тот ничего не может придумать, Гримм вручает игроку любой предмет и не выставляет ему очков. После того, как все игроки внесли свои предложения и использовали по одному предмету, начинается второй этап игры.

Вторая и третья главы

Во второй и третьей главах игра ведется таким же образом, что и в первой главе. Разница только в том, что во второй главе Гримм оценивает предложения двумя жетонами с пером, а в третьей главе - тремя.

Выбор двух персонажей для эпилога сказки

По окончании трех глав каждый игрок подсчитывает количество полученных жетонов с пером. Два игрока, которые собрали больше всего жетонов, могут предложить Гримму идеи для эпилога. Если у игроков поровну жетонов, они считают количество звезд на картах предметов. Если и звезд поровну, то Гримм сам выбирает среди них того, кто произвел на него большее впечатление во время игры.
Как только игроки для эпилога выбраны, Гримм читает параграф «Эпилог» в книге сценариев.

Эпилог

Гримм читает параграф «Эпилог» в книге сценариев. В этом параграфе содержится главная идея, которую он хочет развить в эпилоге. Самый дальний игрок слева от Гримма начинает завершающий этап игры. Гримм переворачивает песочные часы. У игроков теперь есть всего 30 секунд, чтобы предложить автору конец сказки, используя сразу две оставшиеся на столе карты предметов.

Как только первый игрок заканчивает говорить, должен начинать второй. У этого игрока было больше времени подумать над предложением, но с другой стороны, он не может использовать те же идеи, что и первый игрок, хотя перед ним лежат те же самые оставшиеся карты.

В конце этого хода Гримм выбирает нового героя своей следующей сказки, используя такие критерии:

- Персонаж использовал 2 предмета, которые точно соответствуют его предложению.
- Предложение персонажа содержит отличное решение проблемы, поставленной в эпилоге.
- Предложение персонажа дельное и вразумительное.

Важно: если игрок использовал меньше предметов, чем его соперник, он автоматически проигрывает.

Примеры предложений

Смотрите страницу 65.

Вариант для опытных игроков

В этом варианте игроки придумывают общую историю. Каждый говорит тогда, когда хочет. Нет необходимости поднимать руку, чтобы отреагировать на чье-то предложение или высказать свое на основе предыдущего. Каждый персонаж все так же должен высказать одно предложение, используя только один предмет в каждой из глав. Остальные правила остаются без изменений. Каждая глава всегда заканчивается тогда, когда каждый персонаж высказал предложение, взяв карту предмета. Эпилог остается таким же.

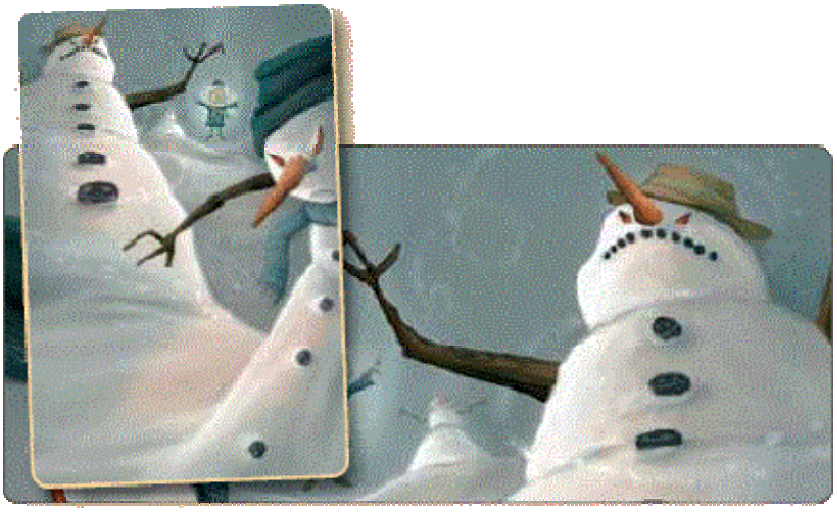
Коллективный вариант

В этом варианте Гримм всегда высказывает свое мнение на предложения, но не раздает жетоны с пером. Таким образом, в эпилоге принимают участие все игроки. Автор не выбирает героя в конце сказки.

Новые сценарии

Зайдите на страницу «download» на нашем сайте (**www.libellud.com**). Вы получите доступ к новым сценариям, которые оживят вашу игру. Если вы чувствуете себя писателем в душе, то скорее присылайте нам свои сценарии. Мы с радостью опубликуем их на нашем сайте и поделимся ими с игроками.

Снеговик



Пролог. О! Вот и вы, мои дорогие друзья! Теперь, когда я чувствую вдохновение, не будем же терять времени: Давайте вместе начнем новую историю. А начнем мы ее, ну, скажем, так: Давным-давно жители одного маленького городка очень страдали от нашествия гигантского снеговика. Однажды старейшина города, а это был очень мудрый человек, который говорил крайне мало, но к его словам жители города прислушивались с большим вниманием, сказал: Хозяин нашего преследователя очень странное существо, он похож на одного из детей, которого я знал когда-то в своей юности. Что если он по какой-либо причине не вырос, как мы, а остался ребенком! Это очень необычно и удивительно! Но этот мальчик, о котором я вам толкую, служил помощником у одного мастера и еще тогда, в моем детстве, этот парень очень любил командовать другими детьми. Теперь, я боюсь, он хочет стать властелином нашего города». Тогда бургомистр городка собрал из окрестных деревень нескольких отважных смельчаков, которые, ступая по следам злобного снеговика, попали в убежище юного подмастерья.

Глава 1. «Ну что ж не плохое начало! Теперь мои дорогие, вот что я хочу знать в первой главе: Скажите, как разрушить чары злого подмастерья, которые помогают ему оживлять и управлять снеговиком. Помните, моя сказка – в ваших руках!»

Глава 2. «Благодарю вас за отличные идеи! Думаю, мы можем продолжить: Благодаря вашему вмешательству чары разрушены. Теперь снеговик больше нам не страшен. Его хозяин, обращаясь к вам, сказал: «Шестьдесят лет я трудился над этим заклинанием! Так-то вы уважаете мою работу?!» Да, старейшина оказался прав, этот ребенок каким-то образом не вырос, как все мы. Вот и расскажите-ка мне как вы собираетесь открыть его секрет вечной молодости.»

Глава 3. «Браво! Вы делаете успехи! Ребенок – подмастерье поведал вам, что никогда не знал страха! Поэтому-то он и не может взрослеть. Родители парня когда-то заметили эту его особенность и, думая, что их ребенок проклят стали его бояться, а потом и вовсе отказались от него. С того самого дня он обозлился на весь мир и решив отомстить за свою злосчастную судьбу, стал пугать других людей. Думаю, наконец, настало время помочь этому бедному ребенку испытать заветное чувство страха,

которое позволит ему расти и взрослеть как все остальные дети… И так все зависит от вас!»

Эпилог. «Вот, собственно, и вся наша новая история. Теперь подумаем, чем бы ее закончить. Вы можете не поверить, но парень – подмастерье испытал в первый раз самый настоящий страх, просто слушая одну из моих сказок. Какое счастье! Теперь он стал прекрасным молодым человеком. Но, кажется, он стесняется возвращаться в свой родной город, прожив столько лет в одиночестве! Тот, кто поможет парню найти работу, которая сделает его счастливейшим из жителей городка, станет героем этой сказки».

Птицы

Пролог. О! Вот и вы, мои дорогие друзья! Теперь, когда я чувствую вдохновение, не будем же терять времени: Давайте вместе начнем новую историю. А начнем мы ее, ну, скажем, так: Давным-давно один король неожиданно узнал о существовании одного маленького города, который не был отмечен ни на одной карте его королевства. Не в силах стерпеть того, что в собственном государстве может существовать город, ему не подвластный, король собрал лучших своих следопытов и разослал их в разные концы королевства. Тот, кто первым обнаружит тайный город, должен был схватить главу этого города и доставить его в королевский дворец. Его Величество хотел допросить непокорного и убедить, а если потребуется, то и силой заставить подчиниться своей власти. Так, после долгого и трудного путешествия по всей стране отряд летчиков-исследователей, пролетая над пустыней, с первым лучом рассвета увидел маленький таинственный город. Наконец-то они достигли цели!».

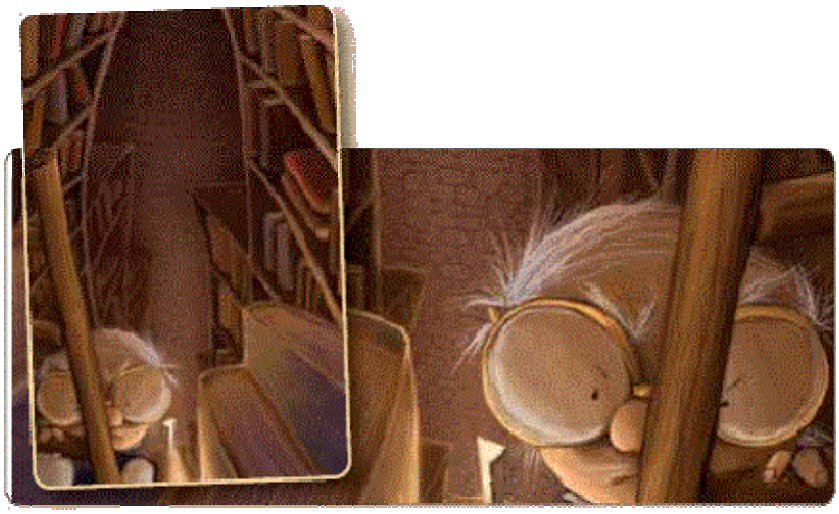
Глава 1. «Ну что ж не плохое начало! Теперь мои дорогие, вот что я хочу увидеть в первой главе: Скажите мне, как можно приземлиться в центре города, не вызвав подозрения у местных жителей. Помните, моя сказка – в ваших руках!»

Глава 2. «Благодарю вас за великолепные идеи! Думаю, мы можем продолжить: Жители города очень любят шумное веселье: каждую неделю они устраивают веселый праздник с играми, танцами и всеобщим ликованием... Вас пригласили на городское собрание, которое состоится на главной площади. Поведайте мне во второй главе, как вы завоюете доверие жителей города с помощью короткого, но захватывающего выступления.

Глава 3. «Браво! Вы делаете успехи! Представьте себе, горожанам удалось найти удивительный баланс между развлечениями и работой. Но самое чудесное, это то, что они живут в мире и взаимном уважении, а закон и порядок в городе поддерживаются без всякого участия полиции и военных. Что ж, сейчас самое время вспомнить о вашей основной миссии и найти главу этого города. Но как вы это сделаете, если все городские жители одеты в одинаковые белые одежды? И так все зависит от вас!»

Эпилог. «Вот, собственно, и вся наша новая история. Теперь подумаем, чем бы ее закончить. Я не очень удивлю вас, если скажу, что вы не смогли найти главу этого таинственного города, лишь по той простой причине, что его просто не существует. Каждый из горожан здесь несет ответственность за себя и за окружающих. Вот что о своем городе вам, незнакомцам, поведали местные жители: «этот город существует с незапамятных времен. Если кому либо в вашем Королевстве не находилось места, то он рано или поздно узнавал о нашем городе и становился его жителем. Наш город – островок мира посреди вашей Страны. Поэтому-то его и нет ни на одной из карт Королевства». Тот, кто, не забывая о приказе, данном ему королем, сможет придумать окончание нашей истории, станет героем сказки».

Библиотека



Пролог. О! Вот и вы, мои дорогие друзья! Теперь, когда я чувствую вдохновение, не будем же терять времени: Давайте вместе начнем новую историю. А начнем мы ее, ну, скажем, так: Давным-давно в одном Королевстве день за днем не всходило солнце. Встревоженный король собрал своих министров, но, ни один не смог дать ему какое-либо объяснение. Даже величайшие мудрецы государства склонили голову перед столь зловещим и непонятным явлением! Тогда король впал в ярость, он очень боялся, что его беспомощность восстановит подданных против него. Затем, немного успокоившись, он принял решение удалиться в уединение, что бы хорошенько все обдумать. Он заперся в самой недоступной из комнат замка – старинной, забытой всеми библиотеке. Много лет сюда никто уже не заходил, казалось, что время застыло в этих стенах. Единственный, кто обитал среди книг, был старый библиотекарь. Старик, пораженный неожиданным визитом короля, внимательно выслушал его рассказ. Библиотекарь вспомнил о том, что в его библиотеке есть старинные рукописи, в которых рассказывалось о подобном событии, произошедшем много столетий назад, а также о том, что в рукописи было сказано, как мудрецам удалось победить эту напасть.

Глава 1. «Ну что ж не плохое начало! Теперь мои дорогие, вот что я хочу увидеть в первой главе: Расскажите-ка мне, как вы собираетесь помочь библиотекарю отыскать драгоценные рукописи. Судьба всего Королевства и моя сказка – в ваших руках!»

Глава 2. «Благодарю вас за великолепные идеи! Думаю, мы можем продолжить: Каких-то десять долгих и утомительных часов поиска и драгоценная рукопись найдена! В тексте документа упоминается ритуал, в котором используется некая «Алозория». И что бы это такое могло быть? Хотелось бы теперь мне знать, как вы собираетесь разузнать, что это за таинственный ингредиент и как вы сумеете его раздобыть».

Глава 3. «Браво! Вы делаете успехи! Главный ингредиент в ваших руках. Дело за исполнением магического ритуала. Интересно, как же вы собираетесь взяться за это дело. И так все зависит от вас!»

Эпилог. «Вот, собственно, и вся наша новая история. Теперь подумаем, чем бы ее закончить. Ах, какие же озорники эти боги природы! Им, видите ли, нравится пугать людей. Но, я уверен, что и наш ритуал развлечет их должным образом. Правда, они все еще не готовы вернуть Королевству солнце. Тот, кто своим призывом сможет переубедить богов и будет героем этой сказки.»

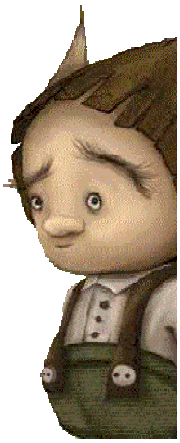
Герольд

Пролог. О! Вот и вы, мои дорогие друзья! Теперь, когда я чувствую вдохновение, не будем же терять времени: Давайте вместе начнем новую историю. А начнем мы ее, ну, скажем, так: Давным-давно королевский герольд объявил жителям маленького городка: «Слушайте! Слушайте, почтенные граждане Королевства! Страшная болезнь поразила нашу страну. Заболевший начинает беспорядочно метаться и кричать слова на никому неизвестном языке, а затем впадает в глубокий и беспробудный сон. Лучшие врачи Королевства не в силах остановить распространение этой ужасной болезни». Сделав объявление герольд, отправился дальше, а на площади тем временем собралось несколько молодых людей, решивших покончить с распространением этой загадочной болезни».

Глава 1. «Ну что ж не плохое начало! Теперь мои дорогие, вот что я хочу увидеть в первой главе: Теперь ответьте мне, как бы вы смогли больше разузнать об этой болезни и притом не заразиться. Моя сказка – в ваших руках! »

Глава 2. «Благодарю вас за великолепные идеи! Думаю, мы можем продолжить: Темная туча угрожающе нависла над главными городскими воротами. А что если эта самая туча и разносит ужасную болезнь? Во второй главе нашей истории мне хотелось бы узнать, как вы защитите жителей города от неминуемой беды».

Глава 3. «Браво! Вы делаете успехи! Жители в безопасности. Но слухи доносят, что самое первое облако появилось над столицей государства прямо над королевским дворцом! Думаю, настало время наконец-то выяснить, что же явилось источником заболевания. И так все зависит от вас!»



Эпилог. «Вот, собственно, и вся наша новая история. Теперь подумаем, чем бы ее закончить. Приехав в опустевшую столицу, вы нашли полуразрушенную лабораторию алхимика, над которой вился черный дым, собиравшийся в болезнетворное облако. В одной из комнат лаборатории вы встретили короля. Он был очень расстроен, вот что он вам сказал: «Что я наделал! Это все моя вина! Я не должен был пытаться приготовить сам любовный напиток. Смотрите, что из этого вышло!» Тот, кто поможет исправить ошибку короля будет героем этой сказки».

Церемония

Пролог. О! Вот и вы, мои дорогие друзья! Теперь, когда я чувствую вдохновение, не будем же терять времени: Давайте вместе начнем новую историю. А начнем мы ее, ну, скажем, так: Давным-давно в одном Королевстве в чаще леса, что был неподалеку от маленького городка, каждое полнолуние совершался магический ритуал. Было известно, что в этом секретном месте колдун в маске посвящал своих учеников в тайны магии. С каждым месяцем у него становилось все больше и больше учеников. Колдун прельщал жителей городка, обещая открыть тайну бессмертия тому, кто наденет волшебную маску. Таким образом, население городка стремительно уменьшалось, и вместе с тем все более

возрастала тревога бургомистра. В отчаянии он призвал своих старых друзей, в коих был совершенно уверен. Он просил их помочь раскрыть тайну загадочного колдуна.

Глава 1. «Ну что ж не плохое начало! Теперь мои дорогие, вот что я хочу увидеть в первой главе: Как только вы обнаружите место проведения тайной церемонии, каким образом вы сможете незаметно присоединиться к числу учеников колдуна. Помните, моя сказка – в ваших руках!»

Глава 2. «Благодарю вас за великолепные идеи! Думаю, мы можем продолжить: Увы, одному из вас крайне не повезло, и он был разоблачен другими участниками магической церемонии. Скажите же мне, как вы можете помочь несчастному выбраться из этой ситуации».

Глава 3. «Браво! Вы делаете успехи! Думаю, настало время заманить колдуна в укромное место, где вы, сорвав с него маску, узнаете, кто же скрывается под ней. И так все зависит от вас!»

Эпилог. «Вот, собственно, и вся наша новая история. Теперь подумаем, чем бы ее закончить. Я думаю, друзья, что вы будете поражены, узнав, что под маской скрывался принц, сын короля этой страны. Несколько месяцев назад злая ведьма дала ему эту маску, обещая, что маска поможет принцу перестать бояться общества других людей. На самом же деле маска завладела мыслями бедного принца. Сея хаос и панику в королевстве при помощи коварного колдовства, ведьма хотела отомстить королю, отвергшему ее много лет назад. Тот, кто сможет убедить несчастного принца в том, что он не нуждается в маске и вылечить его страх, да будет героем этой сказки».

Сад

Пролог. О! Вот и вы, мои дорогие друзья! Теперь, когда я чувствую вдохновение, не будем же терять времени: Давайте вместе начнем новую историю. А начнем мы ее, ну, скажем, так: Давным-давно королева кузнечиков в своем зеленом прекрасном дворце решила устроить бал в честь наступления весны. На праздник были приглашены и цикады-музыканты, и скарабеи-мастера, и веселые божьи коровки, и муравьи-труженики, и еще множество всевозможного ползающего и летающего народа. Неподалеку от дворца королевы обитали очень необычные существа, которые ходили на двух ногах. Накануне торжества случилась катастрофа, которая нарушила приготовления к балу. В саду дворца появились невиданных размеров гигантские ноги, которые вытоптали всю растительность. Кроме того, когда двуногий великан собирался уйти из сада он почти раздавил одних маленьких подданных королевы и очень напугал других. Несколько гостей, приглашенных на праздник, узнав от пчел о случившемся, поспешили на помощь королеве и ее слугам.

Глава 1. «Ну что ж не плохое начало! Теперь мои дорогие, вот что я хочу увидеть в первой главе: скажите-ка мне, как можно увести великана из королевского сада. Помните моя сказка – в ваших руках».

Глава 2. «Благодарю вас за великолепные идеи! Думаю, мы можем продолжить: Наконец-то великан немного отошел в сторону от королевского дворца, но теперь он начал рвать цветы в саду королевы! Вы должны защитить не в чем неповинные растения от истребления. Что вы намеренны для этого предпринять?»

Глава 3. «Браво! Вы делаете успехи! Но ваша помощь снова просто необходима! Великан схватил старшую дочь королевы кузнечиков. Он стал рассматривать ее, посадив на свою страшную ладонь. Думаю, вам самое время броситься на помощь бедной принцессе. И так все зависит от вас!»

Эпилог. «Вот, собственно, и вся наша новая история. Теперь подумаем, чем бы ее закончить. Что вы скажете, когда узнаете, что страшный великан оказался обыкновенным человеком? Он не глядя, вытоптал королевский сад и сорвал множество ее любимых

растений только лишь для того, чтобы собрать букет для своей невесты, которой он назначил на лугу свидание. Тот, кто сможет во избежание новых разрушений причиняемых королевскому саду, завладеть вниманием влюбленного, до прихода его невесты станет героем этой сказки».

Фабрика

Пролог. О! Вот и вы, мои дорогие друзья! Теперь, когда я чувствую вдохновение, не будем же терять времени: Давайте вместе начнем новую историю. А начнем мы ее, ну, скажем, так: Давным-давно Был один город, который представлял собой одну большую фабрику, даже здания в этом странном городе напоминали огромные детали механизмов. Обитатели города так давно жили и работали в нем, что и представить себе не могли, что творится за его пределами, да они об этом даже и не думали. Но, вот однажды на их фабрике появился новый хозяин. С этого момента жестокий и жадный человечек начал заставлять всех от мала до велика работать больше прежнего. Он без устали твердил: «Быстрее! Быстрее! Этот заказ должен быть выполнен до конца года, иначе…». Истощенные этим нечеловеческим ритмом работы жители города своими движениями и всем своим видом стали напоминать роботов. Но однажды ночью, несколько горожан, собравшись вместе, решили, что так продолжаться больше не может. Они побросали свои инструменты, и ушли на поиски прежнего хозяина фабрики.

Глава 1. «Ну что ж не плохое начало! Теперь мои дорогие, вот что я хочу увидеть в первой главе: Как можно повлиять на дурной характер нового хозяина, чтобы жителям города стало легче. Помните, моя сказка – в ваших руках».

Глава 2. «Благодарю вас за великолепные идеи! Думаю, мы можем продолжить: Маленький хозяин рассказал вам, что завтра ночью на заводе должно произойти одно очень важное событие. Он так торопит своих работников для того, чтобы все было готово во время. Теперь скажите-ка мне, как вы найдете это таинственное место, где произойдет важное событие, если у вас нет ни одной карты, а?»

Глава 3. «Браво! Вы делаете успехи! Я думаю, теперь настало время вам узнать, что же случится завтра на этом самом месте. Очень хороший обзор открывается с верхнего этажа фабрики, там есть комната с окном во всю стену, но его закрывают жалюзи, которые невозможно открыть. Может быть, все-таки, вы попытаетесь их открыть? И так все зависит от вас!»

Эпилог. «Вот, собственно, и вся наша новая история. Теперь подумаем, чем бы ее закончить. На самом деле с самого начала я знал, что фабрика, это механизм часов с кукушкой, висящих на стене в одном большом доме. Новый хозяин фабрики хотел чтобы часы пробили, ровно в полночь. Тот, кто убедит жителей города-фабрики выполнить свою работу вовремя, да будет героем этой сказки!»

Игрушки

Пролог. О! Вот и вы, мои дорогие друзья! Теперь, когда я чувствую вдохновение, не будем же терять времени: Давайте вместе начнем новую историю. А начнем мы ее, ну, скажем, так: Давным-давно К великой радости короля его жена-королева родила ему сына. Маленького принца буквально осыпали подарками до такой степени, что к пяти годам его комната была уставлена невероятным количеством игрушек. Несмотря на это малыш не был счастлив, так как у него совсем не было друзей. Каждую ночь принца преследовал кошмар. В этом страшном сне ему казалось, что он превратился в маленького плюшевого медведя. А еще по ночам в кромешной тьме мальчик слышал странные звуки, которые его очень пугали. Внезапно зажигался свет и тогда куклы со страшными лицами все ближе и ближе подходили к бедному принцу, как будто хотели украсть его сердце! Мальчик просыпался в поту и до утра не мог заснуть. Однажды вечером, перед сном, он решил оставить рядом с кроватью своего самого любимого плюшевого медвежонка, подаренного крестной матерью. Принц думал: «Теперь, когда этот кошмар явится, верный друг будет со мной рядом». Но, как только его голова коснулась подушки, снова начался ужасный сон…»

Глава 1. «Ну что ж не плохое начало! Теперь мои дорогие, вот что я хочу увидеть в первой главе: как, вы поможете прогнать маленькому принцу страшных кукол из комнаты. Помните, моя сказка – в ваших руках!»

Глава 2. «Благодарю вас за великолепные идеи! Думаю, мы можем продолжить: к несчастью, ужасные куклы не стали вас слушать, они схватили вас, связали и подвесили к потолку! Интересно, как вы собираетесь выйти из этого хмм… затруднительного положения!»

Глава 3. «Браво! Вы делаете успехи! Я думаю, сейчас самое время вам вместе с принцем бежать в комнату родителей. Там кошмар не настигнет малыша. Но будьте осторожны, вы оказались в полной темноте посреди огромного замка! И так все зависит от вас!»

Эпилог. «Вот, собственно, и вся наша новая история. Теперь подумаем, чем бы ее закончить. Что поделать, виной всему беспредельное одиночество принца! Тот, кто сможет завоевать доверие Его высочества и стать его первым настоящим другом, да будет героем этой сказки».

Зеркало

Пролог. О! Вот и вы, мои дорогие друзья! Теперь, когда я чувствую вдохновение, не будем же терять времени: Давайте вместе начнем новую историю. А начнем мы ее, ну, скажем, так: Давным-давно младшая дочь короля просыпалась каждую ночь со странным чувством, ей казалось, что кто-то смотрит на нее во сне. Решив, что это всего лишь дурной сон, она всякий раз засыпала. Однажды ночью, когда ей снова почудилось чье-то присутствие, принцесса, открыв глаза, увидела тень, склонившуюся над ее кроватью. Принцесса вскрикнула, и таинственный гость бросился бежать. Любопытство взяло верх над страхом, и девушка, вскочив с кровати, побежала за незнакомцем. Пробежав по длинным коридорам замка вслед за удаляющимся силуэтом, принцесса успела заметить, что незнакомец скрылся за дверью чердака. Девушка попыталась открыть чердачную дверь, но та оказалась заперта. На следующий день, принцесса снова пошла на чердак, но уже в сопровождении своих друзей. Когда они открыли дверь и вошли, то увидели яркий свет, струящийся из старинного зеркала.

Глава 1. «Ну что ж не плохое начало! Теперь мои дорогие, вот что я хочу увидеть в первой главе: как вы собираетесь найти следы незнакомца, исчезающего по ту сторону таинственного зеркала. Помните, моя сказка – в ваших руках!»

Глава 2. «Благодарю вас за великолепные идеи! Думаю, мы можем продолжить: долгое странствие по Зазеркалью привело вас к стенам дворца. Но, стража не спешит впускать незнакомцев. Хотелось бы мне знать, как вы собираетесь усыпить их бдительность и проскользнуть во дворец».

Глава 3. «Браво! Вы делаете успехи! Теперь приступим к разгадке тайны. Попробуйте найти незнакомца в этом огромном дворце. И так все зависит от вас!»

Эпилог. «Вот, собственно, и вся наша новая история. Теперь подумаем, чем бы ее закончить. Наконец-то вы нашли таинственного гостя принцессы. Это был не кто иной, как принц из соседнего Королевства. Однажды, увидев прекрасную принцессу, юноша не мог забыть ее. Но, принц очень стеснялся объясниться ей в любви, поэтому каждую ночь приходил через волшебное зеркало, чтобы посмотреть на любимую. Тот, кто поможет юноше объясниться в любви и завоевать сердце прекрасной принцессы будет героем этой сказки».

Волшебник

Пролог. О! Вот и вы, мои дорогие друзья! Теперь, когда я чувствую вдохновение, не будем же терять времени: Давайте вместе начнем новую историю. А начнем мы ее, ну, скажем, так: Давным-давно в старой одинокой башне жил-был волшебник, единственным его собеседником был верный слуга. Когда-то в далекие времена разразилась ужасная война. Но волшебник вел настолько уединенный образ жизни и так долго не покидал своей башни, что когда война окончилась, он просто не узнал об этом. В той же стране, местный лорд принимал у себя в гостях заграничную принцессу, которая вскоре должна была стать его женой. Невеста лорда была из очень образованной семьи и сама стремилась к знаниям. Желая порадовать будущую жену, лорд пригласил старого волшебника на свадьбу в качестве свидетеля. Но, ни один из посланных к волшебнику слуг не смог уговорить старика покинуть его убежище. Тогда несколько друзей решили помочь лорду. Они отправились к Темной башне и попросили слугу провести их к хозяину».

Глава 1. «Ну что ж не плохое начало! Теперь мои дорогие, вот что я хочу увидеть в первой главе: попробуйте-ка убедить слугу, который, как мне кажется, не склонен вам верить, провести вас к волшебнику. Помните, моя сказка – в ваших руках!»

Глава 2. «Благодарю вас за отличные идеи! Думаю, мы можем продолжить: Наконец-то слуга впустил вас. Он провел гостей на верхний этаж, а затем запер за ними дверь! Вот и скажите-ка мне, как вы думаете выпутаться из этой ловушки!»

Глава 3. «Браво! Вы делаете успехи! Теперь, наконец, можно узнать, где скрывается хозяин Темной башни. Может быть, есть некий тайный ход, ведущий в укрытие волшебника. Но каким образом вы его найдете? И так все зависит от вас!»

Эпилог. «Вот, собственно, и вся наша новая история. Теперь подумаем, чем бы ее закончить. Тайный проход привел вас в темную комнату. Слуга, увидевший вас там, был очень удивлен. А, что если этот загадочный тип и есть разыскиваемый маг? Тогда это позволило бы объяснить, почему никто не мог найти хозяина в его собственной башне. Тот, кто сможет раскрыть правду и спасти свадьбу лорда будет героем этой сказки».

Мельница

Пролог. «Ааа, вот и вы, мои добрые друзья! Теперь, когда вдохновение вернулось, не будем попусту тратить время: давайте вместе сочиним новую историю. Она может начинаться вот так: Давным-давно в стране богатой пшеницей, кукурузой и злаками всех видов в мире и покое жили-были храбрые крестьяне. Увы, мирные времена длились не так уж и долго: одной летней ночью целый рой страшных существ, смахивающих на драконов, появился в янтарном небе сельской местности. Появляясь из ниоткуда, они пикировали на поля и наводили ужас на всех пастбищных животных. За короткий срок некогда богатая область опустела и превратилась в безлюдную пустошь. После этого, правитель области собрал нескольких храбрецов, чтобы те выгнали незваных гостей и вернули беженцев в свои дома. На своем пути небольшой отряд наткнулся на летающих чудищ, которые кружили возле вершины старой мельницы, высившейся на холме».

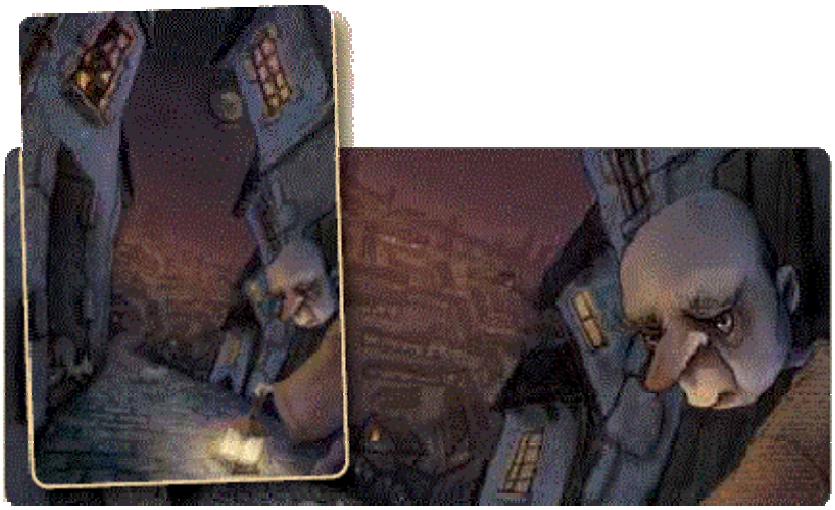
Глава 1. «Хммм, очень не плохое начало! А теперь мои дорогие фантазеры, я могу сказать, что приключилось в первой Главе: Расскажите мне, как вы добрались до мельницы, не попадаясь чудищам на глаза. Мой рассказ в ваших руках!»

Глава 2. «Благодарю за эти прекрасные идеи, думаю, что теперь смогу придумать продолжение: Оказавшись внутри мельницы вы были удивлены металлическим голосом, исходившим от небольшого механизма: «Незнакомцы, если вы хотите подняться наверх, вам предстоит воспользоваться машиной, которая сделает для вас лестницу». Итак, во второй Главе расскажите, как вы собирается забраться на верхний этаж, чтобы узнать, что там происходит».

Глава 3. «Великолепно! У вас так здорово получается! На верхнем этаже вы обнаружили загадочного человека, который был занят манипуляциями со странным механизмом. Я думаю, самое время узнать, что здесь происходит. Вас ждет третья Глава!»

Эпилог. Очень любопытные идеи для моей истории. Все что мне осталось – придумать финал. Я сыграл небольшую шутку над моими впечатлительными друзьями. Ведь вы, наверное, трепещите перед этой армией драконов? А что вы скажите, когда узнаете, что таинственный человек на мельнице – ни больше, ни меньше гениальный изобретатель, которого никто не воспринимал всерьез? Чтобы продемонстрировать всему миру свой талант, он решил создать изобретение, которое изменит ход истории. Он создал машину, которая способна проецировать луч света на облака, создавая картинки из его воображения. Всякому, кто их видит, они кажутся настоящими. Кто сумеет убедить изобретателя прекратить его сумасбродные эксперименты, наводящие ужас на всю округу, станет героем этой истории.

Город



Пролог. «Ааа, вот и вы, мои добрые друзья! Теперь, когда вдохновение вернулось, не будем попусту тратить время: давайте вместе сочиним новую историю. Она может начинаться вот так: Давным-давно жил да был король, который был уверен, что за пределами его маленького королевства есть только необитаемые земли. Его жена пыталась разубедить его в этом, но король не слушал. Опасаясь изгнания, верные советники тоже не смели перечить домыслам старика. Поэтому королева попросила своих близких друзей отправиться в путешествие к дальним землям и привезти оттуда удивительные предметы. Она хотела показать их своему мужу, чтобы король понял, как он ошибался. Но когда через три года друзья вернулись домой с трофеями, их ожидал неприятный сюрприз. Стоило им пройти через городские ворота, как они обнаружили, что люди кругом выглядят напуганными, торопятся поскорее пройти мимо, и смотрят на них с подозрением и ненавистью в глазах. Наши друзья ощутили себя чужаками в родном городе.

Глава 1. «Хммм, очень не плохое начало! А теперь мои дорогие фантазеры, я могу сказать, что приключилось в первой Главе: Расскажите мне, как вы нашли способ, чтобы больше не привлекать подозрительных и злобных взглядов со стороны жителей города. Мой рассказ в ваших руках!».

Глава2. «Благодарю за эти прекрасные идеи, думаю, что теперь смогу придумать продолжение: Вы оказались зажаты в тупик группой бандитов, которые намереваются напасть на вас. Ну что ж, во второй Главе расскажите мне, как вы собираетесь выбираться из этой ситуации, не пострадав».

Глава 3. «Великолепно! У вас так здорово получается! Благодаря тому, что Королева была заранее предупреждена о вашем прибытии, вы смогли попасть во дворец. Я думаю, что самое время найти короля и показать ему подарки. Кстати, какие удивительный вещи вы привезли из далеких стран? Вас ждет третья Глава!»

Эпилог. «Очень любопытные идеи для моей истории. Все что мне осталось – придумать финал. А что если в королевстве ничего не изменилось? Что если меняется только ваш собственный взгляд на окружающий мир? Встречая людей в дальних странствиях, вы раскрываете свои глаза и сердце. Поэтому-то, вернувшись домой, не можете узнать свою родную страну, которая слишком долго смотрела только внутрь своих собственных стен и границ. Тот, кто сможет избавить короля от его страха перед неизвестным и вернет королевству радость жизни, станет героем этой истории».

Сокровище

Пролог. «Ааа, вот и вы, мои добрые друзья! Теперь, когда вдохновение вернулось, не будем попусту тратить время: давайте вместе сочиним новую историю. Она может начинаться вот так: Давным-давно жители одного королевства с ужасом обнаружили, что за одну ночь во всех городах и деревнях страны пересохли все реки и источники. Среди населения начала распространяться паника. Король созвал специалистов со всей страны, но никто из них не смог открыть причину беды. И все-таки, один из них рассказал историю о старой женщине, у которой в поле был удивительный колодец, глубина которого могла уходить до самого центра земли. Судя по всему, внизу и пряталось решение этой загадки. Король созвал верных людей, чтобы они спустились в колодец и смогли решить проблему исчезнувшей воды. Небольшая группа сразу же отправилась в путь: каждый со своими пожитками вставал на край колодца и исчезал в зияющей

пустоте. Спуск в потемках казался бесконечным, наконец, они очутились в тускло освещенной пещере.

Глава 1. «Хммм, очень не плохое начало! А теперь мои дорогие фантазеры, я могу сказать, что приключилось в первой Главе: Расскажите мне, как вы сможете разобраться, что происходит в этом странном подземном королевстве? Мой рассказ в ваших руках!».

Глава 2. «Благодарю за эти прекрасные идеи, думаю, что теперь смогу придумать продолжение: к вам подходит рудокоп и просит найти своего сына, который потерялся в громадном лабиринте пещер. Ну что ж, во второй Главе вы должны рассказать мне, как будете помогать ему. Может быть, после этого он тоже сможет помочь вам?».

Глава 3. «Великолепно! У вас так здорово получается! Думаю самое время вернуться к основному заданию. Когда вы очутились в двух шагах от сокровищницы, перед вами возник стройный силуэт: «Благородные незнакомцы, сжальтесь над бедным существом подобным мне, я так долго не видел света дня». Вас ждет третья Глава!»

Эпилог. «Очень любопытные идеи для моей истории. Все что мне осталось – придумать финал. Вот, что пришло мне в голову: только вы ступили в сокровищницу, когда вас окликнул дракон: «Юные искатели приключений, вы только что доказали мне чистоту ваших помыслов. Вот самый драгоценный предмет, которым я обладаю; я надеюсь, что вы сможете не растратить его так бездумно, как это сделали жители поверхности в недавнем прошлом». Как только эти слова были сказаны, гора из золота под ногами дракона превратилась в озеро прозрачной и чистой воды. Тот, кто сможет принести жителям поверхности большую пользу от этого сокровища, станет героем этой истории».

Волшебник

Пролог. «Ааа, вот и вы, мои добрые друзья! Теперь, когда вдохновение вернулось, не будем попусту тратить время: давайте вместе сочиним новую историю. Она может начинаться вот так: Давным-давно у входа в бескрайнюю пустыню был построен гигантский магический лабиринт. Древнее пророчество гласило, что первый, кто разгадает секрет лабиринта, увидит, как пустыня превратится в большое королевство с плодородной почвой, где он станет королем. Для того чтобы совершить чудесное превращение, в лабиринте необходимо отыскать два волшебных предмета и правильным образом воспользоваться ими. Но до сего дня никто так и не смог воплотить древнее пророчество. Страж лабиринта - нестареющее и безжалостное существо не оставляет шансом тому, кто осмеливается проникнуть в его логово. Однажды, компания смелых друзей решила испытать свою судьбу и объединила свои усилия; вот так они и добрались до дверей лабиринта…»

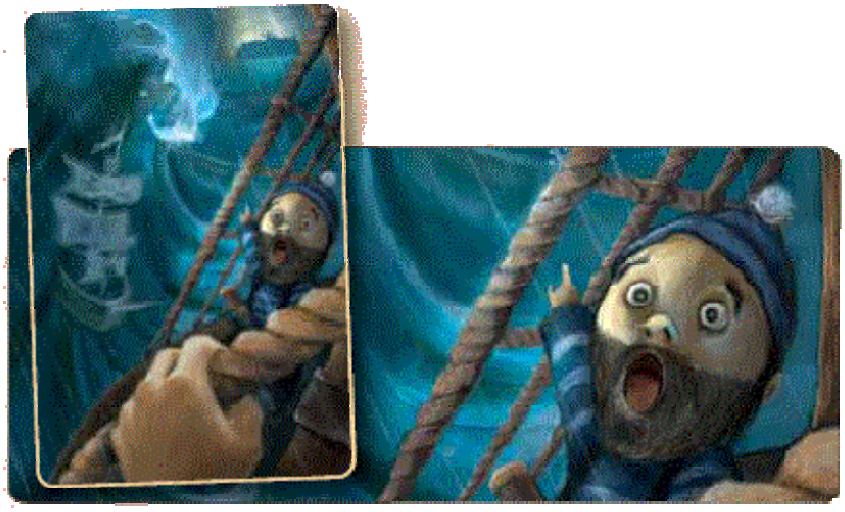
Глава 1. «Хммм, очень не плохое начало! А теперь мои дорогие фантазеры, я могу сказать, что приключилось в первой Главе: расскажите мне, как вы пройдете сквозь лабиринт, не заплутав, и не ходя бесконечными кругами. Мой рассказ в ваших руках!»

Глава 2. «Благодарю за эти прекрасные идеи, думаю, что теперь смогу придумать продолжение: вы заметили что-то вроде прорехи в одеждах стража. Ну что ж, во второй Главе расскажите мне, как вы незамеченными собираетесь проскользнуть сквозь эту прореху. Скорее всего, нужные предметы спрятаны внутри».

Глава 3. «Великолепно! У вас так здорово получается! Вы отыскали подземный склеп, заваленный бесчисленным количеством статуй и другими старинными вещами, на глазах рассыпающимися в прах. Я думаю, что пришла пора заявить свои права на две волшебных вещицы. Но где же среди этого нагромождения случайных предметов они могут быть спрятаны? Вас ждет третья Глава!»

Эпилог. «Очень любопытные идеи для моей истории. Все что мне осталось – придумать финал. Вы стали обладателями двух волшебных предметов. Кто сможет воспользоваться ими надлежащим образом, как сказано в пророчестве, займет трон правителя нового преуспевающего королевства и станет героем этой истории».

Галеон



Пролог. «Ааа, вот и вы, мои добрые друзья! Теперь, когда вдохновение вернулось, не будем попусту тратить время: давайте вместе сочиним новую историю. Она может начинаться вот так: Давным-давно старый моряк, который избороздил четыре океана, поделился секретом с молодым капитаном, к которому чувствовал большое расположение: «Эй ты, парень, я думаю у тебя достаточно монет, чтобы купить выпить такому бывалому морскому волку как я. Ты мне нравишься! Если ты выслушаешь меня, ручаюсь, что не потратишь свой вечер впустую. Знаешь, я плавал на многих, мнооогих кораблях. Я видел много чего такого, что заставляет вставать дыбом волосы на головах большинства людей. Но до вчерашней ночи я никогда не видел корабля-призрака. Точно тебе говорю! Настоящий галеон с прогнившими мачтами. Видел его, как тебя сейчас. Такой же реальный, как вот та официантка за твоей спиной… Бррр… И такой же страшный. Я видел его возле одного острова далеко отсюда. За южным потоком. Но его не найдешь на картах. Ни на одной из них! Он нарисован только на моей собственной карте. И я намереваюсь отдать тебе ее даром вместе со старым сундуком, который достался мне от моего старого папаши. Я делаю так потому, что ни за что на свете больше не отправлюсь туда. Это убийственная затея! Да, мой старик должен был как-то уживаться со всем этим. Парень, если у тебя хватит храбрости отправиться туда, возможно ты найдешь то, что сможет утолить твою жажду приключений, которая всегда так мучила тебя. А я лучше утолю свою жажду здесь. Тут тоже можно встретиться с мертвецами, но, по крайней мере, они не двигаются. О, конечно, возьму сундук. Старик взял с меня обещание открыть его только на острове, а у меня слишком туго с удачей, чтобы рискнуть открыть его прямо здесь». Молодой капитан взял сундук, поблагодарил старого моряка и пошел собирать команду смельчаков, которым наскучила спокойная жизнь. Два дня спустя они подняли паруса и отчалили от берега, а через два месяца долгих странствий на горизонте показался маленький остров».

Глава 1. «Хммм, очень не плохое начало! А теперь мои дорогие фантазеры, я могу сказать, что приключилось в первой Главе: расскажите мне, как вы собираетесь справиться с угрозой корабля призрака, который идет к вам на всех парусах. Мой рассказ в ваших руках!».

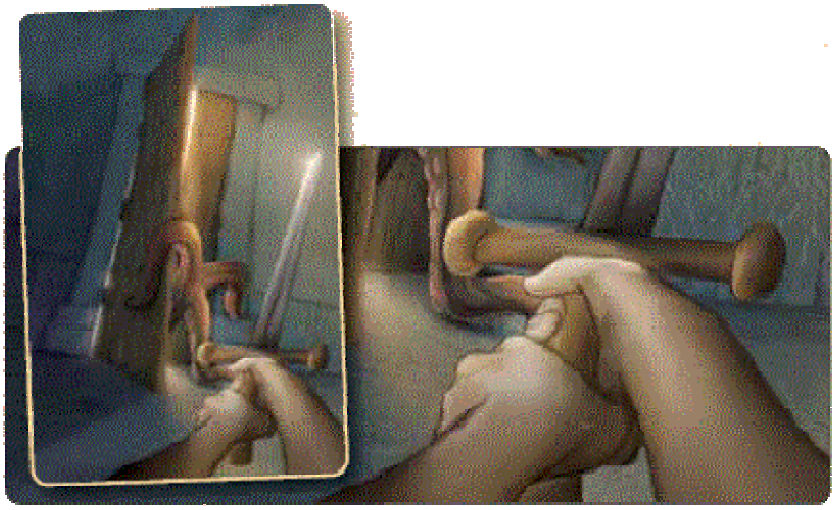
Глава 2. «Благодарю за эти прекрасные идеи, думаю, что теперь смогу придумать продолжение: похоже, с кораблем призраком удалось справиться. К сожалению, ваше

судно получилось серьезные повреждения. Ну что ж, во Второй главе расскажите мне, как вы будете его ремонтировать».

Глава 3. «Великолепно! У вас так здорово получается! Я думаю самое время бросать якорь возле приснопамятного острова. Но что это - вместо того, чтобы приблизиться, остров наоборот удаляется от вас. Решение обязательно должно отыскаться. Вас ждет третья Глава!».

Эпилог.
«Очень любопытные идеи для моей истории. Все что мне осталось – придумать финал. Ваши ноги наконец-то смогли ступить на остров. Стоило вам открыть сундук старого моряка, как замогильный голос произнес: «Спасибо, что прибыли сюда! К сожалению, сокровищ здесь нет... Около ста лет назад, мой отец потерпел крушение у берегов этого острова. С того рокового дня его душа и души матросов с его корабля не знали покоя. Я привел вас сюда, чтобы вы смогли завершить дело, которое не сделал я, пока был жив. Должен существовать способ помочь этим несчастным душам». Кто сможет выполнить это благородное дело станет героем этой истории».

Осьминог



Пролог. «Ааа, вот и вы, мои добрые друзья! Теперь, когда вдохновение вернулось, не будем попусту тратить время: давайте вместе сочиним новую историю. Она может начинаться вот так: Давным-давно, жена молодого лорда родила ему наследника. В центре дворца родители обустроили ему самую красивую комнату. Они ничего не жалели для своего сына. Каждое утро мама приходила к его кроватке и целыми часами любовалась его красотой. Но однажды, когда она открыла дверь в комнату, за ней оказался огромный осьминог. Женщина в ужасе отпрянула назад и начала кричать, так что ее было слышно на весь дворец. Подоспевшая стража смогла лишь на немного вытащить осьминога из комнаты. В последующие дни предпринимались все новые попытки прорваться через дверь, но осьминог неизменно удерживал проход в комнату юного наследника. Король призвал своих поданных помочь ему. Небольшая группа жителей королевства ответила на его зов. Так они столкнулись лицом к лицу с назойливым осьминогом».

Глава 1. «Хммм, очень не плохое начало! А теперь мои дорогие фантазеры, я могу сказать, что приключилось в первой Главе: расскажите мне, как вы собираетесь искать

путь, чтобы обойти осьминога и попасть в комнату наследника. Мой рассказ в ваших руках!».

Глава 2. «Благодарю за эти прекрасные идеи, думаю, что теперь смогу придумать продолжение: оказавшись в комнате, группа увидела старика, который как по мановению волшебной палочки появился перед осьминогом: «Юные искатели приключений, не бойтесь. Покажите мне, что ваши помыслы чисты, и я помогу вам. Какое из самых ценных сокровищ вы могли бы отдать мне?» Во второй Главе расскажите, как вы собираетесь отвечать на просьбу старика».

Глава 3. «Великолепно! У вас так здорово получается! Самое время, чтобы старик подсказал вам: «Вы доказали мне чистоту своего сердца. К сожалению, мое заклинание вот-вот прекратит действие, и я исчезну. Найдите мою физическую оболочку где-то во дворце, и я помогу вам». Вас ждет третья Глава!».

Эпилог. «Очень любопытные идеи для моей истории. Все что мне осталось – придумать финал. Вы наконец-то смогли отыскать старого мудреца в самой глубокой темнице замка. Этот человек очень обрадован новой встречей с вами: «Я всего лишь старый волшебник, который путешествует по королевству в поисках знаний. Обычно, сильные мира сего не отказывают в помощи таким людям, как я. Но Хозяйка этого замка бросила меня в темницу. Этой женщине нужно было преподать хороший урок! Поэтому я превратил ее сына, которого она любила больше всего на свете, в страшное чудовище». Кто сможет разжалобить сердце жены правителя Замка и вернет ей сына, станет героем этой истории».

Еда (как вариант – **Кошки-мышки**)

Пролог. «Ааа, вот и вы, мои добрые друзья! Теперь, когда вдохновение вернулось, не будем попусту тратить время: давайте вместе сочиним новую историю. Она может начинаться вот так: Давным-давно в некотором королевстве одно злое существо наводило ужас на жителей маленького городка. Оно обитало в заброшенном доме, стоящем на дальнем конце забытого поля, куда никто не рисковал заходить. Поговаривали, что это существо наделено силой превращать своих жертв в предметы и животных. Из-за этих слухов, горожане жили в постоянной атмосфере ужаса и подозрительности, так было и потому, что никто не знал, на что похоже это существо. Оказавшись в безвыходном положении, городские аристократы решили отправить нескольких храбрецов в темное логово, чтобы те во всем разобрались. Но стоило несчастным переступить порог дома, как они тут же уменьшились до размеров мышей».

Глава 1. «Хммм, очень не плохое начало! А теперь мои дорогие фантазеры, я могу сказать, что приключилось в первой Главе: расскажите мне, как вы собираетесь избавиться от большой кошки, которая, глядя на вас, начинает облизываться. Мой рассказ в ваших руках!».

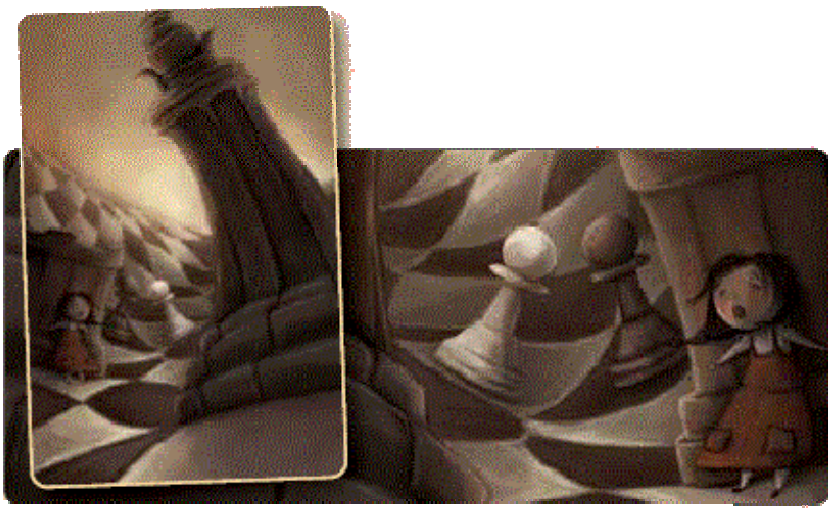
Глава 2. «Благодарю за эти прекрасные идеи, думаю, что теперь смогу придумать продолжение: ну что ж, во второй Главе расскажите мне, после того как угроза кошки миновала, как вы будете искать способ, чтобы вернуть себе привычные размеры».

Глава 3. «Великолепно! У вас так здорово получается! Думаю самое время найти место, где прячется зловещий хозяин дома. Вас ждет третья Глава!».

Эпилог. «Очень любопытные идеи для моей истории. Все что мне осталось – придумать финал. После того, как вы обнаружили в подвале этого жуткого дома лабораторию, стало понятно, что последний эксперимент волшебника провалился. Похоже, он попросту превратил себя в блохастый комок шерсти. Верно, тот самый, который так голодно облизывался на вас. Так ему и надо! Но может быть этот «эксперимент» преподал ему хороший урок и дал время подумать, чем он здесь

занимался? Тот, кто примет самое справедливое решение, как поступить с волшебником-кошкой, станет героем этой истории».

Шахматы (Варианты - **Шахматная партия**, **Миттельшпиль**)



Пролог. «Ааа, вот и вы, мои добрые друзья! Теперь, когда вдохновение вернулось, не будем попусту тратить время: давайте вместе сочиним новую историю. Она может начинаться вот так: Давным-давно в одной деревушке ночью бесследно пропали все дети. Поисковые группы потратили несколько дней на розыски, но увы, в конце концов вернулись ни с чем. Извещенные об этом таинственном исчезновении, люди из соседних городов предложили несчастным родителям свою помощь в поисках исчезнувших детей. Они начали свои поиски с посещения одинокой старушки, которая жила в маленькой хижине на вершине горы. Но только друзья вошли в хижину, как дом наполнился резким запахом дыма, щиплющим глаза. Когда они вновь смогли видеть, то обнаружили - хижина исчезла! Ровно, как и сама гора! Стало ясно, что они очутились на гигантской шахматной доске с двигающимися фигурами».

Глава 1. «Хммм, очень не плохое начало! А теперь мои дорогие фантазеры, я могу сказать, что приключилось в первой Главе: расскажите, как вы освободите маленькую девочку, которая зажата в угол враждебно настроенной черной королевой. Мой рассказ в ваших руках!».

Глава 2. «Благодарю за эти прекрасные идеи, думаю, что теперь смогу придумать продолжение: девочка рассказала, что еще пятнадцать детей спрятались где-то на доске. Ну что ж, во второй Главе расскажите мне, как вы собираетесь спасать несчастных ребятишек в этой кошмарной черно-белой пустыне».

Глава 3. «Великолепно! У вас так здорово получается! Похоже, что дети превратились в черные и белые пешки. Им угрожает опасность быть съеденными ладьями, конями, слонами и другими шахматными фигурами… Я думаю, самое время найти союзника, который поможет отыскать детей и вернуться в реальный мир. Вас ждет третья Глава!».

Эпилог. «Очень любопытные идеи для моей истории. Все что мне осталось – придумать финал. Белая ладья поступила очень самоотверженно. Чтобы спасти «детей-пешек» от

ужасной участи, она решает принести себя в жертву «взяв с доски» черного короля и разрушив проклятье. Как только к детям вернулся их естественный облик, черная королева сразу же отрубила несчастной ладье голову. Над доской вспыхнул яркий свет, а несколько минут спустя, когда зрение прояснилось, вы обнаружили что вернулись в хижину вместе со старухой. «Как жаль!» - воскликнула она. «Я не смогу выиграть эту партию без пешек, это нечестно!». Похоже, старуха совсем спятила. Кто сможет разобраться в ее темных делишках станет героем этой истории».

Жаба

Пролог. «Ааа, вот и вы, мои добрые друзья! Теперь, когда вдохновение вернулось, не будем попусту тратить время: давайте вместе сочиним новую историю. Она может начинаться вот так: Давным-давно жители маленькой деревушки стали исчезать одним за другим. По слухам их похищал злой колдун. Увы, никто из них не мог вернуться, чтобы подтвердить эти слухи. Ужасаясь от мысли, что их любимые и родные превращены в тыквы или тараканов, группа храбрых поселян решила организовать экспедицию на остров колдуна, который находился где-то в центре озера. Но как только они вышли к берегу, плотный туман застлал все вокруг, не давая разглядеть жилище страшного колдуна. Пока они ждали, что туман рассеется, появилась большая жаба: «Ква-ква. Месяц назад я был превращен злым колдуном. Ква, я пытался сбежать с острова вплавь, но могущественное заклинание не позволяет мне далеко уходить от острова. Вы пришли спасти моих пропавших друзей? Ква. Вы такие храбрые. Если хотите, я могу провести вас к острову! Ква, я видел лодку в зарослях неподалеку». Так наши друзья, ведомые человеком-жабой, направились к острову злого колдуна.

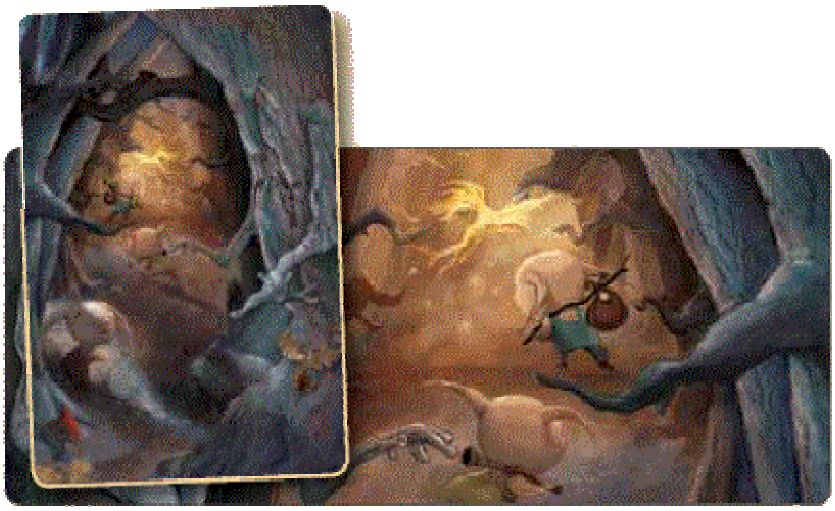
Глава 1. «Хммм, очень не плохое начало! А теперь мои дорогие фантазеры, я могу сказать, что приключилось в первой Главе: расскажите, как вы высадились на берег. Торопитесь, судя по ряби на воде просыпается гигантское озерное чудище. Мой рассказ в ваших руках!».

Глава 2. «Благодарю за эти прекрасные идеи, думаю, что смогу придумать продолжение: теперь, когда вы благополучно причалили к берегу, ничего не остается как войти в величественную постройку. Во второй Главе, расскажите, как вы собираетесь проникнуть туда, хотя нигде не видно двери ведущий внутрь постройки».

Глава 3. «Великолепно! У вас так здорово получается! Но вам следовало быть более осторожными. Жаба вернула себе привычную форму: она оказалась злым колдуном, который завел вас в свое логово. Я думаю, самое время схватить его пока он не воспользовался своей волшебной силой. Вас ждет третья Глава!».

Эпилог. «Очень любопытные идеи для моей истории. Все что мне осталось – придумать финал. Год тому назад колдун-жаба покинул свой родной город, потому что уже не мог терпеть постоянных насмешек над своим маленьким ростом. В попытке доказать, что его талант измеряется не ростом, он решил построить башню достающую до небес. Вот для чего он похищал жителей деревни - они помогали ему выполнить грандиозную задумку. Кто сможет спустить маленького колдуна с небес на землю, станет героем этой истории».

Заколдованный лес



Пролог. «Ааа, вот и вы, мои добрые друзья! Теперь, когда вдохновение вернулось, не будем попусту тратить время: давайте вместе сочиним новую историю. Она может начинаться вот так: Говорят, что давным-давно рядом с королевством существовал огромный лес, в котором было тайное место, где была заключена странная сила. Согласно легенде, тот, кто способен добраться до этого места, мог загадать любое желание и оно сразу же исполнялось. Много веков назад молодой король смог добраться туда и получить долгую-долгую жизнь. С тех пор никто больше не смог повторить этот подвиг. Надо сказать, что лес был не самым дружелюбным местечком. Темный и неспокойный, он был населен множеством страшных существ. Нынешний король, чье любопытство могло поспорить только с его трусостью, собрал небольшую группу людей, и обещал им награду за их храбрость, если они найдут желанное место. К счастью, один из друзей водил знакомство с гномами из этого леса. Вот так веселая компания с припасами за плечами отправилась в путешествие».

Глава 1. «Хммм, очень не плохое начало! А теперь мои дорогие фантазеры, я могу сказать, что приключилось в первой Главе: расскажите, как вы незамеченными проскользнули мимо векового дерева, охраняющего вход в самое сердце леса. Мой рассказ в ваших руках!».

Глава 2. «Благодарю за эти прекрасные идеи, думаю, что теперь смогу придумать продолжение: чтобы проскользнуть мимо дерева вам пришлось потратить довольно много времени, но похоже, гномы вовсе не собирались вас ждать. Они погнались за

странной огненной птицей. Ну что ж, во второй Главе расскажите мне, как вы собираетесь отыскивать их следы, несмотря на темноту и полное отсутствие помощи с их стороны. Я боюсь, что вы можете навечно затеряться в этом лесу!»

Глава 3. «Великолепно! У вас так здорово получается! После долгих часов, проведенных в мрачном лесу в попытке отыскать следы гномов, вы наконец-то добрались до их деревни. Гномий король согласился принять вас: «Так вы ищите лесное святилище? Для нас это священное место. В прошлый раз, когда там побывал человек, он обманул наше доверие, загадав эгоистичное желание». Я думаю самое время что-нибудь сделать, чтобы примирить людей и гномов. Вас ждет третья Глава!»

Эпилог. «Очень любопытные идеи для моей истории. Все что мне осталось – придумать финал. Благодаря вашим действиям, король гномов готов дать людям еще один шанс. Он ведет вас к священному месту, которое оказывается ни больше, ни меньше - гнездом огненной птицы. «Приветствую вас, люди. Я - дух этого леса. Я обладаю силой исполнить одно из ваших желаний. Я слушаю. После этих слов вы столкнулись с непростым выбором: загадать собственное желание или исполнить приказ короля? Кто сможет придумать счастливый конец, станет героем этой истории».