

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!

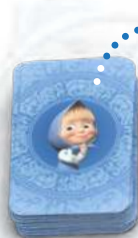


ХОД ИГРЫ

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 продолжить.

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

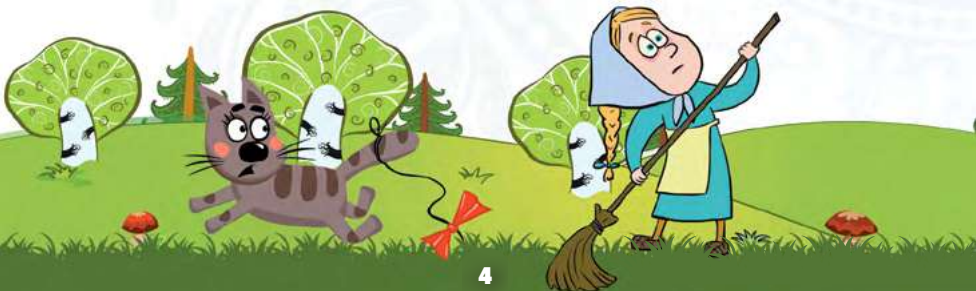
Игрок может открывать новые карты, пока не произойдёт одно из описанных ниже Событий.

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 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 Притула**
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
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



ANIMACCORD

HOBBY
WORLD
Играть интересно