

СКОТТ РОДЖЕРС

ТВОЙ  
ХОД!

РУКОВОДСТВО  
ПО СОЗДАНИЮ  
НАСТОЛЬНЫХ ИГР

УДК 794  
ББК 77.056я92  
Р60

YOUR TURN!: THE GUIDE TO GREAT TABLETOP GAME DESIGN  
Scott Rogers

Copyright © 2024 by John Wiley & Sons, Inc. All rights reserved.  
Illustrations in this book are © Scott Rogers, 2023  
Game designs in this book (Sequence Dice, Pack of Thieves, Order Up!, Scram!, Riverside,  
Dungeon Crawlers) are © Scott Rogers, 2023

All Rights Reserved. This translation published under license with the original publisher John Wiley & Sons,  
Inc. via Igor Korzhenevskiy of Alexander Korzhenevski Agency

**Роджерс, Скотт.**

Р60 Твой ход! : руководство по созданию настольных игр / Скотт Роджерс ; [перевод с английского М. О. Голубкиной]. — Москва : Эксмо, 2025. — 496 с.— (Все о настольных играх. Создание, разработка, продвижение).

ISBN 978-5-04-209733-1

Создайте собственную настольную игру с помощью понятного и занимательного руководства от опытного гейм-дизайнера Скотта Роджерса. Книга предлагает простые инструкции и практические уроки для разработки шести оригинальных настольных игр: игры с кубиками, карточной игры, игры для вечеринок, игры с полем, стратегической и тематической игр. Кроме того, автор поделится советами по подготовке, презентации и продаже вашей игры через краудфандинг или издателя.

УДК 794  
ББК 77.056я92

ISBN 978-5-04-209733-1

© Голубкина М.О., перевод на русский язык, 2025  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

С глубочайшим уважением посвящаю эту книгу  
Тодду А. Брайтенштейну (03.03.1966 — 24.03.2013),  
моему первому наставнику в индустрии настольных игр.

# Оглавление

<b>Благодарности</b> .....	<b>14</b>
<b>Об авторе</b> .....	<b>16</b>
<b>Всем привет!</b> .....	<b>17</b>
Гейм-дизайнер играет во все виды игр! .....	21

## ГЛАВА 1

<b>Давайте создадим настольную игру</b> .....	<b>27</b>
Игровое поле .....	28
Коротко о компонентах .....	29
Итак, приступим .....	30
Как сделать настольную игру .....	31
Правила .....	33
Игровой процесс — это главное .....	36
Остались ли у нас вопросы без ответов? .....	37
Правила нашей игры .....	37
Правила моей первой настольной игры .....	37
Давайте сделаем лучшим игру .....	39
Изменим количество .....	39
Изменим компоненты .....	40
Что не так с весельем .....	41
Вернемся к нашей игре .....	42
Изменим правила игры .....	42
Правила моей первой настольной игры (версия 2.0) .....	43
Изменим тему: знакомимся с темой и жанром .....	44

## ГЛАВА 2

<b>Написание правил игры — тяжелый труд</b> .....	<b>49</b>
Проблемы с правилами .....	51
Проблема № 1. Правила читает кто-то один .....	51
Проблема № 2. Слишком много информации .....	52
Проблема № 3. Объем книги правил .....	54
Проблема № 4. Спорные моменты .....	55
Хитрости при написании правил .....	56
Хитрость № 1. Правила — это рассказ .....	56
Хитрость № 2. Используйте шесть игровых зон .....	57
Зона 1. Ведущая рука игрока .....	60
Зона 2. Не ведущая рука игрока .....	60
Зона 3. Личное пространство игрока .....	60
Зона 4. Игровое поле / общее пространство .....	61
Зона 5. Дополнительное поле / планшет .....	61
Зона 6. Книга правил .....	61
Зона 0. Разум .....	62
Зона X. Коробка .....	62
В чем смысл этих зон .....	63
Хитрость № 3. Обращайтесь на ты .....	63

Хитрость № 4. Используйте повелительное наклонение .....	64
Хитрость № 5. Добавьте картинок .....	64
Хитрость № 6. Добавьте уточнения .....	64
Что нужно каждой хорошей книге правил .....	65
Как написать введение .....	66
Список компонентов .....	67
Подготовка к игре .....	68
Цель игры .....	68
Выбор .....	69
Создание напряжения .....	70
Общий ход игры .....	71
Раунд .....	72
Кто ходит первым? .....	73
Фаза игры .....	74
Наконец мой ход? .....	76
Время действовать! .....	77
Детали игрового процесса .....	78
Конец игры .....	78
Внедрение рассказа .....	79
Каждый заслуживает благодарности .....	80
Кое-что еще .....	80
Перевод правил .....	82

### ГЛАВА 3

#### Плейтесты ..... 84

Великое беспокойство .....	85
Итак, приступим .....	87
Так сойдет? .....	88
Сольное тестирование .....	90
Правки по дизайну .....	93
Игроки играют в игры .....	95
Это неприкольная игра .....	96
Друзья и семья .....	105
Тестирование вслепую .....	106
Тестирование с издателем .....	107

### ГЛАВА 4

#### Давайте создадим игру с кубиками ..... 108

Что надо знать о кубиках .....	108
Механики кубиков .....	111
Бросок кубика .....	112
Перебрасывание кубика .....	113
Кубик определяет результат боя .....	114
Кубик определяет движение .....	114
Размещение кубиков .....	115
Отложить кубик в запас .....	116
Попасть кубиком в цель .....	117
Кубикостроение .....	117
Скрыть значение кубика .....	118
Кубик обозначает действие .....	118
Кубик обозначает ресурсы .....	119

Кубики разных цветов .....	120
Составление комбинаций .....	121
Бросок кубика с ограничением по времени .....	121
Кинь и запиши .....	121
Башня из кубиков .....	123
Создание кубика .....	124
Счетный кубик .....	124
Кубик в качестве юнита .....	125
Блеф с помощью кубиков .....	125
Pop-O-Matic .....	126
Выбор подходящей механики для игры с кубиками .....	126
Вероятно, все дело в вероятности .....	127
Я все еще не верю в везение, но... ..	131
Давайте создадим игру с кубиками .....	134
Шаг 1. Создадим правила .....	135
Шаг 2. Протестируем игру .....	136
Шаг 3. Изменим правила .....	136
Шаг 4. Изменим количество .....	138
Шаг 5. Изменим цель .....	139
Шаг 6. Добавим механику .....	140
Шаг 7. Изменим тему .....	142
Создание уникального кубика .....	143
Игры с кубиками, в которые стоит поиграть .....	144

## ГЛАВА 5

### Давайте создадим карточную игру .....

Давайте сделаем карты .....	147
Первый способ создания карт .....	147
Второй способ создания карт .....	148
Третий способ создания карт .....	149
И еще один способ создания карт .....	150
Еще больше способов создать карты .....	150
Распечатай и играй (Print and Play) .....	151
Размер имеет значение .....	153
Прозрачные карты .....	154
Пятиугольные и шестиугольные карты .....	155
Круглые карты .....	155
Краткая история карточных игр .....	156
Порядок сторон .....	159
Механики карточных игр .....	164
Компоненты .....	184
Примечание о рандоме и картах .....	186
Давайте создадим карточную игру .....	186
Шаг 1. Подготовимся к игре .....	187
Шаг 2. Напишем правила .....	187
Шаг 3. Протестируем игру .....	189
Шаг 4. Изменим правила .....	189
Шаг 5. Изменим количество .....	189
Шаг 6. Изменим цель игры .....	189
Шаг 7. Добавим механику .....	190
Шаг 8. Изменим тему .....	191
Давайте поделимся своей карточной игрой с миром! .....	192
Десять карточных игр, в которые стоит поиграть .....	193

**ГЛАВА 6**

<b>Давайте создадим игру для вечеринок</b> .....	<b>196</b>
Сначала были салонные игры .....	196
Затем появились игры для вечеринок .....	197
Четыре типа игр для вечеринок .....	200
Признаки игр для вечеринок .....	203
Признак 1. Простота .....	204
Признак 2. Мало компонентов .....	204
Признак 3. Тема не обязательна .....	205
Признак 4. Много игроков .....	205
Признак 5. Можно играть в любом месте .....	209
Признак 6. Можно сделать перерыв .....	210
Признак 7. Подсчет очков на вечеринке .....	211
Признак 8. Для всех возрастов .....	212
Что же такое игра для вечеринки .....	212
Разрешение .....	213
Предсказуемость .....	214
Темп .....	216
Презентация .....	217
Реквизит .....	219
Без игроков нет игры .....	220
Механики игр для вечеринок .....	221
Знания .....	221
Игра в слова .....	222
Отгадывание .....	223
Память .....	223
Актерское мастерство .....	224
Рисование/лепка .....	225
Ставки .....	226
Блеф .....	228
Повторение .....	229
Движение .....	229
Наблюдение .....	230
Судейство .....	231
Давайте создадим игру для вечеринки .....	231
Шаг 1. Напишем правила .....	232
Шаг 2. Протестируем игру .....	232
Шаг 3. Изменим правила .....	233
Шаг 4. Изменим количество .....	233
Шаг 5. Изменим цель .....	234
Шаг 6. Добавим механику .....	234
Шаг 7. Изменим тему .....	235
Десять игр для вечеринок, в которые стоит сыграть .....	237

**ГЛАВА 7**

<b>Давайте создадим игру с полем</b> .....	<b>239</b>
Древние игры с полем .....	240
«Манкала» .....	241
«Царская игра из Ура» .....	242
«Мехен» .....	243
«Сенет» .....	244
Nine Man's Morris .....	245

Шахматы .....	246
Нарды .....	246
«Хнефатафа» .....	247
«Змеи и лестницы» .....	248
Игры древности среди нас .....	248
Виды и элементы игровых полей .....	248
Сетка игрового поля .....	250
Треки на игровом поле .....	250
Пространства игрового поля .....	251
Трек победы .....	254
Карты .....	254
Ландшафт (террейн) .....	255
Абстракция и символика .....	259
Как создать настольную игру с полем .....	263
Об абстрактных играх .....	264
Признаки абстрактной игры .....	266
Понятие элегантности .....	267
Механики абстрактных игр .....	268
Механики игр в слова .....	271
Давайте создадим абстрактную игру .....	273
Шаг 1. Напишем правила .....	276
Подготовка к игре .....	276
Правила игры Scram! .....	277
Шаг 2. Протестируем игру .....	277
Шаг 3. Изменим правила .....	278
Шаг 4. Изменим количество .....	279
Шаг 5. Изменим цель .....	280
Шаг 6. Добавим механику .....	280
Шаг 7. Изменим тему .....	281
The Mensa Select Award .....	282
Десять абстрактных настольных игр, в которые стоит сыграть .....	283

## ГЛАВА 8

### Давайте создадим стратегическую игру в европейском стиле ..... 285

Краткая история немецкой игры .....	285
Немецкая игра становится еврогеймом .....	289
Признаки еврогейма .....	290
Отсутствие везения .....	290
Отсутствие конфликта .....	292
Проигрыш .....	292
Акцент на строительстве/развитии .....	293
Экзотические декорации .....	294
Отсутствие темы .....	295
Цели .....	296
Механика баланса .....	297
Помощь отстающим .....	297
Быстрые партии .....	298
Деревянные, а не пластиковые компоненты .....	298
Кранч и комплексность .....	299
Механики еврогейма .....	300
Очки действий .....	301
Выбор действия/роли .....	302
Расположение .....	304

Аукцион/торги .....	304
Строительство .....	305
Bag Building (мешочкостроение) .....	306
Покупка/рынок .....	307
Выбор .....	307
Кооперация .....	308
Построение движка .....	309
Доход .....	310
Переговоры .....	310
Размещение .....	311
Размещение кубиков .....	311
Размещение тайлов .....	312
Размещение рабочих .....	314
Копирование действия .....	315
Поиск информации .....	315
Сбор сетов .....	316
Торговля / заключение сделок .....	317
Рондель .....	318
Трек победных очков .....	318
Игры для всех .....	319
Доступность для дальтоников .....	319
Независимость от языковых барьеров .....	319
Разнообразие изображений персонажей .....	320
Давайте создадим еврогейм .....	320
Компоненты для «Риверсайда» .....	321
Шаг 1. Напишем правила .....	323
Правила игры «Риверсайд» для 2–4 игроков .....	323
Шаг 2. Протестируем игру .....	324
Шаг 3. Изменим правила .....	324
Правила игры «Риверсайд» для 2–4 игроков .....	325
Шаг 4. Изменим количество .....	326
Шаг 5. Изменим цель .....	326
Правила игры «Риверсайд» для 2–4 игроков .....	326
Шаг 6. Добавим механику .....	328
Шаг 7. Изменим тему .....	328
Несколько евроигр, в которые стоит сыграть .....	330

## ГЛАВА 9

### Давайте создадим тематическую стратегию .....

332

История тематических игр .....	332
Твое приключение .....	335
Тем временем в Англии .....	337
Тайное происхождение америгреша .....	338
Признаки тематических игр .....	340
Интеллектуальная собственность .....	342
Любая тема может лечь в основу игры .....	344
Сюжеты в играх .....	346
У игроков есть желания .....	349
Добавление драматизма и конфликта .....	349
Стратегия vs тактика .....	353
Снизим уровень сложности .....	354
Сложность правил и механики .....	355
Сложность планирования .....	356

Сложность выбора .....	356
Пространственная сложность .....	357
Сложность компонентов .....	357
Арифметическая сложность .....	358
Логическая сложность .....	358
Добавим блеска .....	358
Изготовление миниатюр .....	363
Коллекционирование .....	365
Диковинка .....	366
Механики тематических игр .....	370
Различные способности игроков и персонажей .....	371
Повышение уровня .....	373
Улучшения .....	375
Крафтинг .....	376
Очки действий .....	376
Выбор действия .....	376
Движение .....	377
Take-that .....	379
Бои и сражения .....	379
Смерть игрока и его устранение .....	382
Контроль территории .....	383
Таймер .....	383
Трек гибели .....	384
Гонки .....	384
Дедукция .....	385
Голосование .....	388
Давайте создадим тематическую игру .....	389
Шаг 1. Создадим игровое поле / тайлы .....	391
Шаг 2. Создадим персонажей .....	396
Шаг 3. Создадим обитателей подземелья и жетоны урона .....	397
Шаг 4. Создадим кубики .....	399
Шаг 5. Создадим правила .....	400
Правила Dungeon Crawl для 1–4 игроков .....	400
Правила для одного игрока .....	402
Шаг 6. Протестируем игру .....	402
Шаг 7. Изменим правила .....	403
Игровой процесс (версия 2.0) .....	403
Шаг 8. Изменим количество .....	404
Шаг 9. Изменим цель .....	405
Игровой процесс (версия 3.0) .....	405
Шаг 10. Добавим механику .....	406
Шаг 11. Изменим тему .....	406
Несколько тематических игр, в которые стоит сыграть .....	407

## ГЛАВА 10

### Давайте продадим настольную игру ..... 411

Зачем продавать свою настольную игру? .....	411
С чего начать .....	412
Про листовки .....	415
Питч .....	418
Питч-видео .....	425
Цифровое решение .....	428

Мероприятия по плейтестам .....	429
Выбор издателя .....	431
Встреча с издателями .....	433
Контракты и деньги .....	437
Лицензирование вашей игры .....	437
Указывайте свое имя .....	438
Аванс .....	438
Ставка роялти .....	439
Другие права и нюансы .....	440
Бесплатные копии .....	441
Возврат прав .....	441
Медиа и вспомогательные продукты .....	441
Продавайте всегда .....	442
Самофинансирование .....	442
Краудфандинг .....	443
Маркетинг .....	444
Обзоры .....	445
Кампания .....	445
Дополнительные товары и бонусные цели .....	447
Производство .....	448
Ценообразование .....	450
Доставка, хранение и распространение .....	452

## ГЛАВА 11

<b>Давайте повторим все сначала! .....</b>	<b>454</b>
Начните с механики (или двух) .....	454
Начните с темы .....	455
Начните с истории .....	456
Начните с названия .....	456
Начните с компонентов .....	457
Начните с количества игроков .....	458
Начните с момента .....	459
Начните с опыта .....	459
Начните с потребностей издателя .....	460
Носите с собой скетчбук .....	460
Ищите вдохновение во всем .....	461
Как не допустить выгорания .....	461
И еще один совет .....	463

## ПРИЛОЖЕНИЕ А

<b>Давайте соберем набор для создания игрового прототипа! .....</b>	<b>465</b>
---	------------

## ПРИЛОЖЕНИЕ В

<b>Примеры рекламных листовок .....</b>	<b>469</b>
Кто такой Хью? .....	470
Dynamite Ridge Railroad .....	472
Castle Climbers .....	474
A Town Called Showdown .....	476

<b>Алфавитный указатель .....</b>	<b>478</b>
-----------------------------------	------------

# Благодарности

Когда спортивного обозревателя Рэда Смита спросили, тяжело ли ему писать, он ответил: «Вовсе нет: просто садишься за печатную машинку, вскрываешь себе вены и истекаешь кровью». Это очень точно описывает процесс написания этой книги. Все это оказалось чертовски сложно. Первые четыре главы были безвозвратно утеряны при сбое жесткого диска; моя семья столкнулась с серьезными проблемами со здоровьем; затем последовали эмоциональные качели, на которых все мы прокатились во время пандемии коронавируса... И вообще, кому это в голову пришла гениальная идея написать книгу, нарисовать к ней иллюстрации и придумать шесть оригинальных игр? Ах да, мне.

К счастью, меня поддерживал и вдохновлял целый эшелон прекрасных людей. Это все Роджерсы: Бренда Ли, Эвелин, Джек, Брэтт, Джен (Требби), Элинора, Крис, Патти и мама. Группа поддержки: Харди Лебел, Марвин Джонс, Шон Эпперсон, Майк Флойд и Тодд Мартенс. Мои неизменные друзья-геймеры, которые помогали мне сохранять здравый смысл: Итан Шэффер, Питер Вон, Мэнни Вега, Шерри Перри, Крикет Йи, Ричард Малена, Майк Риззо, Мисс Джейн, Брэд Брукс, Роберт Баткович, Джейсон Гайда, Джоуи Вигор и всегда вдохновляющая Та-Ти Ву. Особая благодарность Донне и Эрику и всему персоналу заведения, где я всегда чувствую себя как дома, — *Geeky Teas and Games* (обязательно заскочите в этот замечательный магазин, если будете в прекрасном центре Бербанка). Премного благодарен подписчикам моего подкаста *Ludology*, которые подсказали немало тем для этой книги: Гилу Хове, Эмме Ларкинс, Джеффу Энгельштейну, Сен-Фунг Лиму и Эрике Хейз-Буюрис. А также игровому отделу Нью-Йоркской киноакадемии, в особенности Энди Эшкрафту и Скотту Гиллису. Благодарю Криса Суэйна и Трейси Фуллертон, которые выстроили фундамент, куда легли многие идеи этой книги. Спасибо композиторам Майклу Джаккино, Людвигу Йоранссону, Джону Пауэлу, Джону Таунеру Уильямсу и Александру Деспла, чья музыка сопровождала меня во время работы. Спасибо всем моим друзьям и издателям в игровой индустрии, которые проявили чудеса терпения, когда я в очередной раз говорил им: «Извини, но в эти выходные мне надо поработать над своей книгой». А также огромная благодарность замечательным ребятам из *Wiley and Sons*: Джиму Минателю,

невероятно терпеливому Брэду Джонсу, Магешу Эланговану, Мелиссе Бёрлок и Майклу Тренту.

И, конечно же, спасибо вам, мои постоянные читатели, начинающие (или сверхопытные) гейм-дизайнеры! Я бы очень хотел увидеть (или опробовать!) игры, которые вы создадите после прочтения книги, поэтому прошу, найдите меня в Интернете (просто вбейте в Google «Скотт Роджерс, гейм-дизайнер») и пришлите мне пару-тройку рисунков. И кто знает, может, мы встретимся на конвенте, посвященном играм? Я выгляжу как тот парень на обложке.

## Об авторе



Скотт Роджерс уже 30 лет работает в индустрии видеоигр. Он участвовал в разработке компьютерных и консольных AAA-игр, о которых вы наверняка слышали, а в некоторые, может, даже играли. Со вселенной настольных игр он познакомился в возрасте трех лет, а в десять уже начал делать их сам. Его первая изданная настольная игра, *Ragguns and Rocketships*, в 2017 году стала успешным проектом на Kickstarter, а в 2020 году она фигурирует в документальном фильме *Gamemaster*. Следующими его играми стали *Pantone: The Game*, *The Texas Chainsaw Massacre Board Game* и *Diamonds & Dinosaurs* (которую он придумал вместе с сыном Джеком). А сколько еще игр ждут нас впереди! Скотт стал ведущим программы «Биография настольной игры» в подкасте *The Dice Tower*, а также соведущим подкаста *Ludology*, который был отмечен разнообразными премиями. Скотт написал и проиллюстрировал еще две популярные книги по гейм-дизайну: «Level up! Руководство по созданию классных видеоигр»<sup>1</sup> и *Swipe This! The Guide to Touchscreen Game Design*. Сейчас Скотт живет в пригороде Лос-Анджелеса с женой и детьми и является счастливым обладателем огромной коллекции настольных игр.

---

<sup>1</sup> Роджерс, С. *Level up! Руководство по созданию классных видеоигр*. М.: Бомбора, 2023. — Прим. ред.

# Всем привет!

Я рад, что вы открыли мою книгу «Твой ход! Руководство по созданию настольных игр». Я — Скотт, и я рад познакомиться с вами. Раз уж вы читаете эту книгу, смею предположить, что вы неравнодушны к настольным играм или как минимум хотите узнать о них немного больше.

Будь я так сильно заинтересован в книге о настольных играх, чтобы взять ее с полки или найти в Интернете и начать читать, обещаю научить меня делать классные настольные игры, то я хотел бы быть уверенным, что написал ее эксперт в области настолок или как минимум тот, кто их любит.

Уверяю вас, что я обожаю настольные игры и что вы в хороших и опытных руках. Вместо того чтобы изучать мое резюме<sup>1</sup>, послушайте лучше мою историю. Одно из моих самых ранних воспоминаний — это настольные игры. Помню, как мы собирались с братом и его друзьями в темном, душном гараже, а наши лица были освещены жутковатым зеленым фосфоресцирующим светом.



---

<sup>1</sup> На момент написания этой книги я уже издал три настольные игры, а другие находятся на стадии разработки. — *Здесь и далее прим. авт., если не указано иное.*