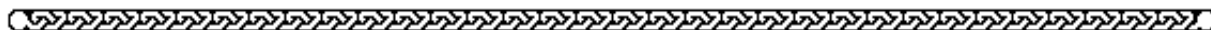


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Винни-Пух

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)

[Страна мертвых](#)

[Вводные](#)

Блок: Общие правила, разное



ВИННИ-ПУХ.

Общие сведения.

Продолжительность: 1 день

Мастера: В. Епишев, Д. Рукавишников (Индеец).

Место проведения: Троицк.

Время проведения: весна 1995 года

Численность: 15-20 человек.

Действующие лица:

Постоянные: Винни-Пух, Пятачок, Кристофер Робин (по жизни – мастер).

Меняющиеся: Иа-Иа, Кролик, Сова, Суслик, Кенга, Ру, Тигра, многочисленные друзья и родственники Кролика: Сашка-Букашка, Петька-Таракашка, Борька-Навозный Жук, Анька-Бабочка и проч.

А также: Пчелы, Буки и Бяки, Слонопотам.

Принципы игры.

Основополагающий принцип – признание того научного факта, что дикие львы произошли от домашних кошек.

Основная идея этой игры – «сублимация нашей подавленной психики»*, по-русски – оттянуться. Данная игра рассчитана на небольшой круг людей, желательно с IQ чуть выше температуры тела. Сама игра состоит из двух частей: **МАЧИЛОВО** и **СТЕБАЛОВО**, то есть играющие или мочат друг-друга или стебаются друг над другом. Для последнего и необходим вышеназванный IQ.

Экономика на игре – наличие отсутствия.

Боевые правила – аналогично (последствия за свой счет).

Правила собственно – вы читаете.

Основной принцип – **ДЕЛАЙ ВСЕ ЧТО ХОЧЕТСЯ, А ЧТО НЕ ХОЧЕТСЯ, СДЕЛАЮТ ДРУГИЕ.**

Игровой взнос: 3 бутылки пива (лучше меньше, да больше) = бутылка вина = бутылка портвейна (Молдавского Розового, цена 4500 руб.) = бутылка вермута** = 5 бутылок Напитка Винного Оригинального, подпольная кличка – «Хусейн» (**ПЕЙТЕ САМИ ВАШУ ГАДОСТЬ**). Непьющие девушки могут испечь чего-нибудь вкусного (желательно

побольше).

* П. Курков: ПСС т. 22 стр. 666

** Можно ликера, Devoshire там, или Irish Mist, по настроению.

Расклад по хитам:

Винни – 4 хита.

Его друг, соратник и оруженосец Кабан Пятак – 2 хита.

Сова, Кролик, Тигра, Буки и Бяки – по 2 хита.

Слонопотам – имеет 3 хита (+ «удар левой задней», снимающий 2 хита 1 раз в бою. Для маньяков: бить никого не обязательно, достаточно громко сказать: «Ща как дам задней левой!...», и у нападающего враз не станет 2 хитов. Если противников двое – можешь снять по хиту с каждого, если больше – на личное усмотрение загнанного Слонопотама).
Остальные – имеют по 1 хиту.

И, НАКОНЕЦ, САМОЕ ГЛАВНОЕ.

Вся игра держится на бредовых идеях и походах Винни и его боевого кабана, друга и оруженосца Пятака. Спектакль строится по принципу компьютерной игры – при совершении очередного подвига (см. ниже «уровни») его участники (победители) получают по 1 хиту. Таким образом, у Винни повышается уровень (level по нормальному).

Цель игры – пройти несколько таких уровней, и тем самым повысить хиты у себя, своих сподвижников и потенциальных врагов. Тот, который сидит на месте – имеет постоянное количество хитов. Тот, который бежит и убивает/умирает (ведет активный образ жизни) получает добавочные хиты. У персонажей возможны личные задания с хитовой/артефактной наградой. За выполнение НЕБОЕВЫХ заданий также возможна стимуляция (на усмотрение мастеров).

УРОВНИ ВИННИ-ПУХА.

1. Поход за медом на дуб
 2. Разведка боем (подсчет и уничтожение Бук и Бяк).
 3. Домик Иа (мешают все кому не лень).
 4. Сезон охоты на Банопартов и Слонопотамов.
 5. Игра в Пустячки (Во все во что приDOOMаем).
 6. Великий Поход на Северный Полюс (Армагеддон).
 7. Пир в Валльхалле (допиваем все, что еще не выпили).
- Возможны дополнения (весьма приятно узнать об этом в ходе игры).

В промежутках между уровнями – дипломатические рауты, собрание сил. Письма пишутся по принципу «Ушол. Щасвирнус. Занит. Щасвирнус», кратко, или, как говорили спартанские матери, провожая сыновей на женитьбу, «С ней или на ней».

Уровни объявляются всеобщим ором по полигону или информационной справкой пробегающего мастера (интересно, а куда это он бежит?).

РАЗРЕШЕНИЕ СПОРОВ.

Пагубная практика, когда мастер своим волевым решением губит судьбу молодого персонажа (у мастера может болеть голова, быть плохое настроение, и он ваще плохо относиться к реброломающему маньяку) должна быть пересмотрена.

Все вопросы типа «этот козел хотел меня заколдовать, вот я пришел спросить, колдун ли он, или только прикидывается...» решаются коллегий мастеров.

Вопросы посложней, типа, «этот козел утверждает, что у него три хита, а я еще в прошлом году знал, что он имеет только два», перерастающие в драку, находятся в ведении военно-полевого суда из всех наличествующих мастеров и одного нейтрального представителя общественности. Решение суда обжалованию не подлежит.

Для особо крутых и противникоремоломающих игроков предусмотрен крутой суд (надеюсь, народа наберется на подсудимого, судью, прокурора, адвоката, двенадцать присяжных и толпу в зале суда).

ЧТО МОЖНО И ЧЕГО НЕЛЬЗЯ.

Девиз игры: «Делай что делаешь, и пусть будет что будет». Понимать следует почти буквально – вплоть до Уголовного Кодекса (ст. 117 и проч.).

Для шибко буйных – см. предыдущий абзац.

А если так... Хочешь прикалываться – прикалывайся, хочешь – ходи с Винни и Пятаком и помогай/мешай им. Полная свобода действий. Но про игру желательно не забывать, а то в разгар веселья припрется Винни с кабаном и, тыча в сценарий, заявит, что у него по графику война со Слонопотамом, и обломает, козел такой, весь кайф.

Весьма возможен мастерский произвол – в разумных, естественно, пределах. Так что вероятна чума и **вакцинация** от нее (что хуже – не известно), ганфайтинг на трубочках, выпивание бутылочки пива на время и т.д. Итак,

LET THE WAR BEGIN!!!

Блок: Страна мертвых



ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ, КАК ОНА ЕСТЬ.

Попав в Мандос и оттрубив положенный срок (скажем, минут сорок), душа и мастер спорят на «орел – решка». Проиграв, душа сидит еще 10 минут, по окончании процедура повторяется до благополучного результата. Опосля этого душа спорит с мастером уже на «камень – ножницы – бумага». Если выигрывает душа, то в жизнь она выходит, получив **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ, ПОЧТИ ХАЛЯВНЫЙ ХИТ (!!!)**, если проигрывает – остается при своих.

(Памятка для мастера: использование рулеток, одноруких бандитов, колод карт и прочих, не предусмотренных сими правилами, азартных инструментов убивания человеческого времени строго запрещается!!!).

Правда, медведь и его боевой кабан выходят из ж... из Мандоса, отсидев половину срока и с прежним количеством хитов.

Но на этом наша, без ложной скромности, гениальнейшая идея реинкарнации не заканчивается. ВСЕ, попавшие в ж... в Мандос, за исключением медведя, кабана и вечноживого Кристофера (в смысле, взамен безвременно умершего Робина на пост встает его коллега по команде мастеров), эти ВСЕ по выходу из Страны Мертвых получают новое предписание: Тигра может стать Слонопотамом, Бяка – Букой, Сова – Пчелой и т.п. В экстренных ситуациях возможно создание спецбригад из пчел (для борьбы с медведем и его приспешниками) или батальона жуков-смертников для подавления мятежа Бук и Бяк или экстренной поимки ужасного Потослонама (варианты зависят от степени отсутствия воображения у мастеров).



Блок: Вводные

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖЕЙ (ГЕРОЕВ И УРОДОВ) ИГРЫ.

Винни – славный парень, не шибко умный, сильный и храбрый воин. Любитель «Веер Веер» (бутылочного). Весьма строго придерживается правил, в смысле очень уж порезвиться ему не дадут. Учит Пятака жизни («Смотри, там Костя... Обойдем это место стороной»).

Личные артефакты: горшочек меда придает 1 хит в бою (используется, хи-хи, однократно). В его, и только его, грозных лапах Волшебный Меч (по легенде, вытасченный из бетона) снимает 2 хита.

Пятачок – друг и помощник Винни. Лезет не в свое дело и впутывает несчастного медведя в авантюрные ситуации («Да, мы этого Костю...»). Отчаянно прет в драку. Хамит мастерам. Любитель мелких гадостей и заподлянок. Читать и писать не умеет. Подпольная кличка «Кабан Полтинник».

ДЕВИЗ: Клыки видишь? Копыта видишь?

Личные артефакты: желуди, на время боя прибавляют 1 хит.

Кристофер Робин – мастер, он и в Африке мастер. Один из вариантов хваленого Мастерского произвола: чувак с 10 хитами, ходит и гасит всех тех, кто, по его глубоко ошибочному мнению, «играет не так».

Обидчив. Присутствует на всех конкурсах на выпивание бутылочки пива в качестве играющего тренера. В роли шестого полевого мастера (шестерки) судит споры (в свою сторону).

Личных артефактов не имеет (хи-хи, импотент).

Тигра – пациент Кащенко, фанат розыгрышей и заподлянок своим друзьям и недругам. Любитель выпрыгивать из-за кустов на нечего не подозревающую публику. Любит рыбий жир, при звуках флейты «тру-ду-ту-ту-ту-ту-да» теряет волю (продолжительность потери воли – 2 минуты: насилуйте его, бабы!!!). Активный член движения «Тигры освобождения Тамил-Илама», в смысле, может и двинуть. Резок и скор на расправу.

Личный девиз: «Тигры не лазают по деревьям».

Личные артефакты: при съедании колючки репейника лишается 1 хита, а вышеупомянутый рыбий жир прибавляет 1 хит на время боя. Широчайшие возможности для экспериментов над желудком!

Кролик – не равнодушен к особям противоположного пола, на почве чего имеет массу родственников (А.А.Милн в сказке для деток тактично умолчал, что все эти родственники – дети Кролика). Уважает, правда, Уголовный Кодекс. Обижается на подколы со стороны друзей. Побаивается крутого характера Совы и обходит ее стороной. Занимается активным садоводством (гонит самогон). Главный враг – профессор Нимнул со своими фруктотрясением. Активный последователь академика Лысенко.

Данный персонаж находится под бдительным контролем мастеров (что бы это, того, не заигрался).

Иа-Иа – наркоман. Основатель секты Аум-LSD. Тихий и занудный, одним словом – осел.

Интеллигент, пьет только водку и кефир.

Уныло шатается по окрестностям, стреляет у всех сигареты и мешает персонажам радоваться жизни. Обожает устраивать дни рождения и запои.

Личные артефакты: колючки репея, три колючки прибавляют 1 хит на ваще.

Бука и Бяка – двоюродные братья. Ходят вместе и, в зависимости от настроения, или прикалываются, или воюют. «Бойся данайцев дары приносящих». Характер достаточно вредный.

Местная мафия. Девиз: «Крутых по осени считают», но считать и писать не умеют. Базарят с легким кавказским акцентом. Легко раздражительны. Любят выпить и девочек.

Сова – яркий женский персонаж. Изъясняется с легким английским акцентом. Любит нравоучения. Нагло хамит мастерам и мешает им, как они глубоко ошибочно считают, «правильно вести игру». Не прочь выпить.

Личные артефакты: Волшебный Посох Совы – зомбирует одного неприятеля на 5 минут и придает ему на это время 1 хит – милый такой берсерк получается. Как и всякая волшебная хреновина, в одних руках используется 3 (три) раза. Средство защиты – хакакири.

Резюме: приятная Сова женщина...

Суслик – подрывник, боец ИРА, фанат пиротехники, картофельных чипсов, шуток и дурацких розыгрышей. Личность неуравновешенная. Смешно шепелявит. В случае военных столкновений привлекается воюющими сторонами в качестве судьи на линии. Очень любит группу «Cranderrys» и дурным голосом орет песню Zombie. Маньяк-спелеолог копает ямы (под кого не известно), куда проваливаются все кому не лень.

Личные артефакты: заменяющая порох сногшибательная бутылка водки, снимает трезвость с принимающего (дозу регламентирует пострадавшая сторона.).

Слонопотам – жуткий зверь. Злобен и коварен. Подл и беспринципен. Много курит и любит пускать дым в глаза. **ОСОБЕННО ОПАСЕН В ЭТО ВРЕМЯ ГОДА.** По отношению к мастерам ведет себя вызывающе. Иногда хриплым голосом чего-то поет, часто вместе с Сусликом. Родился, жил и воспитывался на зоне. Урла. Уголовный авторитет местного пошива. Любимое слово – «в натуре».

БОЙТЕСЬ ЗАТОНУТЬ ЕГО САМОЛЮБИЕ!!!

Личный девиз: Ты чо мужик?!

Личные качества: известный всем «удар левой задней».

Родственники: дядя по материнской линии – Слонастый Потаслонам и прадедушка Потасный Ужеслонам.

Пчелы – с внешним миром общаются жужжанием, языком жестов или (в экстремальных случаях) бессмертным «Бамбарбия кергуду». Ходят гопой, поворачиваются на угол 90 градусов (как это выглядит в натуре, покажет мастер).

Личные артефакты: увидев в грязных лапах противника горшочек меда, мгновенно звереют и прибавляют на время боя по 1 хиту.

УБЕДИТЕЛЬНАЯ ПРОСЬБА НЕ ПИНАТЬ ПЧЕЛОК – ЕЩЕ ОДИН НЕЗАМЫСЛОВАТЫЙ АРТЕФАКТИК СНИМЕТ С ВАС 1 ХИТ.

Ру – молодой нахальный парень, передвигается в основном прыжками, часто подначивает друга Тигру на какую-нибудь гадость: Слонопотама там замочить, мафию разогнать и прочие веселости. Любит попадать в неприятные истории, из которых его друзья с

трудом выбираются.

Личные свойства подлого характера: прыганье на своей тренировочной площадке в течении 5-7 минут (под неусыпным контролем сидящего в кустах мастера) восстанавливает потерянные в боях за собственную от всех независимость хиты до прежнего уровня. Всем надоедает анекдотами про Штирлица.

Кенга – лекарь первого (и последнего в данной игре) уровня. Заботливая мамаша. Заболтает любого до потери пульса (не все в данных правилах стоит понимать буквально). Именно тот персонаж, у которого имеются большие запасы всякой всячины, И ОНА ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ПРОВОДИТ КОНКУРСЫ НА ВЫПИВАНИЕ БУТЫЛОЧКИ ПИВА НА ВРЕМЯ (иногда в одиночку). Судя по всему, пиво является одним из лекарственных компонентов, необходимых всем в этой трудной жизни. Обожает мексиканские сериалы и Жана-Клода Вон Тама.

Прочие персонажи (друзья и родственники Кролика и кого вы там еще придумаете) решают проблему собственных характеров полностью самостоятельно, но под строгим контролем господ мастеров. Так что не удивляйтесь внезапному появлению посреди игры какой-нибудь новой личности: на самом деле это ваш старый приятель, знакомый по ... Саду и прочим увеселительным заведениям.

2.0.0.3