



## ОБ ИГРЕ

В некотором царстве, в некотором государстве жила-была Маша. И знала она столько разных сказок, что ни пером не описать, ни даже на калькуляторе не сосчитать! А потом все сказки у неё в голове раз – и перепутались! И теперь Маша может свои сказки придумывать, ещё интереснее прежних!

## СОСТАВ ИГРЫ

- 84 карты сказок (по 12 карт каждой из 7 мастей)



- 28 забывательных карт:
  - 9 карт «Ай! Не так всё было!»
  - 9 карт «Ой! Всё не так было!»
  - 10 карт «Хм... О чём это я?»



- 24 жетона сказочников

- Фишка первого игрока на подставке



Правила предназначены  
для чтения взрослыми.

## РЕЖИМ «РАССКАЖИ СКАЗКУ»

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки открывают карты сказок из колоды, стараясь составить из них наиболее длинную и интересную сказку, которая не затянется и не забудется. Если сказка удалась, игрок забирает карты, из которых она сложилась, в счёт победных очков. А если сказка при этом ещё и не запуталась, то вдобавок получает жетон сказочника. Победит тот игрок, кто наберёт больше всех победных очков.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Тщательно перемешайте все забывательные карты и карты сказок и сформируйте из них колоду, которую положите в центре стола лицевой стороной вниз. Это **колода сказок**. Оставьте рядом с ней место для сброса карт.
- 2 Отсчитайте из колоды сказок 20 карт, сформируйте из них стопку и отложите в сторону лицевой стороной вниз. Это **заколдованная колода**. Она понадобится вам незадолго до завершения игры.
- 3 Раздайте из колоды сказок по одной случайной карте на руку каждому игроку. Показывать их другим игрокам нельзя! Пусть игроки посмотрят свои карты: если кому-то попала забывательная карта, замешайте её обратно в колоду сказок и сдайте взамен новую карту. В итоге у всех игроков на руке должно быть по одной карте сказок.
- 4 Выложите рядом с колодой сказок все жетоны сказочников – это **общий запас жетонов**.
- 5 Определите первого игрока. Им может стать тот, кто последним читал или слушал сказку. Этот игрок ставит рядом с собой фишку первого игрока – чтобы Маша напомнила ему об этом в конце игры.

Вы готовы начать!



## ХОД ИГРЫ

Участники игры совершают свои ходы по очереди, начиная с первого игрока.

В свой ход игрок «сочиняет сказку», то есть берёт карты с верха колоды сказок по одной, переворачивает их лицом вверх и выкладывает в ряд таким образом, чтобы они были хорошо видны всем участникам. Все лежащие в ряду карты считаются сказкой этого игрока. Каждый раз, когда игрок кладёт в свою сказку новую карту, он проверяет её складность и принимает решение: остановиться или продолжать.

### 1 Открой и переверни карту



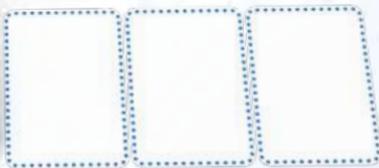
Колода сказок

### 2 Проверь: сказка сложилась?



1-я карта сказки

Сказка игрока



2-я карта сказки

3-я карта сказки

4-я карта сказки

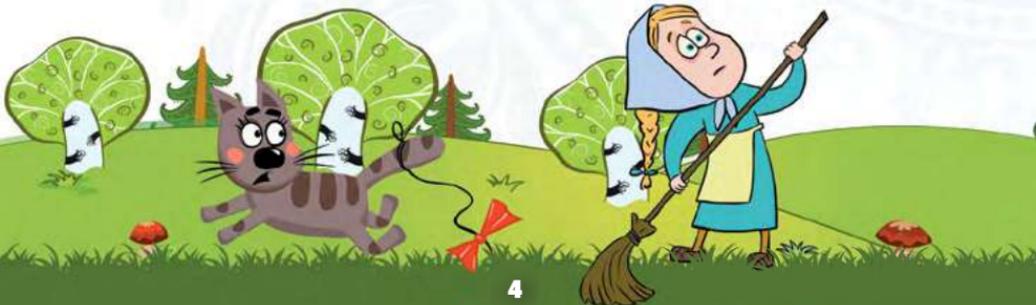
Игрок может открывать новые карты, пока не произойдёт одно из описанных ниже Событий.

#### 1. Игрок принял решение не открывать больше карты и заканчивает свою сказку. Сказка удалась!

В этом случае игрок получает из общего запаса 1 жетон сказочника, отправляет все забывательные карты из своей сказки в сброс, а все карты сказок помещает перед собой – в свой «сборник сказок».

#### 2. Среди открытых карт сказок оказались карты одной и той же масти. Сказка удалась, но немного запуталась.

В этом случае игрок забирает себе на руку выложенную последней «лишнюю» карту (ту самую, с повторной мастью, что едва не испортила сказку). Затем он отправляет все забывательные карты из своей сказки в сброс, а все карты сказок помещает перед собой – в свой «сборник сказок». Жетон сказочника игрок не получает.



3. **Сумма цифр на открытых картах сказок превысила 10. Сказка затянулась.**  
В этом случае игрок отправляет все забывательные карты из своей сказки в сброс, а все карты сказок собирает в стопку, из которой раздаёт каждому сопернику по одной случайной карте взакрытую. Оставшиеся карты сказок (если они есть) также отправляются в сброс.
4. **Среди открытых карт в сказке оказались обе забывательные карты «Ой! Всё не так было!» и «Ай! Не так всё было!». Сказка забылась.**  
В этом случае игрок делает то же, что указано в пункте 3.

**Если условия Событий 2 и 3 были выполнены одновременно, игрок действует так, как указано в Событии 3.**

Как только событие разыграно, ход игрока завершается и передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Теперь его очередь открывать карты и сочинять сказку!

### ГЛАВНЫЕ ПРАВИЛА СКАЗОЧНИКА

**Не затягивай!** Всегда проверяй сумму цифр на открытых картах в своей сказке.

**Не путайся!** У хорошего сказочника и сказка складная – масти в ней не повторяются.

**Не забывай!** В складной сказке много «Ой!» или много «Ай!», но не бывает «Ой!» и «Ай!» вместе.

Слушать сказки – это весело, но ещё веселее их рассказывать! В свой ход попробуй стать настоящим сказочником и Расскажи остальным игрокам свою собственную сказку. А что в этой сказке приключается, будут подсказывать карты, которые ты выкладываешь из колоды. Так играть ещё интереснее! Ну а если с тобой играют совсем малыши, пусть за них сказку рассказывает кто-нибудь взрослый.



## ЗАБЫВАТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ

### «АЙ! НЕ ТАК ВСЁ БЫЛО!» И «ОЙ! ВСЁ НЕ ТАК БЫЛО!»

Когда игрок открывает карту «Ай! Не так всё было!» или «Ой! Всё не так было!» (для краткости их можно называть «Ай!» и «Ой!»), он должен накрыть ею ранее выложенную открытую карту сказки. Цифра и масть накрытой карты в этой сказке больше не учитываются – а значит, можно рассказать сказку побольше! Если сказка сложится, накрытая карта попадёт в «сборник сказок» игрока вместе с остальными картами сказок.



Ещё немного подробностей про очень редкие случаи, которые могут приключиться с забывательными картами «Ай!» и «Ой!»:

- В редких случаях в одну сказку может быть выложено несколько забывательных карт одного типа (либо «Ай!», либо «Ой!»). Если в вашей сказке уже есть накрытые карты и вам нужно накрыть ещё одну, всегда накрывайте самую «новую» из открытых карт сказок.
- Если в вашей сказке нет ни одной открытой карты (например, в начале хода или в том случае, когда все выложенные карты уже накрыты забывательными картами одного типа (либо «Ай!», либо «Ой!»)), отправьте новую забывательную карту того же типа в сброс и продолжите ход.
- Если все карты в вашей сказке уже накрыты забывательными картами одного типа (например, «Ай!») и вы открываете из колоды карту второго типа (в данном примере – «Ой!»), сразу же происходит Событие 4.

**Помните:** В складной сказке не могут одновременно находиться забывательные карты «Ай!» и «Ой!» – в этом случае сразу же происходит Событие 4 и сказка забывается.

### «ХМ... О ЧЁМ ЭТО Я?»

Когда игрок открывает карту «Хм, о чём это я?», он может (но это необязательно) выложить в свою сказку подходящую карту с руки, если таковая имеется. Сама карта «Хм... О чём это я?» в любом случае сразу же должна быть отправлена в сброс.



В этой игре не может такого быть, чтобы забывательные карты оказались у игроков на руке!

## ПРИМЕР ХОДА

Начинается ход Маши. Она открывает верхнюю карту из колоды сказок – это оказывается Баба-Яга. Маша начинает рассказывать свою сказку, продолжая открывать и выкладывать карты рядом с колодой по одной:



«Жила-была Баба-Яга...»



«И нашла она как-то раз в лесу на дереве волшебное дупло...»



«А внутри того дупла был спрятан сундук с золотом...»



«Ай! Не так всё было!» – Маша накрывает забывательной картой «Ай!» карту с сундуком золота.



«В дупле была корзинка с пирожками!» – Маша подсчитывает сумму цифр на картах и решает, что сказку пора заканчивать: «Баба-Яга обрадовалась, пирожки схватила и улетела на метле домой – ужинать! Вот и сказочке конец!»

Сказка удалась, поэтому Маша получает из общего запаса жетон сказочника, отправляет забывательную карту «Ай! Не так всё было!» в сброс и перекладывает к себе в «сборник сказок» четыре карты сказок. Маша походила, кто тут следующий сказки рассказывать?



## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

Как только колода сказок закончилась, объявите об этом всем игрокам и сразу же положите на её место подготовленную в начале игры заколдованную колоду. Теперь она расколдовалась! Тот игрок, на котором закончилась колода сказок, продолжает свой ход и может дальше открывать карты из новой колоды. Игра продолжается по обычным правилам, пока ход не дойдёт до первого игрока (рядом с ним стоит напоминающая об этом фишка Маши). В этот момент вместо своего хода первый игрок объявляет: «Настало время последних сказок!» Теперь каждый игрок складывает из карт, оставшихся у него на руке, одну последнюю сказку и добавляет её в свой «сборник сказок». Карты, не вошедшие в последнюю сказку, игроки отправляют в сброс.

Важные уточнения:

- Игроки не получают жетонов сказочников за свои последние сказки.
- Если у игрока нет карт на руке, он не может сложить последнюю сказку.
- Последняя сказка складывается по обычным правилам: сумма цифр на картах не должна превышать 10, а масти не должны совпадать.

После этого игра завершена, и начинается подсчёт очков. Игроки подсчитывают количество карт сказок, лежащих в их «сборниках сказок», — это их победные очки. Также игроки подсчитывают количество собранных жетонов сказочников: у кого жетонов больше всех, тот получает ещё 5 победных очков. Побеждает игрок с наибольшим числом победных очков — его сборник сказок получился самым большим и интересным! Этот игрок получает титул Самого Главного Сказочника. Если несколько игроков набрали одинаковое количество победных очков, они разделяют победу.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки по очереди выкладывают подходящие карты, стараясь избавиться от всех карт на руке или получить 3 жетона сказочников за самые эффективные ходы.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Отделите забывательные карты от карт сказок и уберите забывательные карты в коробку. В этом режиме они вам не понадобятся.
2. Тщательно перемешайте оставшиеся карты, сформируйте из них колоду и положите её в центре стола лицевой стороной вниз – так, чтобы всем было удобно дотянуться. **Это колода сказок.**
3. Раздайте из колоды сказок по 8 карт на руку каждому игроку.
4. Возьмите верхнюю карту колоды сказок, переверните её на лицевую сторону и положите рядом. **Это стартовая карта**, с неё начинается стопка сброса.
5. Выложите рядом с колодой сказок все жетоны сказочников – это **общий запас жетонов**.
6. Определите первого игрока. Им может стать тот, кто последним читал или слушал сказку.



## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока, передавая ход по часовой стрелке.

В свой ход игрок может совершить одно из двух действий:

- Выложить с руки в стопку сброса одну **подходящую карту** лицевой стороной вверх.
- Взять с верха колоды сказок одну карту на руку. Если карта, которую игрок взял с верха колоды, является подходящей, он может сразу же выложить её в стопку сброса.



Подходящей считается карта, которая совпадает с верхней картой стопки сброса либо мастью (то есть цветом и картинкой в верхнем правом углу), либо цифрой в верхнем левом углу, либо и тем и другим.

В том случае, если игрок выложил карту в стопку сброса, он может дополнительно выложить с руки любое количество карт с тем же нарядом Маши-сказочницы, что и на той карте, которую он только что выложил. За это он получает 1 жетон сказочника из общего запаса.

Если в процессе игры колода сказок закончится, отложите в сторону верхнюю карту сброса (она станет новой стартовой картой), а оставшиеся карты сброса перемешайте и сформируйте из них новую колоду сказок.





Портрет Маши-сказочницы изображён в нижнем левом углу каждой карты сказок. Всего на таких портретах 12 разных нарядов Маши.

## ПРИМЕР ХОДА

Начинается ход Миши. Верхняя карта в стопке сброса – «Сундук золота». У Миши на руке есть подходящая карта «Царевичи», совпадающая с картой «Сундук золота» мастью. Миша выкладывает её в стопку сброса, а затем выкладывает с руки дополнительные карты с таким же нарядом Маши-сказочницы: «Емеля» и «Царский терем». В награду он получает 1 жетон сказочника и передаёт ход следующему игроку по часовой стрелке.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра завершается сразу же, как только у одного из игроков заканчиваются карты на руке или он получает третий жетон сказочника. Этот игрок объявляется победителем!



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: **Ирина Соловьёва, Алина Соловьёва**

Развитие игры: **Сергей Пригула**

Руководитель проекта: **Артём Шорохов**

Дизайн и вёрстка: **Сергей Агапов**

Выпускающий редактор: **Луиза Кретова**

Менеджер по работе с лицензиаром: **Георгий Войнов**

Директор издательского департамента: **Александр Киселев**

Игру тестировали: **Елена Ворноскова, Матвей Чистяков, Марина Кузнецова,**

**Егор Бережков, Андрей Виннер, Дамир Хуснатдинов, Константин Селезнёв,**

**Олег Мелешин, Сергей Шапоров, Алексей Рахе, Валентина Грачёва**

Издательство выражает благодарность педагогам и воспитанникам МАДОУ ЦРР № 16 «Белочка» за помощь в тестировании игры.

Издатель: **ООО «Мир Хобби»**

Общее руководство: **Михаил Акулов**

Руководство производством: **Иван Попов**

Главный редактор: **Валентин Матюша**

Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховой**

Корректор: **Ольга Португалова**

Креативный директор: **Николай Пегасов**

Лицензионный менеджер: **Дмитрий Борисов**

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается **Илье Карпинскому**.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



ANIMACCORD

HOBBY  
WORLD  
Играть интересно