



V E R S U S

developed by NoNsense



Добро пожаловать в Versus! Это игра для 4-8 скучающих игроков, стремительная, кровавая и смертельно опасная... не для вас, разумеется, для ваших персонажей — здесь они мрут как мухи.

Для сбора урожая вражеских скальпов вам понадобится колода обычных игральных карт, а также монетки, фишки и игровое поле. Безысходность, несправедливость и моральные травмы — возможны. Скука — маловероятна, адреналин — обеспечен.

Что-то не так? Ничего, переведите дух и начнём.

Экспериментальная хроно-станция «Dragonfly».

Время и точное место действия неизвестны.

Данные о персонале засекречены.

VS-протокол активирован.

А начнём мы с того, что всё плохо. Не у вас, будем надеяться, но у вашего персонажа. Мало того, что его похитили из его родной эпохи, отобрали личные вещи и держали в камере, так теперь он должен драться с другими подопытными. Да, эти люди в странных халатах так и сказали, что кто выживет в бойне, тот и будет решать вопрос.

Однако плохо не то, что так ему сказали, а то, что так оно и есть: хроно-станция, словно голодный хищ-

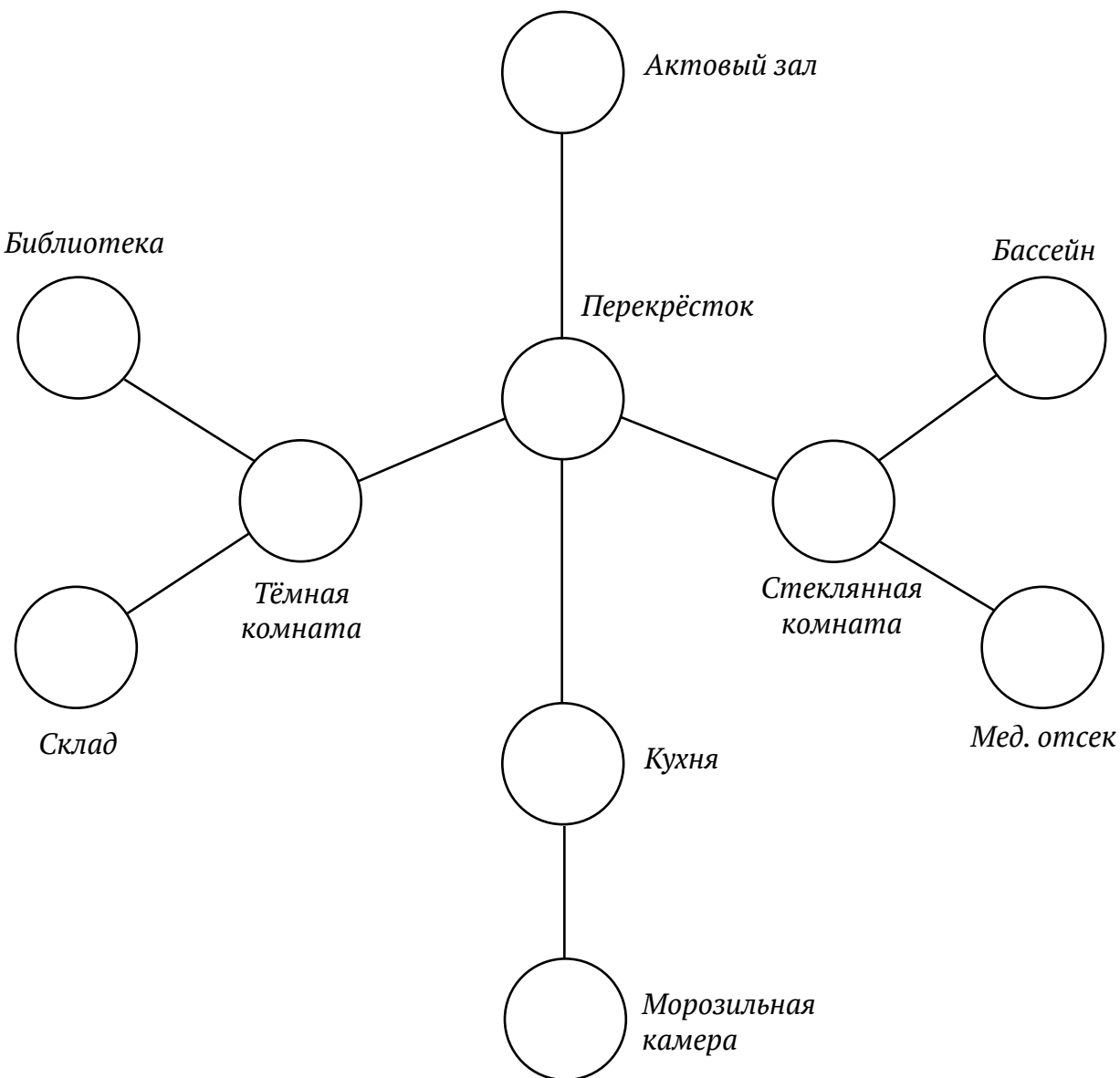
ник, ловит в потоке времени одну весьма вкусную штуку — мечтания и грёзы. Здесь и кроется драма — мечта привязана к своему хозяину, чтобы добыть её энергию нужна процедура очистки. Правда же *очистка* звучит лучше, чем *кровавая баня*? Нет? Как бы там ни было, но именно по этой причине ваш герой здесь, и у него всё плохо.

А знаете что ещё плохо? Вы своего персонажа совершенно не любите, а, возможно, даже откровенно ненавидите. Да, он же сам виноват! Он оказался здесь потому, что раздражает вас. Так что у него действительно огромные неприятности, чёрт возьми! Всё не просто плохо, всё хуже некуда!

Итак, к делу. Как вы уже поняли эта игра не будет идти по стопам настольно-ролевой классики, где дружная партия любовно возвращаемых героев совместными усилиями добивается поставленных перед собой целей. Ну же, признайтесь, ведь вам так хотелось мясорубки. Хоть немного. Хотелось же? Да?

Отверженные

Пока вы собирали своих друзей и искренне надеялись, что после этой игры они так и останутся вашими друзьями... а они останутся. Должны. Ну, если нет — то вы теперь знаете как от них избавляться.



Игровое поле. Арена хроно-станции "Dragonfly".



Так вот, пока вы это делали, в каком-то отрезке времени хроно-станцией был похищен ваш герой (вернее анти-герой). И герои ваших друзей тоже. Начинается игра с того, что вы все по очереди, в нескольких словах опишите внешний вид своих подопечных горемык.

Помните, этот ваш персонаж вам лично чем-то неприятен, отвратителен или сильно ненавистен. Давайте, распишите его окружающим. Кто этот раздражающий вас образ? Грустный толстяк в клоунском колпаке, нелепый позолоченный андроид, блондинка, у которой всё валится из рук, напыщенный старикашка с короной, малолетний очкарик-всезнайка или кто-то ещё.

Мечта

Теперь настало время коллективно решить, какая мечта связывает всех описанных вами жертв. То общее устремление, благодаря которому они оказались пойманы хроно-станцией. При этом не важно, стремился ваш герой к этой мечте, или наоборот, желал её разрушить. Просто найдите общую точку, которая как притягивала, так и отталкивала персонажей.

Сформулируйте эту общую мечту в паре фраз и запишите на небольшом листке. Это может быть всё, что угодно: «увидеть солнце», «свершить

мечь», «найти сокровище», «снова полюбить», «выполнить обещание», «напиться», «наслаждаться тишиной» и так далее.

Когда мечта записана, положите её на игровой стол.

Versus

Да начнётся битва!

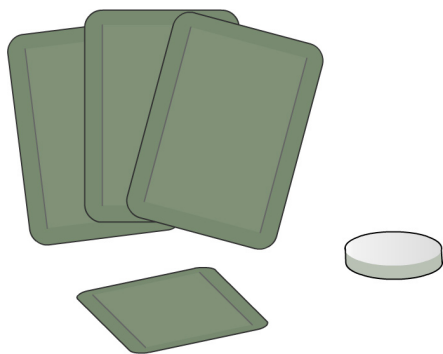
Каждому участнику понадобится фишка, отмечающая героя — вы должны их расставить на свободных участках (отмечены кружками) места сражения. На старте в одной комнате не может быть больше одного героя, но в дальнейшей игре это ограничение не действует.

Возьмите игральную колоду. Не важно, 36 или 54 карты — все они вам вряд ли понадобятся. Раздайте каждому участнику по 4 карты одного достоинства. Например, четыре десятки, четыре дамы, четыре туза, четыре семёрки и так далее. Пусть выберут, что кому нравится — старшинство карт не будет играть роли.



Получив свои 4 карты игрок их тасует и кладёт перед собой в закрытую. Затем из каждой такой стопки вытягивается 1 карта, которая остаётся закрытой. Вытягивать её должен не сам игрок-владелец, а кто-то из его соседей. Эту вытянутую карту мы будем называть **угрозой**, это пакет с секретным содержанием, которое было выдано каждой жертве.

Ещё каждый игрок получает одну монетку, это **жетон спокойствия** — маленький проблеск надежды, а может лишь иллюзия контроля над ситуацией.



Правила

Общий регламент

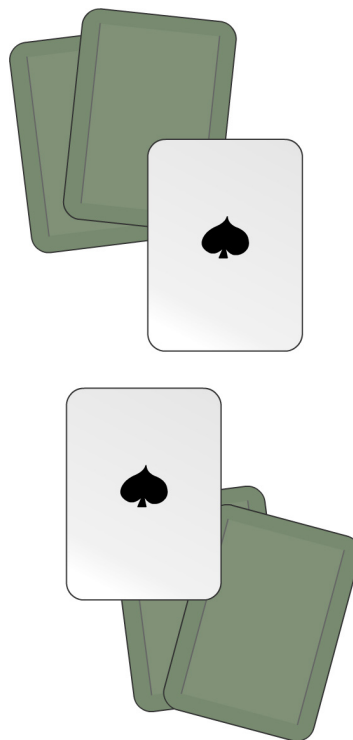
Игроки поочерёдно получают право хода.

В каждый свой ход вы можете атаковать ближайшего к вам оппо-

нента, сразу переместившись к нему в комнату. Если сразу несколько ближайших врагов находятся на равном расстоянии от вас, то вы обязаны переместиться для атаки в ту комнату, где врагов меньше.

Атака

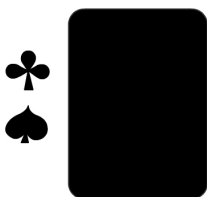
Нападающий и защищающийся тасуют свои закрытые карты (не трогая карту угрозы), каждый вытягивает 1 случайную. Затем вытянутые карты вскрываются и оцениваются последствия:



1) Если масти карт совпали, то оба



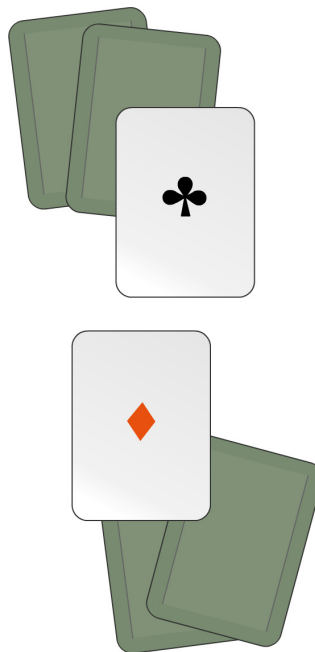
игрока вскрывают свои угрозы — тем самым их герои показывают всем содержимое своих секретных пакетов. Чёрная карта угрозы — герой обладает смертельным оружием, красная — герою достался предмет, не представляющий особой опасности.



Если в руках атакующего находилось оружие, то обороняющийся умирает. После этого убийца получает дополнительный ход, выбирая новую жертву.



Если же у атакующего был предмет, то противник скидывает карту своей угрозы (в том случае, когда противник скидывает карту оружия, владелец предмета может забрать его себе, а текущий предмет замешать в свои карты).



2) Если масти не совпали, то вскрывается угроза обороняющегося героя. Если его угроза уже была вскрыта, то обороняющийся скидывает карту в сброс (ту, которую вытягивал для обороны).

Карты вытянутые для атаки замешиваются обратно к закрытым картам своих владельцев (если те остались живы, разумеется).

После атаки ход переходит к следующему игроку, и теперь он выбирает, кого будет атаковать. Так продолжается снова и снова, до тех пор, пока на игровом поле не останутся

двое последних участников. Их конфликт решается по иным правилам, описание которых вы найдёте ниже.

Герои с особым статусом

Потерявший карту угрозы герой считается **безоружным**. Он может атаковать лишь других безоружных (и убить, при удаче на картах). Атака происходит как обычно, за исключением того, что для попадания безоружному достаточно совпадения вытянутых карт по цвету, а не по масти. Кроме того, после убийства безоружный не получает дополнительного хода, но берёт себе выложенную для защиты карту убитого врага как вскрытую угрозу, и теперь уже не считается безоружным.

Если для безоружного нет подходящих жертв, то в свой ход он может просто перебежать в любую ближайшую к нему свободную комнату.

Когда у любого игрока осталась всего 1 карта (без учёта угрозы), то его может убить кто угодно (даже безоружный), просто потратив ход на добивание.

Для добивания нападающий должен переместиться в комнату жертвы по тем же правилам, которые справедливы для совершения атаки: это должна быть та же комната или комната ближайшая к нападающему, а если таких несколько — комна-

та с меньшим количеством народа.

Во время подобного добивания владелец оружия не получает дополнительного хода, а безоружный не берёт с тела карту угрозы.

Жетоны спокойствия



Этот ресурс вы можете потратить однажды за игру, сбросив монетку, и получив один из эффектов (в зависимости от цвета вашей угрозы и сложившихся обстоятельств):

- * Владелец оружия во время нападения выкладывает две карты, вместо одной (таким образом получая повышенный шанс совпадения по масти).
- * Если владелец оружия умирает, то прихватывает с собой своего убийцу, нанеся ему ответное смертельное ранение.
- * Владелец предмета заставляет любого ближайшего врага сбросить случайную карту.
- * Если владелец предмета вынужден потерять предмет, то может оставить его.
- * Безоружный герой выкладывает свой жетон на любой из коридоров (линия, соединяющая



две комнаты), после чего сам перемещается в любую свободную комнату, которую выберет. Этот барьер будет запрещать любое передвижение по данному коридору. Если кто-то умер, то убийца убирает один из установленных на поле барьеров.

- * Если безоружного героя убивают, то он заставляет убийцу потерять карту, выложенную для атаки.

Последние двое

Вот и закончилась массовая резня, остались лишь двое героев. Последние. Как только это случилось, то автоматическая победа засчитывается тому герою, у которого имелось оружие. Если оружие было у обоих, то тому, у кого осталось больше карт. Если и здесь равенство, то засчитывается ничья.

Далее с героями происходят два интересных заключительных аккорда.

Если один из двух стал победителем, то прочие игроки (выступая от лица персонала станции) голосуют за то, должен ли победитель добить второго финалиста или же оставит его в живых.

После этого выживший получает наконец доступ к мечте и может выбрать один из вариантов (если выжили двое, то они должны договориться об одном варианте):

- * Получить гарантированное осуществление своей мечты, тогда игрок должен вписать на лист с мечтой имя героя.
- * Уничтожить наконец эту мечту, тогда игрок должен разорвать лист с мечтой.

*Очистка энергии закончена.
VS-протокол деактивирован.
Запущена утилизация отходов.*

Затем, пока со стен станции отмывается кровь и тела жертв расплываются на атомы, финалиста отправляют в родную эпоху, попутно стерев его память о состязании. Ну что же, похоже у него теперь всё не настолько уж плохо.

Напутствие

Пока ход у вас — вы главный автор сюжета. Сопровождайте действия вашего героя своими комментариями: как выглядела комната, в которой он начал игру, что он думает о всей этой ситуации, что чувствует, когда прячется от врагов, что говорит своей жертве перед тем, как её убить. Придумайте и опишите, каким было смертельное оружие или предмет, когда он достаётся вашему персонажу. Например, это мог быть нож, винтовка, порошок с ядом, удавка или лазер. А может это грабли, ведро, фонарик, плю-

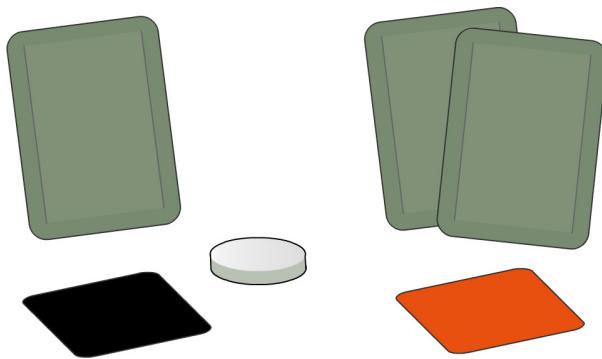
шевый мишка, веер или подушка. Включите фантазию.

Учитывайте всё те детали, что были описаны другими игроками. Описывайте то, как проходят ваши схватки, перестрелки, переговоры — больше драмы, больше интриг, больше крови!

Атака не удалась (масти карт не совпали)? Значит ваш герой пока не смог подобраться к прячущемуся за перевёрнутым столом врагу и осыпает того проклятиями. Или, возможно, они сейчас ведут вдвоём милую беседу, выискивая глазами уязвимые точки друг друга, чтобы нанести коварный удар. А может быть они оба навели друг на друга стволы и ждут, у кого первого сдадут нервы. Или обладатель револьвера насмехается над владельцем кактуса в горшочке, не считая его своим конкурентом.

Атака успешна (совпавшие масти)? Ну что же — это миг триумфа вашего героя. Его нож находит горло жертвы, его пистолет выплевывает свинец, его бензопила пускает фонтаны крови, сработало любезно предложенное им отравленное вино, его психологическое давление довело собеседника до суицида, его обман удался. Позвольте и оппоненту рассказать, как его герой помучился в конвульсиях, выпалил гневную тираду напоследок или сделал ещё какой-нибудь красивый заключительный жест.

Если что-то в правилах вам мешает, то поменяйте это: настраивайте игру по своему вкусу. Например, вы можете сменить комнаты, или вовсе перенести игру в другое окружение (остров, подземелье). Возможно, вы захотите придать смертельному турниру иной смысл, назначить другие награды за победу и так далее.



На этом всё. Удачи вам!