

 Алексис Аллар и Жоан Дюфур  Жером Солей

Б У К

► **БЫСТРО.**

В

Ц

ЯРКО.

В Ы

КРЕАТИВНО.

В

Е

Т

ПРАВИЛА ИГРЫ

Придумать одно слово за раунд — легко!

А вот написать его на планшете так, чтобы получить больше очков, чем соперники, — задача посложнее!

Чем длиннее слово, тем труднее это сделать, ведь буквы должны оказаться в клетках определённого цвета.

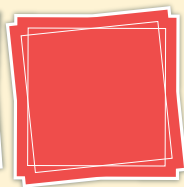
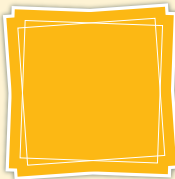
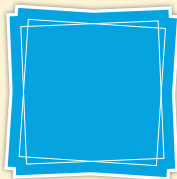
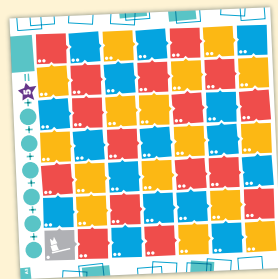
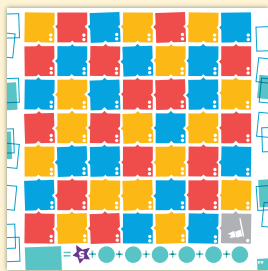
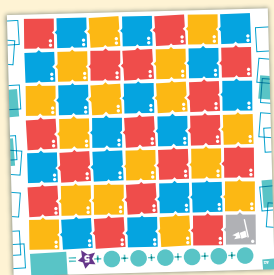
Найдите в своём словарном запасе самое подходящее слово — и победите!

СОСТАВ ИГРЫ

- 3 цветные плитки (синяя, жёлтая и красная)
- 1 песочные часы на 90 секунд
- 18 карт букв
- 36 карт бонусов
- 6 двусторонних планшетов (стороны А и Б)
- 6 маркеров
- 6 салфеток

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

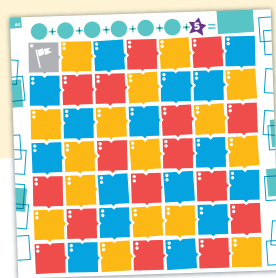
- 1 Разместите в центре стола 3 цветные плитки и песочные часы.
- 2 Перемешайте все карты букв, сформируйте колоду и разместите её рядом с цветными плитками лицевой стороной вниз.
- 3 Перемешайте все карты бонусов, сформируйте колоду и также разместите её рядом с цветными плитками лицевой стороной вниз.
- 4 Каждый участник получает планшет и маркер. Игроки решают, какой стороной вверх будут размещены все планшеты. Для первой партии рекомендуем использовать сторону А.



1



4



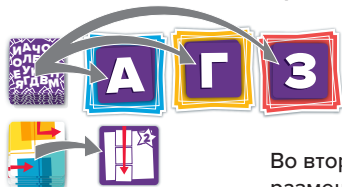
ХОД ИГРЫ

Партия состоит из 6 раундов, в каждом из которых игроки выполняют действия одновременно. Каждый раунд состоит из 3 фаз:

- 1 ОТКРЫТЬ 3 КАРТЫ БУКВ И 1 КАРТУ БОНУСА (ДЛЯ ВСЕХ ИГРОКОВ).
- 2 НАПИСАТЬ ПРИДУМАННОЕ СЛОВО НА ПЛАНШЕТЕ И ОБВЕСТИ ЕГО (КАЖДЫЙ ИГРОК ПО ОТДЕЛЬНОСТИ).
- 3 ПОДСЧИТАТЬ ОЧКИ ЗА НАПИСАННОЕ СЛОВО (КАЖДЫЙ ИГРОК ПО ОТДЕЛЬНОСТИ)

1 ОТКРЫТЬ 3 КАРТЫ БУКВ И 1 КАРТУ БОНУСА

Один из игроков последовательно открывает 3 карты букв и случайным образом размещает их на цветных плитках. Теперь каждая буква связана с определённым цветом.



Затем игрок открывает 1 карту бонуса и размещает её в центре стола.

Выполнив условие этой карты, игроки смогут получить дополнительные очки в третьей фазе раунда.

Во втором и последующих раундах новые карты букв и бонусов размещаются поверх предыдущих.

2 НАПИСАТЬ ПРИДУМАННОЕ СЛОВО НА ПЛАНШЕТЕ И ОБВЕСТИ ЕГО

Переверните песочные часы.

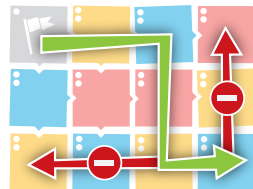
Теперь у игроков есть 90 секунд, чтобы придумать слово и написать его на своём планшете!

В первом раунде каждый игрок должен написать первую букву слова в особой клетке в верхнем левом углу планшета, обозначенной флажком.

Во всех последующих раундах первая буква слова должна быть написана в клетке, соседней с любой уже заполненной.

Также при написании слов придерживайтесь следующих правил:

- **В каждой клетке** может быть написана **только одна буква**.
- Буквы в слове можно писать только по горизонтали или вертикали (**слева направо** или **сверху вниз**), но не по диагонали.
- Записывая слово, можете поменять его направление (**направо →** или **вниз ↓**, но не **налево ←** или **вверх ↑**).
- **Можно использовать** множественное число (например, *огурцы*) или спрягаемую форму глагола (например, *рисую, танцую*).
- **Нельзя использовать** аббревиатуры (например, *ООН, вуз*), сложные слова с 2 и более корнями (например, *водокачка, северо-восток*). **Имена собственные** можете использовать только в том случае, если разыграна соответствующая карта бонуса (см. «Карты бонусов» на стр. 8).



ВАЖНО!

В этой игре не действуют правила кроссворда: составляя слово, не используйте буквы, которые были написаны в предыдущих раундах.

Чтобы не забыть об этом, каждый раз обводите своё слово перед подсчётом очков.

ПРЫГ

Составляя слово, можете игнорировать карты букв, размещённые на цветных плитках, но именно они позволяют получить больше всего очков! Чем больше таких букв окажется в клетках подходящих цветов, тем лучше будет ваш финальный результат.

3 ПОДСЧИТАЙТЕ ОЧКИ ЗА НАПИСАННОЕ СЛОВО

Подсчитайте заработанные очки:

- **За карты букв.** Вы получаете очки, только если эти буквы есть в вашем слове. Каждая карта буквы связана с цветом плитки, на которой размещена. Больше всего очков вы получите, если цвет клетки, в которой будет написана эта буква, и цвет плитки совпадут. Все остальные буквы в слове не приносят очков.

 **1 очко**, если цвет клетки, в которой написана буква, **не совпадает с цветом плитки**.

 **2 очка**, если цвет клетки, в которой написана буква, **совпадает с цветом плитки**.

 **У клетки, обозначенной флажком**, нет своего цвета, поэтому написанная там буква может принести не более  **1 очка**.

- **За карту бонуса.** Получите  **2**,  **3** или  **4 очка**, если вы выполнили условие, указанное на карте.

Запишите сумму полученных очков в **соответствующем кружке** в верхней части планшета.

Подсказка

Рекомендуем отмечать 1 или 2 точками те клетки, которые принесут очки в этом раунде (см. пример на стр. 6). Это облегчит подсчёт.



Пример подсчёта очков

Во втором раунде вы решили написать слово «ПРОГРЕСС».

- ▶ Первая буква **Р** оказалась в синей клетке, что соответствует цвету плитки, на которой лежит карта этой буквы. Значит, за первую букву **Р** вы получите **2 очка**.
- ▶ Вторая буква **Р** также оказалась в синей клетке, поэтому принесёт **2 очка**.
- ▶ Первая буква **С** оказалась в жёлтой клетке, цвет которой не соответствует цвету плитки, на которой лежит карта. Эта буква принесёт вам только **1 очко**.
- ▶ Цвет клетки, в которой оказалась вторая буква **С**, совпадает с цветом плитки, поэтому принесёт **2 очка**.
- ▶ В вашем слове нет ни одной буквы **И**, поэтому за неё очки не начисляются.
- ▶ Все остальные буквы в слове не приносят очков.
- ▶ Последняя буква слова оказалась в красной клетке, что соответствует условию **карты бонуса**. За это вы дополнительно получите 2 очка. Сумма ваших очков за этот раунд — 9.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра закончится, как только каждый из участников запишет шестое слово, подсчитает за него очки и укажет их сумму в верхней части своего планшета.

Сложите **все очки**, полученные во время партии и записанные в верхней части планшета. Если вы выполнили **особые условия**, прибавьте к этой сумме дополнительные очки (см. «Дополнительные очки» на стр. 7).

Игрок с наибольшей суммой очков объявляется победителем.

В случае ничьей побеждают все участники, набравшие больше всего очков.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка игры: Алексис Аллар и Жоан Дюфур

Издание игры: Бертран Арпино

Дизайн и графика: Жером Солей

Составление правил и перевод на английский язык:

Матьё Риверо

Корректура французской версии игры: Камий Матьё

Маркетинг и связи с общественностью: Матьё Бонен

Менеджмент производства:

Николя Обри – Synergy Games



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководство проектом:

Александра Етонова, Владислав Пичугин

Перевод: Александра Цейтлина

Редактура: Полина Кудрявцева

Корректура: Владислав Пржигоцкий

Вёрстка: OWL Agency

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОЧКИ

Сторона А ➤ Заполни всё!

В конце игры каждый участник подсчитывает, сколько у него осталось **незаполненных клеток** на планшете. Игрок (или игроки) с **наименьшим числом** таких клеток получит **5★ очков**.

Все остальные участники не получат дополнительные очки и должны **зачеркнуть звезду** в верхней части своих планшетов.

Сторона Б ➤ В погоне за звёздами!

В конце каждого раунда игрок проверяет, есть ли на его планшете заполненные строки и/или столбцы. Если есть, он объявляет об этом другим участникам (например, «У меня заполнены все клетки в столбце Г и строке 5»).

Затем этот игрок **обводит звезду**, соответствующую заполненной строке или столбцу. Все остальные участники **зачёркивают эту звезду** на своих планшетах — они не смогут получить дополнительные очки за ту же строку или столбец.

Если в этом раунде сразу несколько игроков заполнили одну и ту же строку или столбец, все они получают дополнительные очки.

В конце игры **каждая обведённая звезда приносит 2★ очка**.

Каждый игрок записывает сумму очков за заполненные строки и столбцы в специальную ячейку в форме звезды в верхней части своего планшета.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В одиночном режиме игры придерживайтесь базовых правил, кроме следующих изменений:

Сторона А. В конце игры добавьте к итоговой сумме **5★ очков**, если на планшете осталось **7 или меньше незаполненных клеток**.

Сторона Б. Если возможно, в начале каждого раунда выбирайте и **зачёркивайте 1 ещё не обведённую звезду**. Вы больше не можете получить дополнительные очки за этот столбец или эту строку.

Сторона А	Сторона Б	
60+	70+	★★★★★ Недостижимо!
55	65	★★★★ Невероятно!
50	60	★★★ Великолепно!
45	55	★★ Отлично!
40	50	★ Хорошо!
35	45	Попробуйте ещё раз!

КАРТЫ БОНУСОВ

Бонус за тему. Слово должно соответствовать указанной теме. Каждая тема может быть истолкована по-разному, поэтому обсудите возможные трактовки и допустимые границы до того, как будут перевёрнуты песочные часы.

Открыв карту бонуса за тему, можете использовать имена собственные!



Фильмы
Сериалы



Художественная
литература
Комиксы
Манга



Спорт



Мода
Одежда



Музыка



Игры



Кулинария



История



Путешествия
География



Природа
Растения
Животные



Наука
Технологии



Известные
личности
Вымышленные
персонажи

Бонус за первую букву. Слово должно начинаться с указанной на карте буквы.



Бонус за последнюю букву. Последняя буква слова должна быть написана в клетке указанного на карте цвета.



Бонус за прямую линию. Слово должно быть написано строго горизонтально или вертикально (в зависимости от карты) и не должно менять направление.



Бонус за смену направления. Слово должно хотя бы 1 раз поменять направление в клетке указанного цвета.



Бонус за длину. В слове должно быть столько букв, сколько указано на карте (не больше и не меньше).



Бонус за клетки. При записи слова должны быть использованы все указанные клетки.

