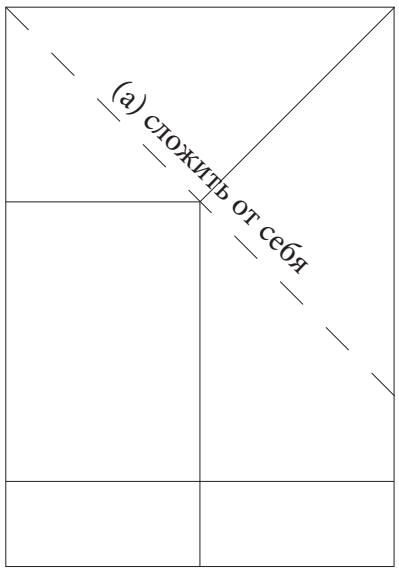
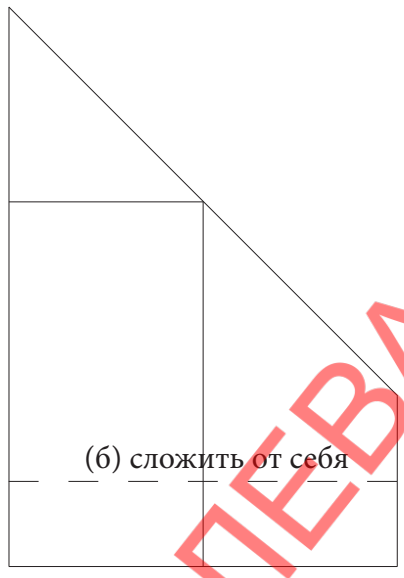
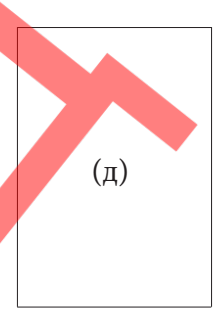
Инструкция по складыванию буклета

1. Распечатайте обе страницы буклета на листе А4 с двух сторон.
2. Обрежьте лишние полосы по краю буклета.
3. Поверните лист к себе стороной как на рисунке (а) и сложите по диагонали от себя.
4. Сложите по нижней линии (б) от себя.
5. Сложите по верхней (в) и боковой (г) линиям от себя.
6. У вас должен получиться сложенный прямоугольник (д).



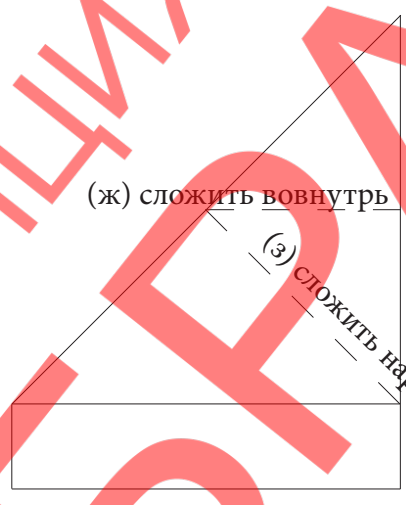


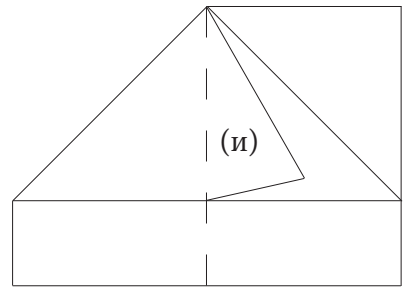


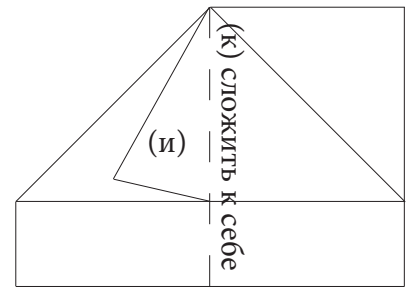


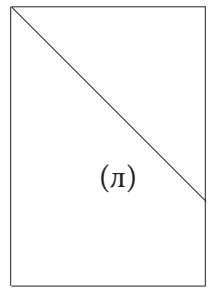
7. Разверните свой лист, переверните его стороной как на рисунке (е) и сложите по диагонали к себе.
8. Сложите по верхней линии (ж) вовнутрь, а по диагональной линии (з) наружу.
9. Должна получиться треугольная страничка (и).
10. Сложите к себе по вертикальной линии (к).
11. Ваш буклет готов (л). Вы великолепны!











СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Сложность игры:
легко – начни с 6 ❤
нормально – начни с 3 ❤
сложно – начни с 1 ❤

Не переворачивай страницы и не раскрывай развороты буклета, пока не получишь указания или не выполнишь необходимые условия!

Для игры тебе понадобятся карандаш, ластик, несколько шестигранных костей к6 и полчаса времени.
Запиши стартовое количество ❤ в графу рядом с портретом героя.

Проходи препятствия на каждом из 3х lvl. Чтобы пройти препятствие – трать ⬆⬅⬇➡ (зачеркивай напечатанные или стирай ластиком, написанные карандашом). Прошёл препятствие – можешь получить Сокровище. Прошёл 4 препятствия – переходи на следующий lvl. Прошёл все 3 lvl – разворачивай верх буклета и ищи Принцессу.

Перед поиском Принцессы перепиши все оставшиеся у тебя Сокровища в соответствующие места внутри буклета.

СОВА ИГРА

Неморская сущность
HPИ и настолок

t.me/owl_games
vk.com/owl_bg
rpgbook.ru/owlgames
boosty.to/owlgames

Немор игры: Анион Пуританин

Сделано для Blask Jam 2: Flip & Play
itch.io/jam/blask-jam-2

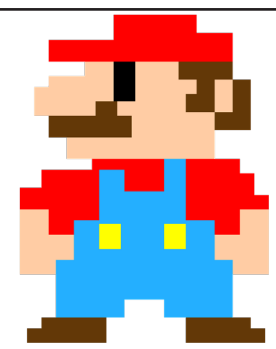
Все совпадения и пересечения выдуманы. Любые совпадения – простое случайность и прерогатива судьбы.

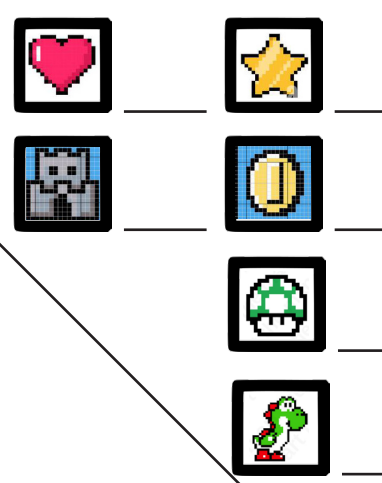
Т.е. для тебя!
Жми на клавиши, прыгай на головы противников и спасай свою принцессу!

Принцесса похищена! Кто и зачем это сделал – не важно. Важно спасти несчастную девушку. И это работа для

Мужественного
Ихнилвого
Рукастого
И
Очаровательного

Т.е. для тебя!





Чтобы получить Сокровища кинь все накопленные к6 Сокровищ + прибавь возможные бонусы. Выбери Сокровища на сумму не больше, чем результат броска. Цена Сокровища = номеру Сокровища в таблице. Переверни этот лист обратно и продолжай проходить препятствия.

Сокровища

1. ⟨ или ^ или ⌄ или ⟩
2. ⟨⟩ или ^⌄
3. ⟨^⌄⟩
4. +1 шаг при поиске Принцессы
5. -1 комната при поиске Принцессы
6. ❤
7. ★
8. можно съесть и заполнить все ⬆⬅⬇➡
9. позволяет пройти без проверки подряд 2 любые при поиске Принцессы

1 lvl

1. Грибок ⟩
2. Черепаха ⟩⟨
3. Цветочек ⟩⟨
4. Пропасть ⟩⟨
5. Труба (сразу на сл. lvl) ⟨ можно пропустить
6. Ящик (+к6 Сокровища) ⟩

Сокровища

2 lvl

1. Призрак ⟩⟨
2. Скелет черепахи ⟩⟨
3. Летающая рыбка ⟩⟨⟩⟨
4. Двойная пропасть ⟩⟨
5. Труба (сразу на пред. или сл. lvl) ⟩⟩ или ⟩⟨
6. Ящик (+к6 Сокровища) ⟩⟨

Чтобы узнать своё препятствие – кинь к6.
Чтобы пройти препятствие – потрать ⬆⬅⬇➡.
Не хватает ⬆⬅⬇➡ – потрать ★.
Перед препятствием потрать ★ – обнови базовые ⬆⬅⬇➡.
Потрать ★ – переброс к6 препятствий.
Прошёл препятствие – зачеркни квадрат, затем: получи сокровище (переверни этот лист) и отметь ▪ или сразу переходи к следующему препятствию, получи +1 к Сокровищам и не отмечай ▪.
Прошёл 4 препятствия – переходи на следующий lvl.

3 lvl

1. ⟨⟩⟩ Горилла .1
2. ⟩⟨⟨ Оборотень .2
3. ⟨⟩⟩ Дракон-Черепаха .3
4. ⟩⟩⟨ Тройная пропасть .4
5. ⟩⟩ Труба (сразу на пред. или сл. lvl) .5
6. ⟩⟩ Ящик (+к6 Сокровище) .6

Сделано для Blask Jam 2

Одностраничная настольная
Ролевая Соло Игра
Анион Пуританин

СОВА ИГРА

ЧТО ВНУТРИ
Буклет роли

Заполнение Замка

Повтори столько раз, сколько у тебя :

а) кинь 2к6, чтобы узнать координаты препятствия,

б) брось к6, чтобы узнать препятствие по таблице,

в) зарисуй или запиши выпавшее препятствие в клетку.

Прохождение Замка

Проходи все занятые клетки слева-направо, сверху-вниз. Для прохождения у тебя есть попыток. Чтобы пройти препятствие:

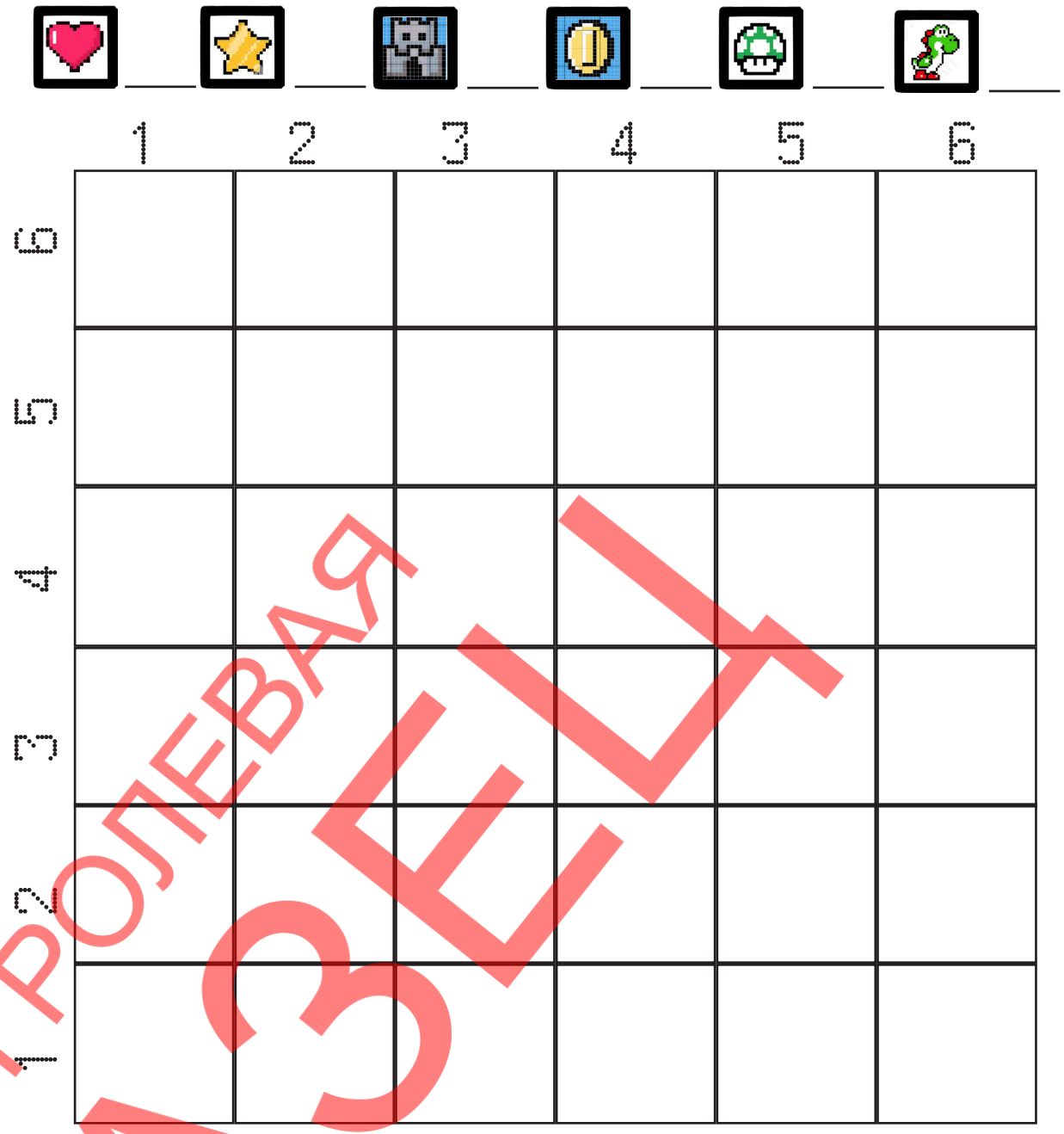
а) брось к6 и сравни выпавшее значение с номером препятствия в таблице,

б) если значение больше или равно номеру препятствия, то ты его прошёл – получи награду (указана в таблице препятствий),

в) если значение меньше номера препятствий, то ты его не прошёл – потеряй и сделай ещё одну попытку.

Если закончились , а ещё остались или надо потерять , а их больше нет, раскрой нижний разворот и прочитай верхний блок.

Если ты прошёл последнее препятствие – раскрой нижний разворот листа и прочитай нижний блок.



Препятствия и награды в Замке

1. Пропасть – без награды
2. Грибок – +1к6 к любой последующей проверке
3. Черепаха –
4. Цветочек –
5. Горилла – можешь перебросить 1к6 в любой последующей проверке
6. Дракон – можешь пройти без проверки подряд 2 любые

ОБРАЗЕЦ
СТРАНИЦА ИГРЫ НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ

ТЫ ПРОИГРАЛ!

Твоя принцесса в другом замке.

Попробуй ещё раз.

ТЫ ВЫИГРАЛ!

Твоя принцесса в этом замке.

Живите долго и счастливо!