



Ульяна и Никита получают по 2 очка за голоса, отданные за их карты. Кроме того, все игроки получают по 1 дополнительному очку за то, что проголосовали за лидирующих персонажей. И поскольку в результате двух раундов Артём набрал меньше всего очков, то он и выбирает, кого поместить в историю. Артём выбрал аиста.



В третьем раунде все игроки проголосовали за разных животных, поэтому всем досталось по 1 очку за голоса на их картах. Дополнительных очков в этом раунде игроки не получают, потому что ни один из персонажей не выбился в лидеры. Артём вновь выбирает персонажа в книгу. В этот раз он выбрал барашка, карту Лили.

Конец игры

Игра заканчивается, когда завершается история. (При этом на последней карте истории нет нового персонажа, за которого надо голосовать.) Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. Если таких игроков несколько, они разделяют победу между собой.



Теперь вы можете вспомнить и рассказать всю историю! Посмотрим, кто лучше всех запомнил все повороты сюжета. А мини-изображения персонажей и их роли в истории (которые теперь можно увидеть над страничками на последнем развороте книги) вам в этом помогут!

Вы также можете ещё раз перечитать всю историю перед сном, обсуждая и разглядывая персонажей.

5+

Другие варианты игры

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

- для 3-6 игроков:

На счётчике очков используется только две фишки независимо от количества игроков: зелёная фишка для начисления очков игрокам и оранжевая — фишка игры. Каждый игрок по-прежнему выбирает по одной карте персонажа из руки. Далее к кандидатам добавьте карты из стопки так, чтобы всего было 6 персонажей для голосования. Перемешайте, разложите персонажей лицом вверх под символами на планшете для голосования. Задача игроков — *не сговариваясь* выбрать как можно большим числом голосов одного персонажа.

5

Если игрокам удалось выбрать одного персонажа большинством голосов, им начисляется 1 очко — передвиньте зелёную фишку на счётчике на одно деление вперёд. Если мнения игроков разделились и явного лидера среди персонажей нет, то очко достаётся игре — передвиньте вперёд на счётчике оранжевую фишку. Победившего персонажа в таком случае определяют среди лидеров случайным образом.

Если в конце игры зелёная фишка продвинулась дальше по счётчику, чем оранжевая, вы были на одной волне и победили. Поздравляем!

В противном случае вам стоит понаблюдать, как другие игроки выбирают персонажей и на что обращают внимание, делая выбор, и попробовать ещё раз.

- для 2 игроков:

Играется так же как кооперативный режим для 3-6 игроков со следующими оговорками:

- при каждом голосовании добавляйте 2 карты персонажей из стопки (можно добавлять также только 1 или целых 3 карты, если вы хотите облегчить/усложнить задачу игроков);
- в случае единогласного голосования игроки получают 1 очко;
- если мнения игроков разошлись, фишка игры перемещается на 1 очко вперёд.

РЕЖИМ ДЛЯ САМЫХ ЮНЫХ УЧАСТНИКОВ

Для этого режима игры не используется планшет для голосования, фишки игроков и жетоны. Возьмите только книгу, карты выбранной истории и стопку персонажей. После каждого отрывка истории пусть каждый из игроков выберет по одному персонажу из руки и объяснит, почему он выбрал именно такого персонажа. Обсудите своих кандидатов, вместе выберите наиболее подходящего из них и вставьте его в кармашек. В конце игры нет выигравших или проигравших игроков.

*Запутанные истории

Некоторые истории могут иметь несколько вариантов развития событий. Если вы решили поиграть в одну из таких историй (эти истории состоят из 10 карт), то на некоторых страницах вам предстоит решить, каким путём история пойдёт дальше, и выбрать один из двух возможных вариантов.

Когда на карте встречается такой символ , сначала прочтите кусочек истории выше символа. Затем все вместе проголосуйте за указанного в нём персонажа как обычно. После этого прочтите 2 возможных варианта развития истории и выберите один из них. Вы можете делать это случайным образом (пусть Рассказчик перемешает 2 указанных в истории карты и откроет одну из них), а можете все вместе решить, какое приключение ждёт персонажей вашей сказки дальше. Выбранную карту вставьте в кармашек на соответствующей странице, а неиспользованную уберите в коробку (в другой раз вы, конечно, можете сделать другой выбор и посмотреть, как изменится история).

6



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Лицензировано с разрешения Уилфреда и Мари Фор. © 2019 Все права защищены.

Истории придумали Мария Кравченко, Анна Серова, Уилфред и Мари Фор, Екатерина Плужникова, Анастасия Ермакова, Светлана Лоботорова.

Авторы игры: Уилфред и Мари Фор
Иллюстраторы: Евгения Смоленцева, Ирина Печенкина
Разработка игры: Екатерина Плужникова, Александр Пешков
Художественный руководитель: Анастасия Дурова
Редактор проекта: Мария Кравченко
Верстка и дизайн: Анна Медведева
Технолог: Юрий Хмельевской



ПРАВИЛА ИГРЫ

5+ 2-6 игроков 20 минут

Уилфред и Мари Фор

Компоненты:

- книга с прозрачными кармашками
- 38 двусторонних карт с историями (всего 10 историй)
- 86 карт с персонажами
- планшет для голосования и подсчёта очков (собирается из трёх деталей)
- 36 жетонов для голосования (6 наборов по 6 жетонов с разными символами)
- 6 фишек игроков (6 цветов)
- правила игры



6+

Подготовка к игре

- 1 Откройте книгу на первой странице и положите её в центр стола.
- 2 Под книгой соберите планшет для голосования и подсчёта очков.
- 3 Выберите одну из историй и возьмите все карты этой истории. Для удобства отсортируйте карты по цвету — у каждой истории цвет фона на картах одинаковый. Не забудьте проверить карты с обеих сторон, ведь они двусторонние. Номер истории в правом верхнем углу карт также вам в этом поможет — первая цифра указывает на номер истории, а вторая — на порядковый номер карты в ней. Остальные карты историй уберите в коробку, в этой игре они вам не понадобятся. Сложите карты выбранной истории в виде стопки в возрастающем порядке (от х.1 до х.7). Вставьте первую карту истории в правый кармашек первого разворота (с символом ()). Остальные карты истории положите рядом с книгой.
- 4 Каждый игрок получает набор из 6 жетонов для голосования и 1 фишку выбранного цвета. Свою фишку каждый игрок кладёт в начало счётчика победных очков.
- 5 Тщательно перемешайте карты с персонажами и раздайте каждому игроку по 5 карт. Остальные карты положите стопкой рубашкой вверх рядом с планшетом для голосования.
- 6 Верхнюю карту из стопки персонажей вставьте в левый кармашек на первом развороте книги (с символом ()). Это первый герой вашей истории.

Цель игры

Уилфред и Мари обожают животных и удивительные истории о приключениях. Однажды ребята нашли волшебную книгу с историями. Персонажи этой книги могли играть любые роли: сегодняшний отважный рыцарь мог завтра стать грустным музыкантом, а вчерашняя пытливая ведьмочка могла сегодня превратиться в неуклюжего пиндзя...

Присоединяйтесь и вы к озорным играм ребят и помогите им наполнить истории уникальными персонажами! Окунитесь в волшебство сказок, используйте смекалку и воображение и предложите самых подходящих героев для каждой истории.



(Пример подготовки к игре с 3 участниками)

Можно начинать игру!

Ход игры

Каждая история состоит из 7 карт (или 10, если это «запутанная» история (см. «Запутанные истории» ниже)). Игра длится 5 раундов, в течение которых для каждой карты истории, кроме первой и последней, игрокам предстоит вместе выбрать самого подходящего персонажа. Роль, которую этот персонаж будет играть в истории, выделена жирным шрифтом в тексте каждой карты.

Как устроены карты с историями?

(На обороте карт с историями указано, какую роль играет персонаж из данного отрывка)



- Номер истории/номер карты
- Название истории (только на первой карте каждой истории)
- История (т. е. один из её кусочков)
- Персонаж, которого вам предстоит выбрать, всегда выделен жирным шрифтом
- Роль из истории с обратной стороны карты (Для текущей истории она не важна, поэтому просто не обращайтесь на неё внимания.)

Как играть?

Выберите Рассказчика, который будет наравне с другими игроками участвовать в игре, но помимо этого будет читать историю и помогать по ходу игры.

Рассказчик вслух зачитывает начало истории на первом развороте книги, затем переворачивает страницу, вставляет вторую карту истории в нужный кармашек (в книге эти кармашки обозначены символом ()) и читает продолжение истории.

После этого все игроки, включая Рассказчика, выбирают среди своих карт такого персонажа, который, по их мнению, больше всего подходит под описание в истории, и кладут его лицевой стороной вниз на стол. Персонаж, которого надо выбрать, выделен на карте истории жирным шрифтом. Пусть Рассказчик отдельно повторит роль персонажа для всех игроков.

Когда все игроки предложили по персонажу, Рассказчик перемешивает карты всех кандидатов и выкладывает их лицевой стороной вверх под символами на планшете для голосования. Каждый игрок тайком выбирает из своего набора жетон с символом карты, за которую он хочет проголосовать, и кладёт его символом вниз перед собой. После этого все игроки одновременно открывают выбранные жетоны и кладут их рядом с картой, за которую они проголосовали. Помните: за собственного персонажа голосовать нельзя!

Внимание! Базовые правила игры предназначены для 3-6 участников. Правила игры для 2 игроков смутрите в разделе «Другие варианты игры».

Примечание: рекомендуем выбрать Рассказчиком самого ответственного игрока среди тех, кто умеет читать.

Подсчёт очков

Каждый игрок получает по 1 очку за каждый голос, отданный за его карту. Кроме того, если одна или несколько карт набрали больше всех голосов, то каждый, кто голосовал за эти карты, получает ещё по 1 дополнительному очку. Если все карты получили ровно по 1 голосу, то дополнительные очки не начисляются. Вставьте карту победившего персонажа в левый кармашек на открытом развороте книги (кармашки для персонажей всегда обозначены символом ()). В случае ничьей самый отстающий игрок выбирает, кто из лидирующих персонажей попадёт в книгу. Если таких игроков несколько, то решает самый младший из них.

Отметьте результат каждого игрока, передвигая фишки на счётчике очков. Остальные карты сбросьте и раздайте каждому игроку по 1 новой карте из стопки персонажей.

Игроки забирают свои жетоны для голосования, после чего Рассказчик переворачивает следующую страницу книги, вставляет очередную карту истории, и игроки вновь выбирают наиболее подходящего персонажа...

Пример хода игры:



Лиля, Никита, Ульяна и Артём выбрали из своих карт по одному персонажу для голосования. В результате голосования карта Ульяны (ёжик) набрала 2 голоса, а карты Артёма и Лили (бурундук и водомерка) — по одному голосу. Таким образом, Ульяна получает 2 очка, Артём и Лиля — по 1 очку. За карту Никиты (белка) никто не проголосовал, поэтому он не получает очков за голоса. Но, поскольку карта Ульяны набрала большинство голосов, Лиля и Никита, которые проголосовали за неё, получают по 1 дополнительному очку. Итого, за этот раунд Ульяна и Лиля заработали по 2 очка, а Артём и Никита — по 1 очку.



Ёжик становится очередным персонажем истории. Дети вставляют карту с ним в пустой кармашек, а остальные карты сбрасывают.



В следующем раунде голоса детей разделились поровну между двумя картами. Карты Ульяны (аист) и Никиты (акула) получили по 2 голоса.