

Букво Джем

ОНДРА СКОУПÍ

ПОЖАЛУЙТЕ К ДЕСЕРТУ

«Букводжем» — это кооперативная игра для компании от 2 до 6 человек. У каждого игрока есть буква, которая видна всем, кроме него.

Игроки пытаются составить слова из букв, которые видят. Тот, кому удалось придумать лучший вариант, помечает нужные буквы фишками с цифрами. Положение вашей буквы в составленном таким образом слове помогает вам ее отгадать. Справились с одной — переходите к следующей. Отгадайте все буквы прежде, чем у вас закончатся попытки, и расшифруйте свое секретное слово.

Видеоправила



cge.as/ljv

КОМПОНЕНТЫ



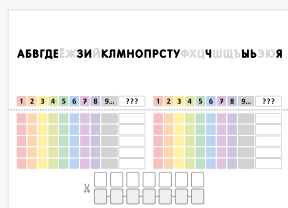
68 карт
букв



1 джокер



4 карты
подготовки



1 блокнот для записи
догадок



8 фишек
с цифрами



6 карандашей



6 подставок
под карты



6 красных маркеров
подсказок
9 зеленых маркеров
подсказок

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игрокам нужно сесть вокруг стола таким образом, чтобы каждый мог видеть 5 открытых букв кроме своей. Фишки с цифрами, карту подготовки и джокер расположите посередине.

СОСТАВЛЯЕМ СЕКРЕТНОЕ СЛОВО

Составьте секретное слово для игрока, сидящего справа от вас.

1. Перемешайте колоду с картами букв.
2. Разделите колоду примерно поровну между всеми игроками. Просмотрите полученные карты и выберите из них 5 таким образом, чтобы они составляли слово. Остальные положите в сброс лицом вниз.
3. Игроки, у которых возникли трудности с составлением слова, могут использовать карты из сброса других игроков.
4. Перемешайте выбранные карты букв и передайте их игроку справа от себя.
5. Сформируйте из сброшенных карт одну колоду и разместите ее в центре стола.

Или используйте для подготовки к игре приложение «Букводжем»!



Изменение уровня сложности: в правилах показана стандартная подготовка к игре со словами из 5 букв. Можно начать со слов из 4 или 3 букв, если кто-то из игроков не уверен в своих силах. А после того, как вы освоите игру, попробуйте отгадать слово из 6 или даже из 7 букв!

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Вы получили зашифрованное слово, сгенерированное приложением или придуманное вашим соседом слева. **Не смотрите свои карты с буквами до конца игры.** Положите их в ряд перед собой лицом вниз. Возьмите самую левую карту и расположите на подставке, как показано на рисунке, чтобы она была видна всем, кроме вас.

Возьмите карандаш и лист из блокнота для записи догадок. Сложите лист пополам, чтобы его верхняя половина прикрывала нижнюю и никто не мог видеть буквы, которые вы туда записали.

КАРТА ПОДГОТОВКИ

В зависимости от количества игроков выберите нужную карту подготовки и разместите ее в центре стола. Расположите красные и зеленые маркеры подсказок в отмеченных местах.



4 игрока

Эти цифры подсказывают вам, сколько карт букв нужно раздать каждому виртуальному игроку.



ВИРТУАЛЬНЫЕ ИГРОКИ

В игре всегда используются все шесть подставок. Если в игре меньше 6 человек, остальные подставки будут представлять виртуальных игроков.



Положите рядом с каждой такой подставкой 1 зеленый маркер подсказки и стопку случайных карт букв из колоды лицом вниз поверх этого маркера. Количество карт в стопке определяется по карте подготовки.

Расположите верхнюю карту каждого виртуального игрока на подставке, чтобы все могли ее видеть. Эти открытые карты называются неигровыми картами.

КАК ИГРАТЬ

Посмотрите на буквы.

В начале раунда игроки видят все буквы на подставках за исключением собственной. Придумайте слово, которое можно составить, используя эти буквы. Любую букву можно использовать несколько раз, даже если карта с ней только одна.

Пример: вы сидите в положении, показанном ниже, и можете придумать несколько возможных подсказок, включая **БАР**, **БАРАК** и **ТРАКТАТ**.

Выберите игрока, который будет давать подсказку.

Игроки обсуждают возможные подсказки, чтобы выбрать лучшую. Вы не должны давать какую-либо информацию о буквах других игроков, так что следуйте правилам ниже на этой странице. Не обсуждайте буквы конкретных игроков

и не говорите о том, какого типа ваша подсказка. Все игроки вместе выбирают того, кто будет давать подсказку.

Возьмите маркер подсказки.

Каждый маркер на карте подготовки обозначает подсказку, которую могут дать игроки. **Вы подсказываете в первый раз? Возьмите красный маркер.** Если у вас уже есть красный маркер, загляните в раздел «Распределение подсказок» на стр. 6.

Дайте подсказку.

Дающий подсказку игрок отмечает по порядку все буквы составленного слова, используя фишки с цифрами. Цифрой «1» отмечает первую букву, цифрой «2» — вторую и так далее.

В этом примере игрок с буквой «Б» дает подсказку из 7 букв. Он использует вашу букву дважды.



В ХОДЕ ОБСУЖДЕНИЯ ПОДСКАЗОК

Вы можете сказать...

- Сколько букв в вашей подсказке.
- Скольким игрокам она поможет. Но не говорите, кому именно.
- Сколько неигровых карт вы используете. Но не говорите, какие именно.
- Сколько бонусных букв (смотри стр. 6) вы используете. Но не говорите, какие именно.
- Планируете ли вы использовать джокер.

Вы не можете сказать...

- «Это поможет всем, кроме Ксюши».
- «Моя подсказка слегка туманна...»
- «Что, если это название города?»
- «Эй, у вас двоих одинаковые буквы!»
- «Я не вижу ничего, кроме гласных».
- «Твою букву я использую дважды».
- «Букву Андрея очень сложно использовать».

Пример: «Я придумал слово из 7 букв, в котором есть буквы каждого из вас и одна неигровая буква. Джокер использовать не буду».

Запишите ключ к разгадке.

Если дающий подсказку игрок использовал вашу букву, отметьте это на своем листе для записи догадок. Проставьте в ячейках вместо нее знаки вопроса.

1	2	3	4	5	6	7	8	9...	???
А	?	?	А	Р	А	Т			

Держите свой лист для записи догадок закрытым от других игроков, чтобы они случайно не увидели на нем свою букву.

Попробуйте угадать свою букву.

У вас может быть один или несколько вариантов. Запишите их.

Пример: если бы вы выбрали в качестве подсказки слово «БАР», игрок с буквой «А» не мог бы знать наверняка, какой вариант правильный.

Б	?	Р							А, У, О
---	---	---	--	--	--	--	--	--	---------

Но вместо этого друг дает вам подсказку, описанную выше. И ответ кажется очевидным.

А	?	?	А	Р	А	Т			П
---	---	---	---	---	---	---	--	--	---

Решите, стоит ли двигаться дальше.

Если вы абсолютно уверены насчет своей буквы, верните ее обратно в ряд лицом вниз. Впишите ответ в соответствующее поле в нижней части листа для записи догадок.

↙	П						

Если вы сомневаетесь, оставьте эту же букву на следующий раунд. Выбор за вами.

Игроки решают, что они будут делать. Те, кто думает, что отгадал свою букву, могут двигаться дальше. Они возвращают свои карты букв обратно в ряд, не открывая их. Смотреть свои карты нельзя до конца игры.

ДЖОКЕР

Джокер может заменить собой одну букву. Просто поместите рядом с ним фишку с цифрой, чтобы показать, где вы используете его своей подсказке. Если буква появляется в слове больше одного раза, используйте столько фишек с цифрами, сколько необходимо. Однако вы не можете использовать эту карту для обозначения разных букв в одном и том же слове. Дающему подсказку игроку запрещено говорить, какую букву заменяет джокер.

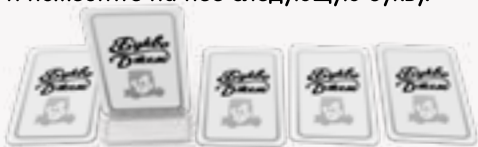
Пример: вы сидите в положении, показанном на четвертой странице. Вы можете подставить джокер вместо буквы «О» в слове «КОРОБКА». Игрок с буквой «А» запишет эту подсказку так:



К	*	Р	*	Б	К	?			
---	---	---	---	---	---	---	--	--	--

ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

Если игроки решили двигаться дальше, они берут новые буквы. Когда вы возвращаете букву в ряд перед собой, переведите свою подставку немного вправо и поместите на нее следующую букву.



Вы должны двигаться слева направо. Переходя к новой букве, помните, что вернуться к предыдущей вы уже не сможете.

Если в подсказке использовалась буква виртуального игрока, сбросьте ее и замените новой из стопки (подробности на следующей странице).

Как только игроки начали брать новые карты с буквами, верните все фишки с цифрами в центр стола.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОДСКАЗОК

Маркеры на карте подготовки обозначают подсказки, которые вы можете дать. Вы всегда берете жетон, когда даете подсказку.

Если в игре 4, 5 или 6 участников, возьмите красный маркер, когда будете давать свою первую подсказку. Если такой у вас уже есть, берите зеленый маркер всякий раз, когда даете подсказку.

В начале единственные доступные зеленые маркеры — те, что выложены на листьях цветка. Если они закончились, вам нужно выбрать игрока, который еще не давал подсказок, чтобы он взял красный маркер.

После того как игроки забрали все красные маркеры, т.е. каждый дал хотя бы одну подсказку, ваша команда получает награду — дополнительный зеленый маркер из центра цветка.

Играя втроем, вы берете красные маркеры за первые две подсказки. В игре на двоих — за первые три подсказки. Как только все красные маркеры закончатся, можете начинать использовать зеленые.

НЕИГРОВЫЕ КАРТЫ

В игре всегда участвуют все 6 подставок, таким образом каждый игрок всегда видит 5 букв. Неигровые карты используются в подсказках, как если бы они были буквами игроков.

Если неигровая карта была использована в подсказке, в конце раунда она сбрасывается (сброс можно убирать в коробку). Возьмите верхнюю карту из стопки вирту-

ального игрока и поместите на подставку. Когда карты в стопке заканчиваются, вам становится доступен еще один зеленый маркер. Поместите его на карту подготовки. Ваша команда заработала еще одну подсказку!

Когда стопка виртуального игрока опустеет, берите новые неигровые карты из колоды в центре стола.

БОНУСНЫЕ БУКВЫ

Ближе к концу игры у кого-то из игроков могут закончиться карты с буквами. Если вы вернули последнюю карту в свой ряд, возьмите новую из общей колоды.

Расположите ее на подставке перед своим рядом, чтобы отметить, что вы закончили со своими исходными буквами. Когда кто-то использует эту дополнительную букву в подсказке, вы можете попробовать угадать ее. Выскажите догадку вслух и переверните карту. Если буква названа верно, она становится бонусной. Положите ее рядом с джокером. Если же вы ошиблись, просто сбросьте ее.

В любом случае возьмите новую карту из колоды. У вашей команды может быть сколько угодно бонусных букв.

Если несколько игроков пытаются угадать бонусные буквы, они могут делать это в любом порядке. Неигровые буквы бонусными быть не могут.

Бонусные буквы можно использовать при составлении подсказок так же, как неигровые. После использования они тоже сбрасываются. В конце игры оставшиеся бонусные буквы могут повлиять на финальный счет.

6



Автор игры: Ондра Скоупы

Иллюстрации: Лукаш Водичка, Франтишек Седлачек

Художественное руководство и верстка: Михаэла Заоралова, Давид Яблоновский

Дополнительные иллюстрации: Радим Финдер Пех

Правила: Джейсон Холт

Управление проектом: Петр Мурмак, Дита Лазаркова

Производство: Вит Водичка



Особые благодарности всем, кто всячески помогал нам: Габча, Еник, Том, мои родители, Марцела, Влада, Якуб, Ирка, Томаш, Петр, Дан, все мои приятели из CGE, Пол и его друзья, Джастин, Тайлер, Филип, Хонза, Ивча, Янча, Катка, Куба, Ленка, Мирек, Маркета, Матуш, Мэгги, Милош, Ондра, Реджи, Румун, Улик, Юрий, Аленка, Ганичка, Павлик, и те потрясающие люди, которые тестировали игру на Czechgaming, Brno Boardgame Club, Herní čas, TMOU, Gamer Pie, Podmitrov, Gathering of Friends, UK Games Expo, Origins и других мероприятиях и фестивалях.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Александра Новокунская

Корректор: Ксения Рослова

Редактор и руководитель проекта: Артем Ясинский

Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартанян

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций

без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «GaGa Трейд», 2020 — правообладатель русскоязычной

версии игры. Все права защищены.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в двух случаях:

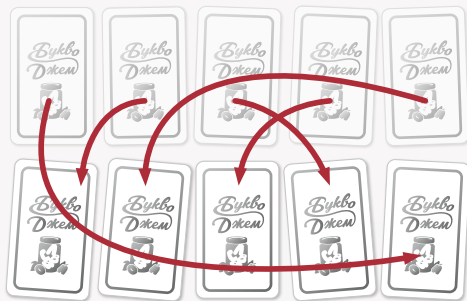
- Если у вас больше не осталось маркеров подсказок для следующего раунда.
- Если все игроки решат, что подсказки им больше не нужны, даже если жетоны для них еще остались.

Внимательно изучите свои записи на листе догадок и попробуйте разгадать доставшееся вам слово.

В идеале у вас должны быть предположения для каждой буквы в своем ряду. Надеемся, что из этих букв можно составить какое-нибудь слово. Если вы думаете, что справились, запишите получившееся слово.



Не переворачивая карты, поменяйте их местами, чтобы составить секретное слово.



Совет: некоторым игрокам удобнее помещать карты фишками с цифрами перед тем, как передвигать их.

Джокер и бонусные карты вам в помощь! При попытке составить слово вы можете заменить любую из своих букв бонусной или джокером. Просто положите ее сверху на ту букву, которая вам не подходит. Можно взять несколько карт из центра стола, но каждой из них может воспользоваться только один игрок.

Пример: все догадки Андрея — буквы «В», «О», «Т», «Н» и «Р» — казались ему верными, но что-то пошло не так, и слово из них он составить не может. Андрей подозревает, что ошибся с буквой «Н». Он может сложить «ВОРОТ», заменив ее джокером или бонусной «О».

Примечание: можно использовать бонусные буквы и джокер, чтобы составить более длинное слово, чем было у вас изначально. В конце игры вы получите по 1 победному очку за каждую дополнительную букву.

Момент истины

Игроки раскрывают свои слова по очереди. Мы советуем начать с тех, кто наиболее уверен, что отгадал правильно.



Вы не обязаны угадывать именно то слово, которое подразумевал игрок слева. Если вам досталось слово «АВТОР», вы можете составить «ОТВАР». Также можно использовать бонусную «О», чтобы получился «ВОРОТ» или даже «ВОРОТА». Составьте слово, выложив свои карты букв в нужном порядке, и ответ будет засчитан, даже если он вышел не таким, как было запланировано.

Если игроки плюс-минус справились с составлением слов, то они плюс-минус победили.

Игроки делят победу поровну. Естественно, ваша цель в том, чтобы все составили свои слова без ошибок, но нелегко прийти к такому безупречному финалу. Если вы были близки к нему, этого достаточно.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если вы серьезно подходите к игровому процессу и всегда нацелены на результат, можете высчитать свой итоговый счет.

Если в конце игры вы составили свое слово с ошибкой, правильно угаданные буквы в нем все равно приносят по 1 очку.

Правильно угаданные слова приносят очки так:

- изначальная длина слова (количество букв) умножается на 3;
- плюс 1 очко за каждую букву сверх этой длины;
- плюс 1 очко за каждый оставшийся зеленый маркер на карте подготовки.

Пример: в начале вам досталось слово «АВТОР». Вы использовали бонусную «О», чтобы

превратить его в «ВОРОТА», и в общем запасе еще 2 зеленых маркера. Таким образом, ваше слово приносит команде: $15 + 1 + 2 = 18$ очков.

На обратной стороне карты подготовки можно узнать, насколько сладка ваша победа:



У ВАС ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ? ВОЗМОЖНО, ИХ КТО-ТО УЖЕ НАМ ЗАДАВАЛ.

Какие слова можно использовать в качестве подсказки?

Какие угодно. Любое слово — это подходящая подсказка, если вы уверены, что оно существует. Будь то аббревиатура типа США или имя вашего любимого персонажа из аниме. Вам нельзя акцентировать внимание на том, что подсказка может быть необычной, но старайтесь, чтобы ваши друзья вас поняли.

Могу ли я дать подсказку из 10 букв?

Конечно! Добавьте в игру самодельные метки с цифрами или просто представьте, что у вас есть дополнительные жетоны, и объясните друзьям, где вы их располагаете.

Что делать, если я вижу две «Б»?

Шшш, ни слова об этом. Если вы видите подсказку, содержащую несколько «Б» (например: «ХОББИ»), то можете использовать одну букву дважды или задействовать обе карты с одинаковыми буквами. Решать только вам.

На моем листе для записи догадок некоторые буквы выделены серым. Их нет в колоде?

Да. Если одна из них вам понадобилась для создания слова, замените ее джокером.

Могут ли игроки при подготовке секретных слов составлять слова разной длины?

Да, вполне. Но помните, что игрокам с большим количеством букв в слове потребуется больше подсказок, а потому им будет сложнее помогать другим.

Могу ли я использовать в подсказке свою букву?

Нет, ведь вы ее не видите.

Могу ли я сказать в процессе игры, что моя подсказка поможет тем, кто больше всего в ней нуждается?

Вы можете обсуждать цели, способы их достижения и стиль игры до того, как вы стали предлагать подсказки. Если вы уверены, что подсказка поможет нуждающимся в ней людям, просто скажите, что придумали очень хорошую подсказку, не указывая точно, кого из игроков вы имели в виду.

Могу ли я перейти к следующей букве, если еще не отгадал ту, что у меня сейчас?

Вы можете двигаться дальше, если вам уже дали хотя бы одну подсказку с использованием этой буквы. Помните, что вам нельзя будет вернуться к ней позже. Но порой стоит рискнуть, особенно в том случае, если подсказок почти не осталось.

Что делать, если я внезапно получил информацию из догадок других игроков?

Извлеките из этого пользу! Вам не следует высказывать догадки насчет своих букв вслух, за исключением соображений, касающихся бонусных букв. Ведь в этом случае даже неправильная догадка может быть полезна другим игрокам. Но вы можете всей команде, сообщив, например, уверены вы в своей букве или нет.

Если в конце игры я не могу расшифровать свое слово полностью, можно ли мне составить слово покороче?

Нет. Попробуйте воспользоваться джокером.