

МАГІЯ СЛІВ



ПРАВИЛА ГРИ



Костянтин Ткаченко



Ігор Назарук, Ірина Давиденко

Вступ

Бібліотека стародавніх фоліантів — це сховище магічних книжок, де зберігаються найцінніші знання всіх чарівників на світі. Колись тут панував мир і спокій, однак тепер бібліотека лежить у руїнах. Рада магів доручила Фамільяру відновити бібліотеку й надалі підтримувати в ній баланс сил, а вас, як найздібніших магів (серед тих, що були поряд), запросила йому на допомогу.

*Вибору,
звісно, вам
не залишили.*



Кожному із запрошених дали велику кількість випадкових сторінок, які треба об'єднати в заклинання. У такий спосіб можна відновити магічні книжки, принаймні вас так запевнили. Фамільяр уважно спостерігатиме за процесом відновлення, щоб ніхто не порушив баланс магії в цьому легендарному місці.

Лише найспритніший гравець здобуде титул Майстра магічних слів і прихильність самого Фамільяра!

Мета гри

Складайте слова, використовуючи потрібні карти з руки, магію та вміння свого персонажа. Карти літер Фамільяра, а також його магічні властивості, допоможуть вам. Перемагає той, хто наприкінці гри матиме найменше карт!





Компоненти



4 колоди гравців

(по 28 карт літер, 2 карти джокерів і 4 карти магії в кожній)



3 колоди балансу сил

(24 зелені, 30 жовтих і 16 червоних карт)

6 карт літер Фамільяра



8 карт персонажів



1 планшет Фамільяра



1 фігурка
Фамільяра



12 жетонів
джокерів



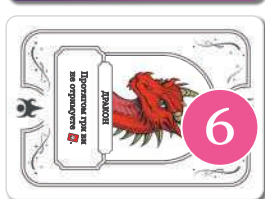
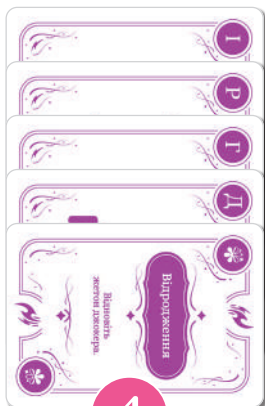
4 карти кодексу
Фамільяра



1 карта
першого гравця

Приготування до гри

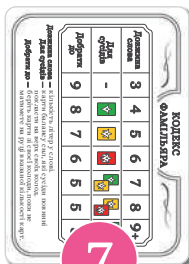
- 1 Покладіть **планшет Фамільяра** на центр стола стороною з магічними властивостями Фамільяра догори.



- 2 Візьміть 3 колоди **балансу сил** й окремо перетасуйте кожну з них. Покладіть ці колоди долілиць над планшетом Фамільяра на місця відповідних кольорів.



5



7

- 3 Перетасуйте **карти літер Фамільяра**. Візьміть з них 3 випадкові карти й покладіть їх горілиць під планшетом Фамільяра на вказані місця. Покладіть **фігурку Фамільяра** на середню карту літери Фамільяра. Решту карт літер Фамільяра поверніть у коробку, у цій партії вони не знадобляться.



1

±1

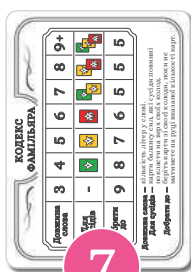
+1 або -1 до довжини виходного слова



3



- 4 Роздайте кожному гравцеві по **1 колоді гравця**. Кожен гравець тасує свою колоду й викладає перед собою 5 карт горілиць. Це — рука гравця, яку можуть бачити всі суперники.



- 5 Біля колоди кожного гравця покладіть по **3 жетони джокерів** відповідного кольору зірочкою догори.



- 6 Роздайте кожному гравцеві по **2 карти персонажів**. Кожен гравець вибирає одного з двох персонажів і кладе його карту горілиць біля себе, а карту іншого персонажа повертає в коробку.

У першій партії радимо грати без карт персонажів.

- 7 Роздайте кожному гравцеві по **1 карті кодексу Фамільяра**.

- 8 Домовтеся про те, слова якої категорії ви складатимете протягом гри (докладніше див. розділ «Категорії слів» на с. 15).

У перших партіях радимо грати без будь-яких обмежень.

- 9 Гравець, який останнім вимовив слово, кладе перед собою **карту першого гравця** і починає гру.

Усе готово
для початку
гри!

Перебіг гри

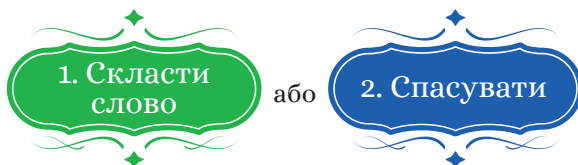
Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, усі гравці по черзі виконують свої ходи.

У свій хід активний гравець може скласти слово, зіграти карти магії або спасувати. Залежно від довжини складеного слова, інші гравці можуть отримати додаткові карти.

Після цього активний гравець бере карти з власної колоди й наступний гравець виконує свій хід.

Хід гравця

У свій хід виконайте одну з двох дій:



Хай яку дію ви вирішите виконати під час свого ходу, ви також можете зіграти будь-яку кількість своїх карт магії.

1. Скласти слово

Ви можете скласти будь-яке слово завдовжки з або більше літер, яке належить до однієї чи кількох категорій, вибраних перед початком гри.

Щоб скласти слово, ви можете використати:

- Будь-яку кількість карт літер і джокерів зі своєї руки.
Карту джокера можна зіграти замість будь-якої карти літери.
- Будь-яку кількість своїх невикористаних жетонів джокерів.
Кожен жетон джокера дає вам змогу використати будь-яку 1 карту з руки як будь-яку потрібну вам карту літери. Щоб позначити використання джокера, покладіть його на використану карту.
- Одну доступну карту літери Фамільяра.
Використавши карту літери Фамільяра, відразу покладіть на неї фігурку Фамільяра.



Увага! Деякі слова потребують апострофа, однак у грі немає такої карти. Вважайте, що ви завжди маєте апостроф у своєму розпорядженні. Тому, щоб скласти слово «М'ЯСО», вам достатньо використати літери «М», «Я», «С», «О». Зауважте, що апостроф — це не літера, тому його не рахують до довжини слова.

Вирішивши, яке слово складати, візьміть потрібні компоненти (карти з руки, жетони джокерів) і викладіть їх перед собою у відповідній послідовності. Якщо ви використали карту літери Фамільяра, то залиште прогалину на місці цієї літери у вашому слові.



Приклад складання слова

Настя має на руці 7 карт (6 карт літер «Ж», «З», «И», «М», «О», «Є» та 1 карту джокера), а також 3 невикористані жетони джокерів. Вона хоче скласти слово «МОРОЗИВО». Для цього Настя послідовно викладає:

1. карту літери «**М**»;
2. карту літери «**О**»;
3. карту літери «**Ж**» та розміщує на ній жетон джокера, щоб отримати літеру **Р**;
4. використовує карту літери Фамільяра «**О**», залишаючи замість неї вільне місце у слові;
5. карту літери «**З**»;
6. карту літери «**И**»;
7. карту джокера, яку використовує як літеру **В**,
8. карту літери «**Є**» та розміщує на ній другий жетон джокера, щоб отримати літеру **О**.



Отже, Настя склала слово завдовжки 8 літер.





Тепер порахуйте кількість літер у своєму слові й виконайте такі кроки:

а Оголошення довжини слова

Оголосіть суперникам зі скількох літер складається ваше слово.

б Узяття карт балансу сил



Кarti балансу сил — це карти літер і джокерів, які гравці використовують так само як звичайні карти літер і джокерів зі своїх колод. Відповідно до кольору, в колодах балансу сил карти літер відрізняються за складністю їх використання.

Подивіться рядок «Для сусідів» у кодексі Фамільяра. Там зазначено скільки і яких карт балансу сил повинен узяти кожен ваш сусід (1 гравець ліворуч та 1 гравець праворуч) відповідно до довжини вашого слова.

*А в зеленій
колоді навіть
зустрічаються
джокери!*



Оголосіть ці карти сусідам. Вони, не дивлячись, беруть відповідні карти балансу сил та кладуть їх на верх своїх колод долілиць.

Наприклад: склавши слово завдовжки 8 літер, ви кажете своїм сусідам: «Ви повинні взяти по 1 жовтій та 1 червоній карті».

- Якщо гравець бере декілька карт балансу сил, то він сам вибирає, у якому порядку покласти їх на верх своєї колоди.
- Якщо в будь-якій колоді балансу сил бракує карт для всіх задіяних гравців, то гравці беруть із неї карти по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця ліворуч від активного гравця, поки відповідна колода балансу сил не вичерпається. Гравці, яким забракло карт, не кладуть карти на верх своїх колод.

в Скидання використаних карт

- Покладіть свої карти літер, джокерів і магії, з яких ви склали слово, у свій скид горілиць.
- Якщо ви використовували жетони джокерів, то переверніть кожен з них долілиць і покладіть їх біля вашої колоди.

*Усі карти літер
Фамільяра
залишатимуться
на своїх місцях
до кінця гри.*



Г Добирання карт

Кількість карт, яка має бути у вас на руці наприкінці ходу, якщо ви складали слово, вказана в рядку «Добрати до» у кодексі Фамільяра. Ця кількість залежить від довжини складеного вами слова.

Якщо у вас на руці менше карт, ніж указано, то доберіть потрібну кількість карт зі своєї колоди. Якщо більше — ви не добираєте карт, але й не скидаєте надлишкові карти.

Важливо! На етапі добирання карт вже не можна розігрувати карти магії.

Після цього свій хід виконує наступний за годинниковою стрілкою гравець.

Важливо! Якщо ваша колода вичерпалася, то візьміть з неї стільки карт, скільки там є. Ви не створюєте нову колоду, щоб добрати до потрібної кількості.

КОДЕКС ФАМІЛЬЯРА									
Довжина слова	3	4	5	6	7	8	9	+	
Для сусідів	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Добрати до	9	8	7	6	5	5	5	5	
Довжина слова — кількість літер у слові. Для сусідів — карти бальною ціню, які сусід повинен покласти на верх своєї колоди. Добрати до — скільки карт зі своєї колоди, яких ви матимете на руці вказаній кількості карт.									

Приклад ходу гравця

Настя має на руці 7 карт (6 карт літер та 1 карту магії «Відродження»). Вона зіграла карту магії, щоб відновити свій жетон джокера, і поклала її у свій скид горілиць. Потім Настя склала слово завдовжки 5 літер, використавши для цього 5 карт літер зі своєї руки.

Це гра втрьох, тому Настя каже своїм сусідам: «Кожному по 1 жовтій карті». Обидва сусіди Насті кладуть долілиць по 1 жовтій карті на верх своїх колод.

Настя кладе використані карти літер у свій скид горілиць.

За свій хід вона скинула 6 карт (1 карту магії і 5 карт літер) і на руці в неї залишилася одна карта.

Далі Настя повинна добрати карти зі своєї колоди, щоб мати на руці 7 карт, тож вона повинна взяти на руку зі своєї колоди 6 карт. Однак у її колоді лише 4 карти, тому Настя просто бере їх усі й завершує свій хід.

2. Спасувати

Якщо ви вирішили не складати слово і спасувати, то просто візьміть на руку з верхні карти своєї колоди. Якщо у вашій колоді менше 3 карт, то візьміть усі карти, які там є. Після цього свій хід виконує наступний за годинниковою стрілкою гравець.

Навіть якщо ви пасуєте, то все одно можете зіграти будь-яку кількість карт магії з руки.



Кінець гри

Кінець гри активується після того, як будь-який гравець візьме останню карту зі своєї колоди або останню карту з однієї з колод балансу сил.

Після завершення ходу активного гравця інші гравці далі по черзі виконують свої ходи, поки хід не дійде до першого гравця. Перший гравець уже не виконуватиме свого ходу, отже, усі гравці виконають однакову кількість ходів.

Після цього гра завершується і кожен гравець рахує, скільки всього карт залишилося на його руці та в його колоді. Перемагає гравець, у якого залишилося найменше карт. Якщо таких гравців кілька, перемагає гравець, у якого залишилося більше невикористаних жетонів джокерів. Якщо й таких гравців кілька, вони ділять перемогу.

Приклад кінця гри



У Насті **6** карт на руці та **4** в колоді (**всього 10 карт**) і **0** невикористаних жетонів джокерів.



У Олені **9** карт на руці та **3** в колоді (**всього 12 карт**) і **3** невикористаних жетони джокерів.



У Саші **5** карт на руці та **5** в колоді (**всього 10 карт**) і **1** невикористаний жетон джокера.

Найменше карт у Насті та у Саші, однак у Саші більше невикористаних жетонів джокерів, тому **Саша переміг**.

Карти магії

У колоді кожного гравця є карти магії, що мають особливі ефекти. У свій хід ви можете зіграти будь-яку кількість таких карт. Щоб зіграти карту магії, покладіть її у свій скид і застосуйте її ефект.

Ці карти зараховуються до загальної кількості карт на вашій руці.

У разі потреби ви можете використати жетон джокера, щоб перетворити карту магії на будь-яку потрібну вам літеру.



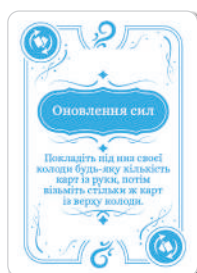
Роз'яснення ефектів карт магії

Ви завжди додаєте взяті завдяки ефектам карт магії карти на руку і відразу можете їх використовувати.



Відродження

Щоб відновити жетон джокера, переверніть свій використаний жетон джокера горілиць. Тепер можете знову використати його.



Оновлення сил

Використана карта магії відправляється в скид до застосування ефекту, тож її не можна також покласти під низ колоди.

Карти літер Фамільяра



Колода літер Фамільяра — це його знання, які він ревно оберігає. У ній є карти голосних літер, які гравці можуть додатково використовувати для складання своїх слів.

У свій хід ви можете вибрати 1 доступну карту літери Фамільяра й використати її у своєму слові.

Доступною вважають карту літери Фамільяра, на якій немає фігурки Фамільяра.

Приклад переміщення Фамільяра

При використанні літери Фамільяра відразу перемістіть на неї фігурку Фамільяра — вона стає недоступною.



Магічні властивості Фамільяра

Якщо ви не граєте в класичному режимі, то вам доступні з додаткові магічні властивості Фамільяра, зображені на його планшеті.

Ви можете (але не зобов'язані) використати магічну властивість Фамільяра, указану на його планшеті зверху над використаною вами літерою, на додачу до використання самої літери.

Доступні магічні властивості:



Склавши слово, покладіть верхню карту зі своєї колоди у власний скид горілиць.



Склавши слово, можете зменшити або збільшити на 1 його довжину й виконати дії кодексу Фамільяра відповідно до нової довжини слова.

Наприклад: Настя склала слово завдовжки 5 літер, використавши карту літери Фамільяра, яка лежить під властивістю ± 1 . Вона вирішує скористатися магічною властивістю Фамільяра, і зменшує довжину свого слова з 5 до 4 літер. Отже, сусіди Насті беруть по 1 зеленій карті замість жовтої, а вона добирає до 8 карт на руку, а не до 7.



Склавши слово, покладіть будь-яку карту з тих, що залишилися у вас на руці, у свій скид горілиць.



Роз'яснення карт персонажів

Вибравши карту персонажа, гравець може використовувати його вміння протягом всієї гри.



Амазонка. Складаючи слова, ви завжди маєте у своєму розпорядженні 1 додаткову літеру «А». Її рахують до довжини слова.

Наприклад: Саша має карти літер «К», «Р», «П», «А», «Н» і карту Амазонки. Саша складає слово «ПАРКАН» завдовжки 6 літер, зігравши всі свої карти й використавши вміння Амазонки. Після цього він скидає 5 використаних карт літер.



Відьма. Зверніть увагу, що кожен інший гравець бере  карту в руку, а не лише ваші сусіди.



Гном. Ви берете на руку верхню карту зі своєї колоди. Не забувайте вчасно брати карту! Якщо ви забули зробити це під час ходу іншого гравця, який активував уміння гнома, ви вже не зможете взяти цю карту пізніше.



Дракон. Під час гри ви ніколи не кладете  карти на верх своєї колоди. Наприклад, на етапі добирання карт, або внаслідок вміння персонажа іншого гравця (в цій коробці персонажів з такими вміннями немає).



Друїд. Ви можете використати максимум 1 карту літери Фамільяра у свій хід. Вона може бути як доступна, так і недоступна. Використавши недоступну карту літери Фамільяра, вам не треба переміщувати фігурку Фамільяра.



Ельфійка. Якщо після складання слова у вас на руці залишилися карти магії, то ви все одно можете використати це вміння.

Наприклад: Саша склав слово «ПРИБУТОК» завдовжки 8 літер, і після цього у нього на руці залишилися тільки 2 карти магії. Отже, він повинен брати карти з власної колоди, поки в нього не стане 5 карт, але завдяки вмінню Ельфійки Саша може добирати карти на руку, поки в нього не стане 7 (5+2) карт.



Маг. Коли ви граєте карту магії, повністю виконайте її ефект, а потім, за бажанням, можете виконати цей ефект ще раз.



Орк. У слові повинна бути лише одна голосна літера. Неважливо, чи це буде літера Фамільяра, чи карта літери або джокера з вашої колоди.

Наприклад: Саша склав слово «БОРЩ», тому він може добрати до 9 (8+1) карт на руці.

Додатково

- У грі немає ліміту карт на руці.
- Карти на руці, що лежать перед гравцями — це відкрита інформація, кожен гравець може в будь-який момент продивитися ці карти.
- Гравець може в будь-який момент передивлятися карти у своєму скиді, але не в скидах інших гравців.

Класичний режим

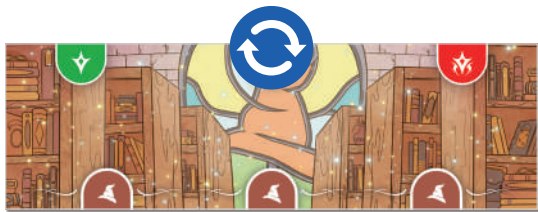
У цьому режимі гра відбувається в ті часи, коли магії у світі ще не було, Бібліотека лише створювалася, а Фамільяра можна було назвати кидцею, не перетворившись відразу після цього на хробака!

*І молоко
тоді було
смачнішим.*



Гра відбувається за звичайними правилами, але з однією зміною — у грі відсутня магія. Під час приготувань покладіть планшет Фамільяра стороною без магічних властивостей догори й вилучіть усі карти магії з колод гравців.

Цей режим спонукає уважніше складати слова й обережніше використовувати жетони джокерів. Будьте готові, що в цьому режимі ви будете частіше пасувати — узяти кілька додаткових літер і поміркувати протягом ще одного раунду — це непогана ідея!



Категорії слів

Ви можете використовувати звичайні обмеження щодо складання слів для ігор такого жанру: іменники називного відмінка в однині. А можете вибрати іншу категорію з іншими обмеженнями чи навіть кілька різних категорій! Можете взагалі не обмежувати себе, використовуючи будь-які слова, які вам подобаються.

Принаймні під час першої партії радимо грати без обмежень — складайте будь-які слова, які спадають вам на думку.

Якщо плануєте грати серйозно, то перед початком партії виберіть одну або кілька категорій і візьміть словник, до якого гравці будуть звертатися, якщо виникнуть суперечливі моменти.

Нижче наведена таблиця з прикладами деяких категорій, втім, не обмежуйте себе лише ними і сміливо вигадуйте власні категорії!

Категорія слів	Приклади
Іменник (однина)	дуб, вікно, пісня
Іменник (множина)	котики, бобри, абрикоси
Прикметник	світлий, важке, приємна
Дієслово	прасувати, мріяти, відпочивати
Власна назва	Київ, Гикач, Микола
Суржик	пропуск, резина, ножниці
Англіцизми	інфлюенсер, ейчар, інсайт
Абревіатура	ЗНО, ООН, УЗД
Ваша категорія	тут можете вписати свої приклади...

Творці гри

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Костянтин Ткаченко

Координаторка проєкту: Анастасія Алексеєнко

Ідея та розроблення гри: Костянтин Ткаченко

Дизайн та ілюстрації: Ігор Назарук, Ірина Давиденко

Редактори: Сергій Лисенко, Святослав Михаць

Коректорка: Алла Костовська

Верстка: Андрій Бордун

Координатор виробництва: Артем Вінніков

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов



info@geekach.com.ua



studio@geekach.com

Українське видання ©2025 Geekach
www.geekach.com.ua