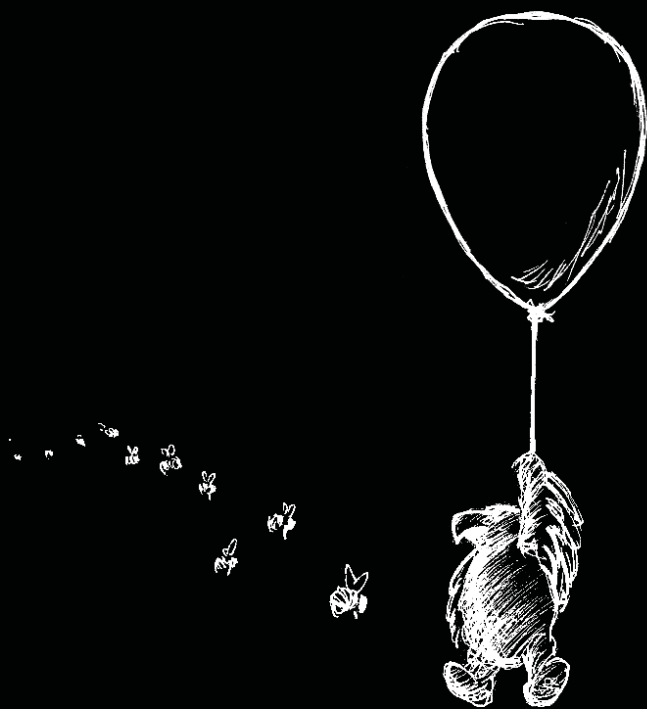


# Винни-Совопух

*Приключения в 100-акровом Лесу*



*игра Томаса Дини*

# **Винни-Совопух**

*Приключения в 100-ақровом Лесу*

## Введение

“Что это ты сочиняешь?” спросил Винни-Совопух, вскарабкавшись на стол.

“Игру о Совопухах”, ответил я.

“Игру “Оса опухла”?”, переспросил Винни-Совопух, тыкнувшись клювом в мою чернильницу.

“Да нет, игру о Совопухах. О таких Совопухах, как ты.”

“О Совопухах, как я?” удивился он и поднял измазанный в чернилах кончик клюва.

“Но ведь нет никаких Совопухов, кроме меня!”

Я вытер ему клюв платком и сказал:

“Да уж, ты определенно один такой в своём роде.”

“Уникальный.”

“Ага.” Я продолжал писать.

“Незаурядный.” Теперь он копался в моей карандашнице.

“Именно.” А теперь водил себе ластиком по мордочке.

“Особенный!”

“Да, и я не устаю всем об этом рассказывать.” Я цапнул ластик и убрал его подальше.

“Сью-Драконочка говорит, что я и клювом щелкаю особенно.” Совопух уже перебрался в гору резинок.

“Иногда Сью и правда стоит последить за языком,” говорю я, очищая ластик от шерсти и перьев.

“Ничего страшного,” отвечает Совопух.

“Она говорит, что я всё равно ничего не пойму.”

## Глава первая,

### *В которой*

Мы знакомимся с Винни-Совопухом и его друзьями

Винни-Совопух - это Совопух, а Совопухи - это очень особенные Мишки. Еще они, конечно, очень особенные Совы. Совопух (или Пухосов, если сегодня вторник) - очень любознательный Совопух с опилками в голове, только если сегодня не вторник: по вторникам он очень любознательный Пухосов с опилками в голове. Совопух живёт в d100-акровом Лесу вместе со своими друзьями, занимается своими делами, а еще - отправляется в Приключения. Все остальные жители d100-акрового Леса называют это "попадать в Неприятности" гораздо чаще, чем "отправиться в Приключение", но из-за этого никто не расстраивается, ведь с Винни-Совопухом весело всегда, а расстраиваться - просто некогда.

Вы один из Совопуховых друзей d100-акрового Леса. Все друзья d100-акрового Леса похожи на Совопуха: они тоже - маленькие чудные создания из первых редакций настольных ролевых игр, в которых нет ни капли здравого смысла. Вы выбираете своего монстра, зверька или что угодно еще: таким и будет ваш друг d100-акрового Леса. Можете взять бумажку и записать, каким вы выдумали вашего друга, а можете просто запомнить в голове, как вам удобнее.

Вообразим, что вам захотелось побыть желекубом. Всем известно, что во взрослом желекубе десять футов в высоту, ширину и толщину, а это гораздо, гораздо больше Совопуха.

Пускай кубик будет совопушиного роста, два фута от сих до сих.

Теперь подумайте о всяких разных вещах, которые могут делать желекубы. Ну, не совершенно всяких - только тех, которые делают желекубов желекубами и вовсе не совопухами. К примеру, желекубы мягкие и упругие, так что случись Совопуху упасть с Большой Высоты на желекубик - то он просто весело подпрыгнет, как на батуте. А когда желекуб проползает по чему-то, он может очистить это от пыли и мусора. Совопухам такое не под силу.

А когда вы придумаете, что может делать ваш друг, стоит это записать, хотя можно и просто запомнить. Но если он умеет делать много всяких штук, то лучше записать. А можно и, в самом деле, не записывать.

## Глава вторая,

### В которой

Винни-Совопух отправляется в Приключения  
и попадает в Неприятности

Совопух очень любит отправляться в Приключения в глубины д100-акрового леса, а вы - идти вместе с ним. Вы ходите вокруг да около стола, описывая Приключения, в которые на этот раз отправляется Винни-Совопух. Но любое Приключение непременно превращается в Неприятности, а когда Винни-Совопух попадает в Неприятности, все остальные тоже попадают в Неприятности. Вот для этого и нужны вы: чтобы вытаскивать его из Неприятностей.



Что же это за Приключения такие?

Может быть, у Робин Кристофер Деньрождения и Совопух хочет подарить ей Кое-Что Особенное, но придумать, что такое это Кое-Что - слишком сложно для маленького глупого Совопушка.

А может, однажды Винни-Совопух наткнулся на следы Совопуха и решил пойти по ним в надежде найти еще одного Совопуха - но когда он вернулся туда, откуда начал, он увидел уже две пары совопушских следов! И куда, интересно, они ведут? Ого! Уже три пары следов!

Кто-нибудь из игроков выбирает, кто сейчас Совопух. Он (Совопух) рассказывает, что за Приключение предстоит сегодня, и все говорят, что сегодня - день, очень для этого подходящий, и давайте уже отправляться. Когда Приключение начинается, тот, кто сейчас Совопух, говорит, что Совопуху хочется сделать.



Запомните: всё, что Совопух может захотеть, непременно приводит к Неприятностям. Затем все, кто сейчас не Совопух, говорят, что они бы сделали, чтобы помочь Совопуху достигнуть желаемого, но так, чтобы не влипнуть в передрагу, или чтоб попасть в неприятности, но тут же с ними разобраться. При этом они непременно должны использовать свои особые способности.

Затем все кидают кубики, чтобы узнать, что же произошло на самом деле. Тот, кто сейчас Совопух, кидает три кубика, потому что у него здорово выходит подбивать друзей на всякое, а еще именно с него всегда начинается Приключение и все любят идти за ним.

Все, кто сейчас не Совопух, кидают два кубика, если то, что они собираются делать, хорошо подходит под способности их персонажа.

Один кубик они кидают, если то, что они собираются делать - понятие растяжимое и может быть сделано кем угодно.

*(Совопух хочет раскрасить маленькую белую изгородь Робин Кристофер, чтобы получился сюрприз, и подговорил друзей помочь ему. Но Совопух решает, что гораздо проще и веселее будет выплеснуть на изгородь всю ту чудесную разноцветную краску, которую он нашел в сарае. Если Совопух выигрывает в броске кубиков, и забор, и все друзья окажутся измазаны всеми цветами радуги, и Робин Кристофер будет ими страшно недоволен.)*

*Ваш d100-акровый друг - Желекубик, так что вы можете сказать, что вытрете всю ненужную краску с забора своим желеобразным кубическим телом. Вы можете это сделать, а Совопухи - нет, а значит, вы кидаете два кубика.)*

Кидая кубик, вы учитываете только наибольший результат из выпавших. Тот, у кого выпало больше всех (на одном кубике) рассказывает, как все почти попали в Неприятности, но вовремя выкрутились. Если же у нескольких игроков равный результат, дела идут немного по-другому.

Если те, кто выбросил равный наибольший результат - не Совопухи, то они рассказывают, как вместе вытащили всех из Неприятностей.

Если же наибольший или один из наибольших результатов выбрасывает тот, кто сейчас Совопух, то он и рассказывает, что происходит - как будто это просто история, и все попадают в Неприятности.

Если Совопух попадает в Неприятности, все, кроме того, кто сейчас Совопух, получают очко Неприятностей, а следующим Совопухом становится тот, кто сидит слева от того-кто-был-Совопухом.



Если Совопух не попал в Неприятности, тот, чей результат броска больше всех, получает очко Без-Неприятностей и будет Совопухом в следующий раз.

(Если выкинувших наибольший результат несколько, Совопухом становится тот из них, кто сидит слева от того, кто был Совопухом).

Ну, а раз уж теперь у нас снова есть Совопух, можно начинать заново, продолжая исследовать Приключение.

*(Если ты вдруг стал Совопухом и не можешь придумать свою часть Приключения, вспомни, что Совопухи очень-очень-очень любят Мёд. Пчёлы тоже любят Мёд, а вот Совопухов они не любят. А еще весь Мёд - только у Пчёл. Улавливаешь?)*



## Глава третья,

### *В которой*

Все попадают в неприятности из-за Совопуха и выходят сухими из воды (может быть)

Посчитайте, сколько играют человек, и добавьте один (или два, если сегодня вторник). Как только у кого-то из игроков накапливается это число очков Неприятностей - все всё-таки попали в Неприятности и Приключение заканчивается. Тот, у кого больше всего очков Без-Неприятностей, рассказывает, чем дело закончилось, как все попали в Неприятности, а потом из них выбрались.

Еще посчитайте, сколько играют человек, и не добавляйте один (а если сегодня вторник, не добавляйте целых два). Если у кого-то получается столько очков Без-Неприятностей, игру можно закончить, и тогда тот, у кого этих очков больше всего, рассказывает, чем Приключение благополучно завершилось. А можно и не заканчивать, если вы не хотите; тогда можно подождать, пока у еще кого-нибудь не накопится столько очков Без-Неприятностей, сколько нужно. Но даже в этом случае можно не заканчивать, если вы хотите продолжать игру, и ждать, пока еще кто-нибудь соберет нужное количество этих самых очков. И так далее: Приключения - это весело!

## Глава четвертая,

### *В которой*

Собраны разнообразные заметки об игре,  
к делу не относящиеся

Эта игра была написана для Соревнования Игр про Совомедведей, проводимого Bully Pulpit Games, и была создана за двадцать четыре часа.

Автор недавно понял, что, хотя у него и есть несколько Диснеевских книг про Винни-Пуха, настоящих книг за авторством А.А. Милна (Винни-Пух и все, все, все, Дом на Пуховой опушке, А Теперь Нам Шесть и Когда Мы Были Молоды) у него нет. Этим утром он раздобыл книги Милна и теперь, как только допишет этот текст, пойдет читать их вслух своей дочери Каре.

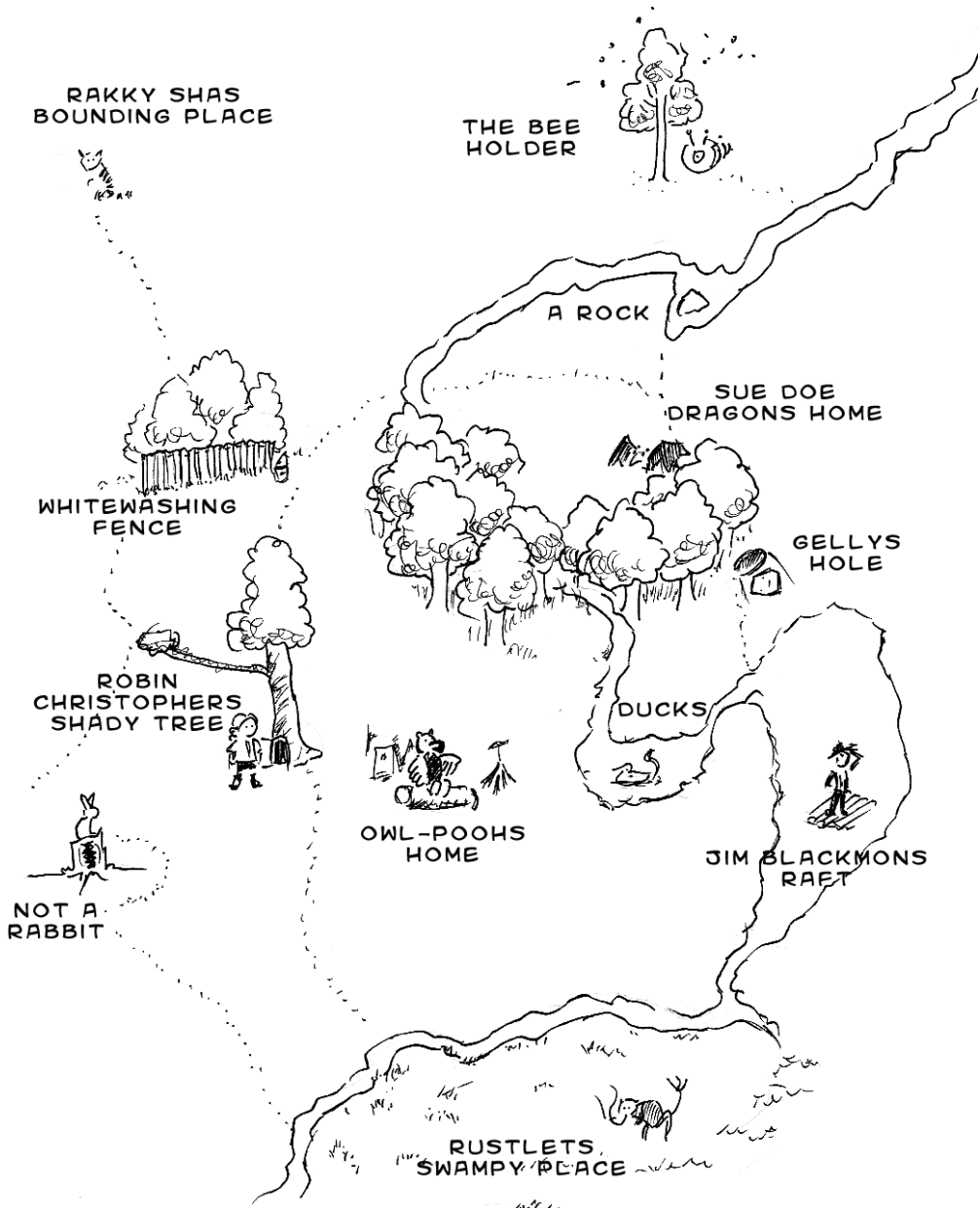
Эту игру и все дополнительные материалы к ней можно найти на сайте [gameworld.thesnakefarm.com](http://gameworld.thesnakefarm.com).

Больше рисунков и комиксов автора можно найти на [thesnakefarm.com](http://thesnakefarm.com)

Игру с большим удовольствием перевёл  
Рукавица: [vk.com/rucawishkaa](http://vk.com/rucawishkaa)

Развлекайтесь!





D100 AKER WOOD DRAWN BY ME AND MR CLEMENTS HELPD