

Автор игры Сергей Шапорев

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

# ЛИБРАРИУМ



## ПРАВИЛА ИГРЫ

## СОСТАВ ИГРЫ



1. Карточки ролей – 7 шт.
2. Карточки персонажей – 9 шт.
3. Карточки букв – 108 шт.
4. Жетоны здоровья – 55 шт.
5. Жетоны маны (волшебной энергии) – 44 шт.

## ОБ ИГРЕ

Добро пожаловать в «Либрариум»\* — в мир, где слово опаснее пули, а обладание книгами, которые наделяют владельцев могучими силами и способностями, дарит головокружительную власть. Именно поэтому самой опасной и сильной фигурой становится **Библиотекарь**, имеющий неограниченный доступ к знаниям Древних. Он стоит у власти тайного общества «Либрариум», которое управляет мировым порядком. Оттачивая годами искусство складывать слова из букв и превращать их в сильнейшие заклинания, Библиотекарь уверен, что ему нет равных в этом.

Но отважные **Заговорщики** готовы бросить вызов: они затеяли мятеж — их не устраивает текущее положение дел.

Библиотекарь с помощью своих верных **Стражей** должен подавить восстание, если он хочет сохранить своё господство в «Либрариуме».

В свою очередь, Заговорщики стремятся свергнуть узурпировавшего власть Библиотекаря, а **Изгой**, разочаровавшись в «Либрариуме», планирует уничтожить всех его участников.

Используйте всю мощь своего словарного запаса в борьбе за власть в тайном обществе «Либрариум». Действуйте в соответствии с доставшейся ролью, атакуйте соперников, составляя из букв слова-заклинания. Но постарайтесь в жаркой схватке случайно не задеть своих, если, конечно, у вас ещё остались сторонники...

---

\* Либрариум (от лат. Librarium — библиотека).

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — атаковать и уничтожить врагов, составляя слова-заклинания из карт с буквами.

Стратегия каждого игрока зависит от того, какая роль ему досталась.

- Библиотекарь побеждает, если на конец игры он жив, а все Заговорщики и Изгой погибли.
- Страж побеждает, если Библиотекарь жив, а все Заговорщики и Изгой погибли.
- Заговорщики побеждают, если Библиотекарь погиб и остался в живых хотя бы один Заговорщик.
- Изгой побеждает, если он единственный остался в живых.

# Описание игровых карточек и жетонов



## Карточки персонажей

Помимо карточки роли, каждый игрок получает в начале партии карточку персонажа.

На ней указаны:

1. имя персонажа;
2. способности, которые он может применить, накопив достаточно маны для их активации;
3. стоимость активации способности;
4. начальное количество здоровья персонажа.



## Карточки букв

Карточки букв представлены 3 отдельными колодами:

- гласные буквы (красная рубашка);
- согласные буквы (синяя рубашка);
- особые карточки (оранжевая рубашка).

На лицевой стороне карточки указаны символы:



буква или сочетание букв;



лечение;



мана;



атака;



дальность;



джокер\*.



Наличие и количество символов зависит от карточки.

---

\* В переводе с англ. Joker значит «шутник» — подстановочная карточка в карточных играх, которая может использоваться для обозначения любой другой игральной карточки.

В колодах представлены буквы из алфавита русского языка, за исключением букв **Ё** и **Ь**.

**Колода гласных букв** (красная) состоит из 27 карточек с гласными буквами алфавита.

**Колода согласных букв** (синяя) состоит из 45 карточек с согласными буквами алфавита.

На каждой из карточек находится только одна буква. Все буквы в этих колодах являются наиболее часто употребляемыми в словах русского языка.

**Колода особых букв** (оранжевая) состоит из 36 карточек с одиночными гласными и согласными, которые редко употребляются в словах русского языка. Также в эту колоду входят карточки с двухбуквенными сочетаниями (биграммами) частого употребления.

## Жетоны здоровья

В начале игры каждый участник получает столько жетонов здоровья, сколько указано на карточке выпавшего ему персонажа. Получая и теряя очки здоровья в процессе игры, участник добирает их из запаса или же, наоборот, возвращает.

Игрок, потерявший последние очки здоровья, раскрывает свою роль (переворачивает карточку роли лицевой стороной вверх, чтобы все игроки её видели), и его персонаж считается погибшим.



Жетоны здоровья

## Жетоны маны (волшебной энергии)

Мана необходима для активации способностей персонажа, указанных на его карточке. Также можно тратить ману для защиты от атак. Игрок получает ману, составляя слова из букв, имеющих символ маны. Каждый такой символ приносит 1 единицу маны.

Если на карточках букв, которые были разыграны в текущем ходу, достаточно маны для активации способности, то игрок может применить её сразу же.

Если же количество маны недостаточно или игрок не желает тратить её в данный момент, он может взять соответствующее количество жетонов, чтобы применить их в другой раз.

Кроме того, атакованный участник может использовать жетоны маны, чтобы заблокировать нанесённый ему урон. За каждые сброшенные 3 единицы маны игрок блокирует 1 единицу урона. Жетон маны номиналом 3 на оборотной стороне имеет символ щита как напоминание о такой возможности.



Жетоны маны



Жетон маны номиналом 3 –  
оборотная сторона

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## 1. Колоды карточек с буквами

Сформируйте колоды букв: разделите все карточки букв на 3 колоды по цвету рубашек: красные, синие, оранжевые. Тщательно перемешайте и положите рубашкой вверх. Рядом с каждой колодой необходимо оставить свободное место для сброса.

## 2. Общий запас жетонов здоровья и маны

Выложите жетоны здоровья и маны, разделив их по номиналу, так, чтобы каждый игрок мог до них дотянуться.



Подготовленные карточки букв  
и запасы жетонов

## 3. Распределение ролей и персонажей

**Отберите карточки ролей** в соответствии с количеством игроков:

**для 3 игроков:** игроки не берут карточки ролей, каждый играет против всех, побеждает один оставшийся в живых;

**для 4 игроков:** Библиотекарь, Изгой, 2 Заговорщика;

**для 5 игроков:** Библиотекарь, Страж, Изгой, 2 Заговорщика;

**для 6 игроков:** Библиотекарь, Страж, Изгой, 3 Заговорщика;

**для 7 игроков:** Библиотекарь, 2 Стража, Изгой, 3 Заговорщика.

**Перемешайте карточки ролей** и раздайте каждому игроку по одной рубашкой вверх. Библиотекарь раскрывает свою карточку и кладёт её перед собой лицом вверх. Остальные игроки хранят свои роли в тайне.

**Перемешайте карточки персонажей** и сдайте по одной лицом вверх каждому игроку. По очереди зачитайте имя и особые способности персонажа. **Возьмите** столько **жетонов здоровья**, сколько указано на карточке персонажа.

**Важно!** **Библиотекарь дополнительно получает одну единицу здоровья за каждого игрока в партии, включая его самого.** Например, если его персонажу положено получить **18 единиц здоровья**, то **Библиотекарь при игре в пятёрку берёт  $18 + 5 = 23$  жетона здоровья**.



Оставшиеся карточки ролей и персонажей в этой партии не участвуют, отложите их.

#### 4. Подготовительный набор карточек букв

После получения карточек роли и персонажа каждый игрок взаимоиную получает карточки букв: 4 карточки из колоды согласных и 3 карточки из колоды гласных — у каждого в руке будет по 7 карточек.



# ХОД ИГРЫ

Первый ход делает Библиотекарь, затем право хода передаётся по часовой стрелке. Каждый ход состоит из 3 фаз:

1. Составление заклинаний.
2. Произнесение заклинаний и розыгрыш эффектов.
3. Добор карточек.

## 1. СОСТАВЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Получив карточки с буквами, игрок должен составить из них одно или несколько слов (заклинаний), соблюдая нижеприведённые правила.

**Важно!** Игрок не обязан разыгрывать все карточки с руки в свой ход, но он должен составить хотя бы 1 слово. Слово должно быть составлено минимум из 2 карточек, нельзя разыграть 1 карточку буквосочетания как отдельное слово.



### Использование символа «джокер»



Составляя заклинания, игрок может перевернуть любую из имеющихся у него карточек буквы таким образом, чтобы символ «джокер» оказался в левом верхнем углу, и использовать эту карточку вместо любой другой буквы из алфавита русского языка.

**Важно!** В каждом составленном заклинании может быть не более одной такой карточки. Игрок не получает за эту карточку никакие из указанных на ней бонусов: атаки, лечения или маны — они считаются утерянными.



### Буквы Ё-Ё, Ъ-Ъ

В игре отсутствуют карточки с буквами Ё и Ъ. Если игрок составляет слова, в которых присутствуют эти буквы, он может вместо них использовать карточки букв Е и Ъ соответственно. В этом случае все символы, указанные на этих картах, работают.

## Биграммы

В колоде особых букв (оранжевая рубашка), кроме карточек с одиночными буквами, есть карточки с буквосочетаниями (биграммы). Биграммы составлены из 2 букв, они могут быть применены в слове только в том порядке, как они написаны на карточке, и только вместе.

**Например,** у игрока есть карточка с буквосочетанием СТ, он может разместить её в любом месте составляемого слова: Стать, маСтЬ, плаСт.

Если у игрока не получается задействовать в своём слове обе буквы, он может перевернуть карточку и использовать её в качестве джокера.

В редких случаях, когда игрок не может составить ни одного слова из полученных букв, у него есть право 1 раз за свой ход сбросить все карточки и взять вслепую 7 карточек из 3 колод по своему выбору.

### Примеры составленных слов-заклинаний с использованием джокеров и биграмм



Слова  
без джокера



Слова  
с использованием  
джокера и биграммы РЕ

**(ЧЕРЕП)**

**(ПАР)**

### **Памятка по составлению слов**

- Разрешается использовать все слова, приведённые в стандартном словаре русского языка, за исключением имён собственных (названий, имён людей и т. п.), сокращений, предлогов, союзов, частиц и слов, которые пишутся через апостроф или дефис.
- Слова иностранного происхождения, включённые в стандартный словарь русского языка, считаются вошедшими в словарный состав, их разрешается использовать.
- Перед началом игры все участники должны договориться, какой словарь будет использоваться для проверки в сомнительных случаях.
- Разрешается использование слов во множественном числе.

**Важно! Словари не могут использоваться в процессе игры с целью подбора слов, соответствующих буквам в руке игрока. К ним можно обращаться только в случае спорных ситуаций: использования игроками сомнительных слов или для проверки орфографии.**

**Примеры разрешённых слов:** столик, столы, ты, долгий, долго, геймер, ходил, рисую и т. д.

**Примеры запрещённых слов:** Лена (имя человека), Москва (город), МГУ (аббревиатура), кое-что (пишется через дефис), на (предлог), или (союз) и т. д.

### **Правила составления слов для продвинутых игроков**

Если в партии принимают участие игроки, имеющие большой опыт в словесных играх, то вместо базовых правил можно договориться использовать только нарицательные имена существительные в именительном падеже и единственном числе (либо во множественном при отсутствии у слова формы единственного числа).

## **2. ПРОИЗНЕСЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ**

Составив заклинание, игрок в свой ход выкладывает карточки букв лицом вверх перед собой, группируя их в слова, озвучивает результат и применяет эффекты разыгранных карточек.

**Совет по игре.** При произнесении составленных слов рекомендуется добавлять какие-нибудь вычурные прилагательные и эпитеты к вашим заклинаниям. Это не даст никаких преимуществ, но позволит создать атмосферу и больше погрузиться в игровой процесс.

**Например:** «На тебя напал гигантский прыгучий хорёк, прощайся со своим здоровьем!»

Если составленные слова не являются разрешёнными или содержат орфографические ошибки, то они не могут быть разыграны и игрок обязан составить новое слово.

Если слова составлены верно, активный игрок использует эффекты получившихся заклинаний:

- каждый символ атаки наносит 1 урон выбранной цели;
- каждый символ маны даёт 1 единицу маны;
- каждый символ лечения даёт 1 единицу здоровья;
- символы дальности, расположенные на гласных буквах, расширяют возможности игрока выбрать цель для своего удара.

## Атака

Для каждого составленного заклинания игрок должен выбрать целью одного из игроков. Вся сила заклинания наносит урон только одному игроку.

**Важно! Если в один ход было составлено несколько слов-заклинаний, то активный игрок должен выбрать разные цели (нельзя атаковать одного игрока двумя заклинаниями).**



Участник, получивший урон от разыгранного заклинания, тут же должен сбросить соответствующее количество жетонов здоровья своего персонажа (жетоны уходят в общий запас).

Если в результате этого действия атакованный игрок потерял последнюю единицу здоровья, он выбывает, предварительно раскрыв всем свою роль.

По своему желанию атакованный игрок может использовать накопленные ранее жетоны маны и заблокировать нанесённый ему урон. За каждые 3 единицы маны игрок блокирует 1 единицу урона. Сброшенные жетоны маны также уходят в общий запас.

**Атака может быть усиlena** в соответствии со способностями персонажа: для этого активный игрок должен выполнить условие применения своей способности и потратить необходимое количество маны. Можно использовать как накопленную ранее ману, так и ту, которая указана на карточках букв, разыгранных игроком в текущем ходу.

**Важно! К одному заклинанию можно применить только одну способность. К каждому составленному заклинанию можно применить любую из способностей.**



## Дальность атаки

Для того чтобы атаковать определённого игрока, количество символов дальности в составленном заклинании должно быть больше или равно расстоянию от активного игрока до цели атаки.

Расстояние от одного игрока до другого равно числу промежутков между ними, считая в ближайшую сторону вокруг стола. Каждый символ дальности в слове увеличивает расстояние, на которое может быть применено заклинание.

**Например,** если в слове есть только 1 символ дальности, то игрок этим заклинанием может атаковать только соседа справа или слева. Для того чтобы атаковать игрока, сидящего от активного игрока через одного, в заклинании должно быть не менее 2 символов дальности.

Если в составленном заклинании нет ни одного символа дальности, то таким заклинанием нельзя атаковать других игроков, но игрок всё равно получает другие эффекты с карт: ману и лечение.

## Пример атаки персонажа

Доктор Вера составила в свой ход 2 слова: «чере\*» (череп) и «па\*» (пар). На карточках, составляющих слово «череп», есть 3 видимых символа атаки. Воспользовавшись способностью персонажа (увеличение урона, если слово составлено из 5 и более букв), она добавляет к своей атаке ещё 2 единицы урона. Для активации данной способности необходимо использовать 4 единицы маны — это количество имеется на разыгранных карточках. Символ атаки на карте буквы Е не учитывается, так как буква используется как джокер. Соответственно, выбранная цель теряет 5 единиц здоровья.

**Важно! При проверке выполнения условия срабатывания способности персонажа буквы-джокеры считаются теми буквами, которые они заменяют в слове.**



Активный игрок также может восстановить своё здоровье и взять 1 дополнительный жетон.

Вторым составленным словом игрок атакует другую цель, нанеся ей всего 1 урон. Можно было потратить ещё 5 единиц маны из запаса, чтобы нанести дополнительно 1 урон, используя способность усиления атаки за гласные буквы в слове, но игрок не стал этого делать.

Игрок не может атаковать только в том случае, если в составленном заклинании нет символов дальности. Такое возможно, если в качестве единственной гласной буквы используется джокер. Если в слове есть хотя бы 1 символ дальности, то игрок обязан выполнить атаку. Дружеский огонь добавляет азарта и хоть немного маскирует роли от слишком быстрого раскрытия.



## **Получение маны**

За все видимые символы маны на карточках, которые входят в разыгранные заклинания, игрок получает соответствующее количество маны, которую он по своему выбору может применить для активации способностей персонажа в текущем ходу или сохранить в виде жетонов, чтобы использовать в следующих ходах.



## **Лечение**

Если на карточках букв, использованных в заклинаниях, есть видимые символы лечения, то игрок может восстановить здоровье на соответствующее количество единиц. Лечение может быть направлено как на самого игрока, так и на любого другого игрока по его выбору.



**Важно! Игрок может набрать больше жетонов здоровья, чем у него было в начале игры.**



## **3. ДОБОР КАРТОЧЕК**

После применения всех эффектов от заклинаний использованные карточки букв необходимо положить в соответствующие сбросы рядом с колодами. Карточки, которые не были задействованы при составлении слов, остаются у игрока. Затем игрок добирает карточки до 7. Он может брать карточки с верха любой из 3 колод на своё усмотрение, но должен делать это вслепую: не глядя, какие именно буквы он берёт.

Если карточки в любой из колод закончились, необходимо перемешать сброс и сформировать новую колоду.

\*\*\*

# ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра завершается в одном из следующих случаев.

- **Погиб Библиотекарь.** Если Изгой — единственный выживший персонаж, в игре побеждает он. В противном случае, если жив хотя бы один Заговорщик, побеждают все Заговорщики вместе.
- **Погибли все Заговорщики и Изгой.** Побеждает Библиотекарь и Страж(и).

## УДАЧИ В ИГРЕ!

