

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Часто лучшими хранителями становятся те, кто провёл много времени наедине с собой.

В «Хранителей слова» можно играть не только командой, но и в одиночку! Правила остаются прежними, но в каждом раунде вы должны брать из мешочка 10 жетонов букв вместо 7.

ДЕТСКИЙ РЕЖИМ

Мини-путешествие для маленьких хранителей слова.

Рекомендуем выбрать этот режим, если среди игроков есть дети. Правила меняются следующим образом:

1. Не используйте песочные часы и шкалу сожжения (уберите их в коробку при подготовке).
2. Злодеи не проводят каскадные атаки (открывая карту злодея, применяйте только её эффект).
3. Для победы каждый из игроков должен переплести по 2 книги (не нужно переплетать ещё 1 книгу по указаниям «Последней главы»).

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ (2-6 ИГРОКОВ)

Лучший способ отточить мастерство — играть против мастеров.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Переплести хотя бы 5 книг быстрее соперников.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разделитесь на команды с равным количеством участников (при игре вдвоём — на 2 команды, при игре втроём — на 3 команды, при игре вчетвером — на 2 команды и т. д.).
2. Каждый игрок берёт 5 случайных жетонов букв из мешочка и помещает их перед собой лицевой стороной вниз.
3. Каждая команда берёт 3 жетона букв из мешочка и помещает их лицевой стороной вверх в свою библиотеку.
4. Поместите 3 случайные карты горящих книг лицевой стороной вверх в центр игрового поля. Они доступны всем командам. Каждая команда может попробовать переплести любую из них, в том числе ту, которую выбрали соперники.

ФАЗА СОСТАВЛЕНИЯ СЛОВ

Если в команде больше 1 игрока, каждый её участник берёт из мешочка 7 случайных жетонов букв, иначе — 10 жетонов, и помещает их перед собой лицевой стороной вниз. Когда все возьмут буквы, один из игроков должен перевернуть песочные часы: все участники открывают свои жетоны букв и начинают составлять слова.

Бонус за скорость. Если команда хочет закончить фазу составления слов до истечения 3 минут, она должна крикнуть: «Хранители слова!» Команда, сделавшая это первой, в качестве бонуса берёт 3 случайных жетона букв из мешочка и решает, какие из них оставить, а какие сбросить (можно оставить 1, 2, 3 или сбросить все). До конца текущего раунда эта команда **больше не может прикасаться к составленным словам и оставшимся у неё буквам.** Остальные команды завершают раунд по обычным правилам. Команда, получившая бонусные буквы, откладывает их в сторону до начала следующего раунда. На эти буквы не действуют атаки злодеев в текущем раунде.

ФАЗА ПЕРЕПЛЁТА КНИГ

Убедитесь, что все составили правильные слова (см. «Проверка слов» на с. 6). Если какая-либо команда превысила объём библиотеки или допустила ошибки в словах, все её участники сообщают, какие буквы сжечь, а какие сохранить. На данном этапе команда не проигрывает, даже если сожжёт слишком много букв. Помните: вы **не сможете** переплести книгу в этой фазе, если уже сожгли хотя бы 1 букву в текущем раунде.

Ваша команда может переплести несколько книг в течение 1 раунда, однако каждую книгу можно переплести только 1 раз. Если несколько команд переплетают одну и ту же книгу в течение 1 раунда, то она учитывается как переплетённая для всех таких команд. Чтобы не запутаться, ведите подсчёт переплетённых книг на отдельном листе.

Как только кто-либо переплетёт книгу, уберите её карту с игрового поля и откройте карту книги другого типа.

ВАЖНО! В фазе переплёта книг команды соперников проверяют ваши слова на «правильность». Применяется принцип большинства. При ничьей на голосовании слово считается «неправильным».

ФАЗА АТАКИ ЗЛОДЕЕВ

Откройте карту с верха колоды злодеев. Этот злодей атакует все команды, по 1 за раз. Злодеи **не проводят каскадные атаки.**

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра закончится, когда одна из команд переплетёт хотя бы 5 книг. Выигрывает команда, которая переплела больше всего книг. В случае ничьей выигрывает команда-претендент с наименьшим числом сожжённых букв. Если ничья сохраняется, выигрывает команда-претендент с наибольшим числом оставшихся букв. Если вы хотите продлить партию, можете играть, пока одна из команд не переплетёт 7 книг.

СПАСИБО ВСЕМ, КТО НАС ПОДДЕРЖИВАЛ:

Тиффани и Джосайе Джеймсу Алаке, Пэрри и Дафни Чу, Дэвиду Чунгу, Хьериму, Мозесу, а также Авалону Кангу, Омзи Питчфорду, Манасу Шаху, Джейсону Ванде Брейку, Кайлу Вану, Джоулу Йонгу, Джастину Зависляку, но более всего... спасибо Господу нашему и Спасителю — Иисусу Христу.

БОЛЬШОЕ СПАСИБО ТЕМ, КТО ПОДДЕРЖАЛ «ХРАНИТЕЛЕЙ СЛОВА» НА ПЛОЩАДКЕ KICKSTARTER И ПОМОГ ВОПЛОТИТЬ ЭТОТ ПРОЕКТ В ЖИЗНЬ!

Разработка: Роб Чу, Джон Канг и Гэри Алака.

Иллюстрации и графический дизайн: Одри Джунг.
Административно-юридический отдел: Гэри Алака и Джефф Юн.

©2022 GAP CLOSER GAMES. Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games. Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoo.com.ru.

GAP
CLOSER
GAMES



1-5 30 МИНУТ ВОЗРАСТ 14+



АВТОРЫ ИГРЫ: РОБ ЧУ, ДЖОН КАНГ И ГЭРИ АЛАКА | ХУДОЖНИК: ОДРИ ДЖУНГ

Это было и лучшее, и худшее время. Эпоха невежества. Эпоха иллитератов. Древние сказания повествуют о днях, когда мифическое место, называемое «Библиотекой», было открыто для всех желающих: каждый мог выбрать книгу на свой вкус и насладиться чтением. Но всё изменилось в тот день, когда из тени вышла злоецкая организация — «Иллитераты». Они захватили мир в мгновение ока. Цель иллитератов — распространить безграмотность, уничтожив книги. Ведь знание — сила, а если устранить источник знаний, вся власть сосредоточится в их руках.

И всё же, истина, простая и древняя, гласит: тот, кто однажды нашёл хорошую книгу, непременно захочет найти больше таких книг.

Вас приняли в легендарный орден стражей знания и истины — «Лигу хранителей слова». Вы поклялись следовать по пути грамотности, а потому ваш священный долг — сохранить книги для будущих поколений. Но иллитераты не отступят так просто. Они всеми силами будут пытаться перемешать буквы в ваших словах, лишив их смысла, и уничтожить книги. Один неверный шаг может обернуться катастрофой, но мы ещё посмотрим, за кем будет последнее слово.

Semper Lectio, хранители слова!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы и ваши друзья-библиотекари должны объединить силы, чтобы спасти мир от безграмотности. Составляйте слова и переплетайте книги, стараясь выжить под натиском злодеев-иллитератов.

Для победы каждый игрок должен переплести хотя бы 1 горящую и 1 намокшую книгу, а затем все участники должны переплести общую книгу, как указано в её «Последней главе».

СОСТАВ ИГРЫ



144 жетона букв



20 карт горящих (красных) книг



Шкала сожжения



20 карт намокших (синих) книг



Песочные часы на 3 минуты



25 карт злодеев



2 мешочка



5 карт библиотеки



Двусторонняя памятка

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

В «Хранителях слова» предусмотрены **обычный, трудный и легендарный** уровни сложности. Для первых партий рекомендуем выбрать **обычный**.

		NORMAL		HARD		LEGENDARY	
1:	2-5:	10	7	10	7	10	7
LETTERS PER ROUND		10	7	10	7	10	7
LIBRARY LIMIT	1	3		2		1	
BURNED LETTERS ALLOWED	2	3		2		1	
# OF BOOKS PER PLAYER	3	2		4		6	
CLEAR LIBRARY FOR FINAL CHAPTER	4	No		Yes		Yes	

- Максимальное количество неиспользованных букв, которые могут остаться у вашей команды к концу каждого раунда.
- Количество букв, которые ваша команда может сжечь и не проиграть.
- Количество книг, которые обязан переплести каждый игрок до того, как все приступят к переплёту книги по условиям «Последней главы».
- Требование очистить библиотеку. Чтобы это сделать, используйте все доступные буквы (в библиотеке не должно остаться жетонов букв) до того, как закончите переплёт книги по условиям «Последней главы».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- Карты библиотеки:** раздайте по 1 такой карте каждому игроку. *Лицевая сторона* — условные обозначения. *Оборотная сторона* — краткое описание хода игры.
- Памятка:** отложите памятку в сторону, чтобы все игроки могли до неё дотянуться при необходимости. *Лицевая сторона* — уровни сложности. *Оборотная сторона* — количество букв каждого типа.
- Общий запас букв:** положите все жетоны букв в один из мешков. В другой мешочек убирайте жетоны при сбросе.
- Карты книг:** раздайте по 1 карте *горящей (красной) книги* лицевой стороной вверх каждому игроку. Не смешивайте колоды горящих и намокших книг и пока отложите их.
- Жетоны букв:** а) до начала игры раздайте каждому участнику по 5 жетонов букв лицевой стороной вниз; б) в начале каждого раунда все будут получать дополнительные жетоны из мешочка (см. с. 4).
- Библиотека:** положите 3 жетона букв лицевой стороной вверх в центр игрового поля.

- Карты злодеев:** перемешайте колоду злодеев и поместите её лицевой стороной вниз рядом с колодами книг. Открывая карту злодея, помещайте её справа от этой колоды. Складывайте карты злодеев одного типа в стопку так, чтобы был виден текст эффектов всех предыдущих карт.
- Шкала сожжения:** положите эту шкалу между колодами книг и колодой злодеев. Если вы выбрали **трудный** или **легендарный уровень сложности**, положите необходимое количество жетонов букв на шкалу (см. «Шкала сожжения» на с. 5).
- Песочные часы:** поместите часы на стол так, чтобы все игроки хорошо их видели. Можете начинать партию!

ВАЖНО! Если вы играете впервые, не закливайтесь на переплёте книги в 1-м раунде. Сосредоточьтесь на **выживании** (т. е. используйте все свои буквы, чтобы составить **любые** слова, даже если они не будут связаны с вашей книгой).

КОРОТКО ОБ ИГРЕ

Если хорошо поискать, среди порванных книг найдутся те, которые злодеи не успели уничтожить, — их ещё можно спасти!

В «Хранителях слова» все участники ходят одновременно, потому что в борьбе с безграмотностью время имеет первостепенное значение. Игра длится несколько раундов, пока вы не выполните условия победы или поражения (см. подробнее ниже). Каждый раунд состоит из 3 фаз.

- 1. ФАЗА СОСТАВЛЕНИЯ СЛОВ:** возьмите буквы и составьте слова.
- 2. ФАЗА ПЕРЕПЛЁТА КНИГ:** сожгите лишние буквы и переплетите книги.
- 3. ФАЗА АТАКИ ЗЛОДЕЕВ:** откройте карту с верха колоды злодеев и примените её эффект.

Победа: все участники побеждают, если каждый переплёл все свои книги, а затем все совместными усилиями переплели общую книгу, как указано в её «Последней главе» (см. с. 6).

Поражение: все участники проигрывают, если сгорело слишком много букв (см. таблицу на с. 2) или закончилась колода злодеев.

ВАЖНО! Зачастую, чтобы выжить и перейти к следующему раунду, вам придётся составлять слова, не связанные с вашей книгой. В каждом раунде вы можете брать дополнительные буквы. Они останутся у вас в течение всех последующих раундов, пока вы не решите их использовать или сжечь.

ХОД ИГРЫ

1. ФАЗА СОСТАВЛЕНИЯ СЛОВ

Иллигераты уничтожили большинство книг, но вы смогли сохранить несколько страниц.

Все игроки берут буквы и одновременно составляют слова, пока не закончится время.

1. ВОЗЬМИТЕ БУКВЫ.

- При игре с 2—5 участниками каждый берёт из мешочка 7 случайных жетонов букв и кладёт их перед собой лицевой стороной вниз. При игре в одиночку возьмите 10 жетонов.
- Если буквы в мешочке закончатся, поменяйте мешочки: мешочек для сброса становится мешочком с запасом букв, и наоборот. Делайте так каждый раз, когда в мешочек не остаётся букв.

2. СОСТАВЬТЕ СЛОВА.

- На данном этапе у вас 2 цели:
 - Первая (и главная) цель — **выжить**. Используйте все буквы, доступные вашей команде, чтобы не превысить объём библиотеки. Вам придётся составлять слова, которые не будут относиться к теме вашей книги.
 - Вторая цель — составить слова по теме, указанной на **левой странице** вашей книги (пока игнорируйте страницу с «Последней главой»).
- Когда все будут готовы, переверните песочные часы и откройте все свои жетоны букв. В течение 3 минут все игроки должны составлять слова, используя свои буквы (см. «Проверка слов» на с. 6) и/или буквы из библиотеки.

ВАЖНО! В любой момент вы можете разбить составленные слова, чтобы сложить новые и/или передать буквы другим игрокам.

- Вы можете передавать буквы и даже целые слова друг другу без каких-либо ограничений.
- Но нельзя трогать и забирать буквы других участников без их согласия.
- Любой игрок может брать буквы **из библиотеки** и помещать свои буквы туда.
- В конце фазы переплёта книг у каждого игрока может быть максимум 8 слов.

БИБЛИОТЕКА

- Библиотека** — это **общая** игровая область, где хранятся **неиспользованные** буквы, которые все участники могут брать для составления слов в текущем и последующих раундах.
- Буквы **в библиотеке** не принадлежат ни одному из игроков и защищены от атак злодеев, если на картах злодеев не указано иное.
- Объём библиотеки** — это **максимальное количество** неиспользованных букв, которые могут остаться у команды в конце раунда.



Оставшиеся буквы, которые нужно поместить в библиотеку

2. ФАЗА ПЕРЕПЛЁТА КНИГ

Только подумайте, сколько мы сможем узнать, если нам, вопреки всему, удастся переплести книгу.

Сожгите и/или сохраните неиспользованные буквы. Переплетите книги.

1. ПРОВЕРЬТЕ СЛОВА.

- Когда пройдёт 3 минуты, **убедитесь, что все составили «правильные» слова** (см. «Проверка слов» на с. 6).
- Уберите все «неправильные» слова, неиспользованные буквы и слова с орфографическими ошибками **в библиотеку**.
- Если вы превысите **объём библиотеки**, вас поймают злодеи: вам придётся выбрать, какие буквы сжечь, а какие спасти (см. 2-й этап ниже).

2. СОЖГИТЕ И/ИЛИ СПАСИТЕ БУКВЫ, ЕСЛИ ПРЕВЫСИЛИ ОБЪЁМ БИБЛИОТЕКИ.

- Сожгите буквы.** Переверните все жетоны букв в библиотеке лицевой стороной вниз и перемешайте их. Случайным образом выберите 1 из этих жетонов и положите его на свободное деление **шкалы сожжения**. Эту букву нельзя использовать до конца игры. *Если вы заполните все деления шкалы сожжения, то проиграете.*
- Спасите буквы.** Переверните оставшиеся в библиотеке жетоны букв лицевой стороной вверх. Вы можете спасти количество букв, не превышающее **объём библиотеки** (например, при обычном уровне сложности её объём равен 3). Остальные жетоны букв уберите в мешок для сброса.
- Если у кого-либо из игроков оказалось **больше 8 слов**, он должен сделать следующее:
 - отложить в сторону любые слова на свой выбор, чтобы осталось 8 слов или меньше;
 - сжечь по 1 букве из каждого отложенного слова и сбросить остальные буквы из этих слов в мешочек.

ШКАЛА СОЖЖЕНИЯ

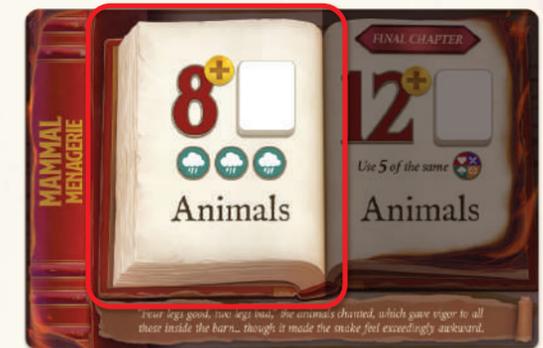
Сжигая буквы, кладите их жетоны на эту шкалу лицевой стороной вверх. Вы проиграете, если заполните всю шкалу, накрыв жетоном символ ворона на последнем делении.

- Обычный уровень сложности:** в начале игры шкала пуста.
- Трудный уровень сложности:** после подготовки к игре возьмите из мешочка 1 случайный жетон буквы и положите его на 1-е деление шкалы лицевой стороной вверх.
- Легендарный уровень сложности:** после подготовки к игре возьмите из мешочка 2 случайных жетона букв и поместите их на 1-е и 2-е деления шкалы.



3. ПЕРЕПЛЕТИТЕ КНИГИ (ЕСЛИ ВОЗМОЖНО)

- Никто не сможет переплести книги, если в текущем раунде кому-либо пришлось сжечь буквы. **(Всё или ничего!)**
- Для переплёта книги у вас должны быть составлены слова, соответствующие её требованиям. Уберите все такие слова, поместив все составляющие их буквы в мешочек для сброса. Все остальные слова остаются в вашей игровой области.



- Чтобы переплести книгу «Двор млекопитающих» из примера выше, вам нужно составить названия животных — **каждое хотя бы из 8 букв. Вы можете составить сколько угодно слов.** Учитывайте, что у вас должно быть минимум 3 буквы в составленных словах (во всех в сумме, а не в каждом отдельно).
- Если мнения игроков о «правильности» слова разделяются, проведите голосование и следуйте мнению большинства. В случае ничьей это слово признают неправильным.
- Закончив переплёт книги, переверните её карту лицевой стороной вниз, не убирая из своей игровой области. Так держать!
- Если вы переплели горящую книгу, возьмите карту намокшей книги с верха соответствующей колоды, и наоборот.
- Если вы переплетёте все свои книги раньше остальных, не берите дополнительные карты книг. Пока время не закончится, можете брать дополнительные буквы из мешочка и помогать другим участникам с переплётом их книг.
- Когда все игроки переплетут свои книги, они перейдут к переплёту общей книги по указаниям её «Последней главы». Если всем удастся сделать это за 1 раунд, игроки побеждают (см. с. 6).

3. ФАЗА АТАКИ ЗЛОДЕЕВ

Иллигераты неустанно атакуют хранителей слова. Вам нужно действовать быстро, ведь чем дольше вы идёте к своей цели, тем сильнее становятся злодеи.

Откройте карту злодея и переживите его атаку.

- ОТКРОЙТЕ КАРТУ ЗЛОДЕЯ:** возьмите карту с верха колоды злодеев, поместите её **справа от этой колоды лицевой стороной вверх** и примените её эффект.
- КАСКАДНАЯ АТАКА:** если вы открыли карту злодея того типа, который уже есть в ряду открытых ранее карт, поместите её на верх стопки карт этого типа так, чтобы были видны эффекты всех карт ниже. Примените эффекты всех карт злодеев под новой картой, двигаясь сверху вниз.



1 Кладите новые карты злодеев **поверх предыдущих** того же типа, **оставляя видимыми только эффекты**

Примените эффекты карт злодеев **по порядку**, двигаясь **сверху вниз**

На этом раунд завершается. Все неиспользованные буквы и слова переходят в следующий раунд. Игра продолжается, пока все не переплетут необходимое количество книг.

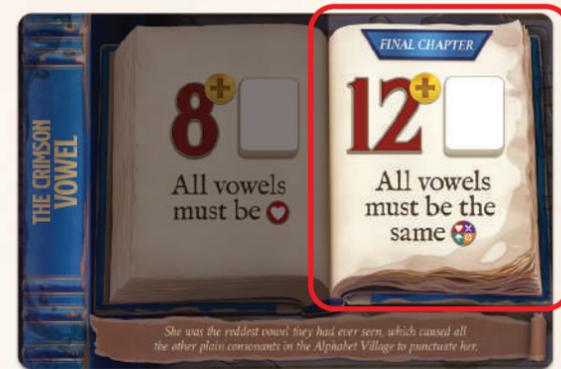
ПОСЛЕДНЯЯ ГЛАВА

Осталось переплести последнюю книгу. Это не так просто, но вы справитесь!

Как только каждый игрок переплетёт все свои книги, все участники переходят к переплёту общей книги, стараясь выполнить условия её «Последней главы». Сделайте следующее:

- Сообща решите, из какой колоды книг взять 1 карту **для всей команды**. Откройте карту с верха выбранной колоды и зачитайте требования «Последней главы» на правой странице книги.
- Каждый игрок должен выполнить **эти требования**, как если бы это была его личная книга. Для победы все игроки должны

переплести книгу, как указано в «Последней главе», за 1 раунд. Если **хотя бы 1 участник** не может этого сделать, условие победы не выполняется. Попробуйте снова выполнить требования «Последней главы» в следующем раунде.



ПРОВЕРКА СЛОВ

Быть или не быть набору букв словом? Вот в чём вопрос.

Если слово удовлетворяет следующим условиям, оно считается правильным:

- Это слово есть в словаре, который вы совместно выбрали.
- Это слово состоит хотя бы из 3 букв.
- Это слово не является ни именем собственным, ни аббревиатурой, ни сокращением, пишется слитно, а не через дефис, и это именно слово, а не его часть (то есть это не приставка, не суффикс и т. д.).
- Вы можете нарушить правила 1–3**, если составленное вами слово соответствует требованиям книги. Например, если вам нужно составить слово на тему «Фильмы, телешоу и театральные постановки», чтобы переплести книгу «Слизняк мильной оперы», вы можете нарушить правила 1–3 и составить такие слова как «ВАЛЛ-И» или «Каменская».

ВАЖНО! Составляя слова, вы можете пользоваться словарём, но не можете останавливать время.

ЗАМЕНА БУКВ

Если жизнь даёт тебе ЛМН...

Одни раз за раунд в **фазе составления слов** вы можете совместно решить сбросить **не более 7 букв** из запаса игроков и/или библиотеки, чтобы взять **столько же** букв из мешочка. Но тогда вам придётся открыть **дополнительную карту злодея** и применить её эффект в конце фазы атаки злодеев. Этот злодей **не проводит** каскадную атаку.

Примечание: не трогайте песочные часы во время замены букв.

БУКВЫ И ЖАНРЫ

Что значит буква? Есть соображения? Коль нет в ней облака, то нас ждёт поражение.

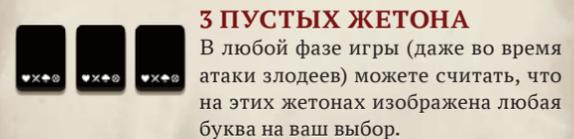
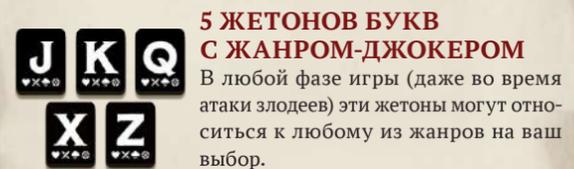
На большинстве жетонов букв есть символы жанров (🎭). Каждый 🎭 означает принадлежность к какому-либо жанру литературы: приключениям, драме, трагедии или боевику. Чаще всего, чтобы переплести книгу, вы должны не только составить подходящие слова, но и использовать буквы с определёнными 🎭.

ТИПЫ ЖАНРОВ

Символы 🎭 представляют 4 жанра литературы



ТИПЫ БУКВ



СИЛЫ ПАНДЕМОНИУМА

Поступила информация, что профессор Авессалом Фауст приготовил для вас новый трюк.

Устали от слишком серьёзных игр на слова? Ищете что-то более хаотичное и весёлое? Тогда попробуйте сыграть с «Силами Пандемониума»!

Каждый раз, когда какой-либо злодей **впервые проводит каскадную атаку**, срабатывает эффект Пандемониума. Этот эффект действует до конца следующего раунда.



ПРОФЕССОР АВЕССАЛОМ ФАУСТ
Венценосный лидер
«Блаблаонская башня!»
Все игроки должны говорить с акцентом (чем непонятнее, тем лучше).



ФИОРА НЕСОКРУШИМАЯ
Сварщица
«Голыми руками меня не возьмёшь!»
Выберите 1 игрока: он не может использовать руки.



МИНЕРВА ФАНТИН
Директриса
«Вы что, язык проглотили?»
Все игроки должны говорить шёпотом.



ПЕРСЕФОНА МЕРЗ И ПУШБЕРУС
Адский дуэт
Быстрые и пушистые
Игроки-правши обязаны использовать только левую руку, а левши — только правую.

Никто из игроков не может использовать большие пальцы.



БАСТИОН МАЛЬВАДО
Пират
Око за «о»
Если у вас нет 2 букв «о», все игроки должны закрывать 1 глаз 1 рукой.