

ОНДРА СКОУПИ

Буквен мармалад

ЗАБЪРКАЙТЕ МАРМАЛАДА

Буквен Мармалад е кооперативна игра за 2-ма до 6-ма играчи. В тази игра всеки от вас получава набор от закрити букви, образуващи дума. В процеса на играта вие ще виждате по една от буквите на останалите играчи, но в нито един момент няма да имате право да поглеждате своите букви. Целта ви е да разгадаете собствения си набор от букви, помагайки си един на друг, като давате указания на съотборниците си с буквите, които виждате в момента на масата.

Всеки рунд един от вас влиза в ролята на подсказвач и дава указание, като „изписва“ думата, маркирайки поредността на буквите ѝ с чипове с числа. Позицията на вашата буква в изписаното указание ви подсказва, коя може да е тя. След това минавате към ново указание. Но внимавайте! Разполагате с ограничен брой ходове. Трябва да сте доста находчиви в измислянето на думи, така че да давате максимално полезна информация на съотборниците си. Познайте Всичките си букви, преди да ви свършат ходовете и разкодирайте скритата си дума!

КОМПОНЕНТИ



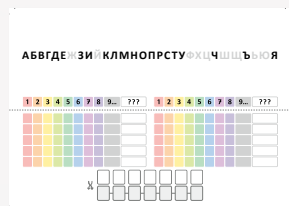
64 карти
с букви



1 карта
жокер



4 начални
карти



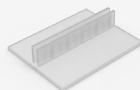
1 блокче за водене
на бележки



8 чипа с числа



6 молива



6 стойки
за карти



6 червени маркера
9 зелени маркера

НАЧАЛНА ПОДГОТОВКА

Сегнете около масата така, че всеки от вас да вижда буквите на останалите. Поставете чиповете с числа, картата жокер и началната карта по средата на масата.

ПОДГОТОВКА НА ТАЙНИТЕ ДУМИ

Започнете, като измислите тайна дума за десния ви съсед:

1. Размесете тестето с букви.
2. Разделете тестето относително по равно между играчите. Разгледайте раздадените ви карти и съставете дума от 5 букви. Изчистете останалите карти слицето надолу.
3. Ако някой от вас се затруднява да измисли дума с наличните букви, може да използва част от картите, изчистените от гругите играчи.
4. Когато всички сте готови, размесете картите на съставената 5-буквена дума и ги подайте скрити на съседа вдясно. Той няма право да ги гледа!
5. Размесете изчистените карти и ги поставете в средата на масата.

Или може да използвате приложението на играта.



Ниво на трудност: Тук е показана стандартна игра с 5-буквени думи. При начинаещи играчи може да опитате да играете с по 4 букви. Когато овладеете играта, може да вдигнете нивото до били дори 7 буквени думи!

ПОДГОТОВКА НА ИГРАЧИТЕ

Всеки от вас получава по една тайна дума сразбъркани букви. **Не може да разглеждате дадените ви букви.** Те остават скрити за вас през цялата игра. Подредете получените карти слицето надолу в редица пред себе си. Поставете най-лявата карта в стойката, така че да е видима за всички освен за вас.

Вземете молив и лист от блокчето. Съгнете листа по средата, образувайки параван, така че никои да не може да вижда буквите, които ще записвате по време на играта.

НАЧАЛНА КАРТА

Изберете начална карта, съответстваща на броя на играчите и я сложете в средата на масата. Поставете червени и зелени маркери върху обозначените за тях места.



Тези числа указват по колко карти да разгадете към всяка неутрална стойка.



НЕУТРАЛНИ СТОЙКИ

В играта винаги се използват всички 6 стойки за карти. Ако участват по-малко от 6 играчи, част от стойките ще бъдат неутрални.



Поставете по един зелен маркер зад всяка неутрална стойка.

Раздайте случайни карти с букви към всяка неутрална стойка и ги поставете закрити върху зеления маркер. Броят на картите към всяка стойка е посочен върху началната карта. След като сте приготвили тестетата, поставете най-горната карта от всяко тесте в съответната стойка, така че всички да я виждат.

ХОД НА ИГРАТА – ЕДИН РУНД

Разгледайте буквите в стойките.

В началото на всеки рунд ще виждате по една буква във всяка стойка, освен собствената си. Помислете за дума, която можете да образувате, използвайки буквите, които виждате. Една и съща буква може да се ползва няколко пъти, дори и да присъства само върху една карта.

Пример: Анди стои на позицията от примера долу. Тя вижда няколко възможни думи, например ТОК, РОК, ТРИКО, ТРОН.

Изберете подсказвач

Обсъдете потенциалните указания, без да назовавате измислените думи, за да прецените кой от вас има най-подходящо. При обсъждане на указанията, следвайте правилата в края на страницата и не издавайте предварително информация за

буквите на съотборниците си.

Не посочвайте буквите на конкретни играчи и не издавайте какъв тип дума е указанието ви. Всички заедно избирате кой да е подсказвач за рунда.

Вземете маркер от началната карта.

Всеки маркер от началната карта обозначава указание, което някой може да даде. Когато подсказвач дава първото си указание, взима червен маркер. Ако вече имате червен маркер от предишен рунд, вижте „Брой на указанията“ на стр. 6.

“Изпишете“ указанието.

Подсказвачът „изписва“ указанието си, използвайки чиповете с числа. Първият чип маркира първата буква от думата, вторият чип – втората и т.н.

Играчът с буква “И” е дал указание от 8 букви. Буквата на Анди е използвана три пъти.



КОГАТО ОБСЪЖДАТЕ УКАЗАНИЯТА

Може да казвате...

- От колко букви се състои вашето указание.
- На колко играчи ще е полезно, но не и на кои.
- Колко неутрални стойки включва, но не и кои.
- Колко бонус букви включва (виж стр. 6), но не и кои.
- Дали включва картата жокер.

Не може да казвате...

- “Това е полезно за всички без Тина.”
- “Указанието ми е малко неясно.”
- “Може ли да ползвам име на място?”
- “Вие двамата имате еднакви букви!”
- “Виждам само гласни.”
- “Използвам тази буква два пъти”
- “Буквата на Кари е трудна.”

Пример: “Имам указание от 7 букви. Използвам буквите на всички играчи, както и една неутрална и не включвам жокера.”

Запишете указанието

Ако подсказвачът е използвал вашата буква, запишете даденото указание на листа си. Поставете въпросителна на мястото на вашата неизвестна буква.

1 2 3 4 5 6 7 8 9... ???

КОТ?Р?К? А

Дръжте листа си така, че никога да не може да види случайно записките ви.

Опитайте да отгатнете буквата си.

Би трябвало да имате едно или няколко предположения за буквата си.

Пример: Ако е дадена думата ОРКИ, играчът с буквата "К" би трябвало да вижда следните варианти за себе си.

ОР?И Д,К,Л

В случая е дадено указание от примера на предната страница. Анди вижда само една възможност.

КОТ?Р?К? А

Решете дали да минете напред.

Ако сте достатъчно сигурни коя е буквата ви, махнете я от стойката и я върнете закрити на масата. Запишете предположението си на съответната позиция в долната част на листа.

А

Ако не сте сигурни, може да оставите същата буква за следващия рунд. Решението е ваше!

След като всички са взели решение, тези които минават напред, поставят буквата си обратно на същото място в своята редица без да я поглеждат.

ЖОКЕР КАРТАТА

Картата жокер може да се използва, за да замести коя да е буква от азбуката. Просто поставете върху нея чип с число, което отговаря на позицията на тази буква в указанието. Ако буквата фигурира в указанието повече от веднъж, върху жокера се поставят съответно няколко чипа. Не може да използвате жокера, за да заместите няколко различни букви ведна гума. Подсказвачът не може да казва за коя буква ползва жокера.

В примера от предната страница Анди би могла да ползва жокера като буква "С", за да изпише „*КОР*ТИ“. Играчът с буква "Р" би записал:



*КО?О*ТИ

ПОДГОТОВКА ЗА НОВИЯ РУНД

Всички играчи, които са решили да минат напред, преместват стойката си надясно и поставят в нея следващата буква от редицата си.



Винаги напредвате от ляво надясно. Веднъж преминали към следваща буква, не може да се върнете към предишната.

Ако указанието е включвало неутрална стойка, изчистете буквата от нея и поставете нова карта от нейното тесте (подробности на следващата страница).

Накрая върнете в центъра на масата всички чипове с числа.

БРОЙ НА УКАЗАНИЯТА

Маркерите върху началната карта обозначават броя на указанията, които може да бъдат дадени. При всяко ново указание взимате по един маркер.

При 4, 5 и 6 играчи:

Вземете червен маркер, когато дадете първото си указание. Ако играч вече има червен маркер, той взема зелен при всяко следващо указание, което дава.

Първоначално всички **достъпни** зелени маркери са само върху листата на цветето. Ако те свършат, трябва да изберете подсказвач, който все още не е давал указание и може да вземе червен маркер.

Когато свършат червените маркери, всеки от вас ще е дал поне по едно указание и вие бивате възнаградени - зеленият маркер в средата на цветето става **достъпен**.

В игра с 3-ма взимате червени маркери за първите си две думи. **В игра с 2-ма** взимате червени маркери за първите си три думи. След като свършат червените маркери, трите зелени маркера стават **достъпни**.

НЕУТРАЛНИ СТОЙКИ

Шестте стойки се използват във всяка игра, така че играчите винаги да виждат по 5 букви. Картите от неутралните стойки може да се ползват за всяко указание, все едно са букви на някой играч.

В края на рунда буквите от стойките се изчистват, ако са били ползвани в даденото указание (изчиствените карти се връщат в кутията.) След това в стойката се поставя следващата карта от прилежащото ѝ тество.

Когато последната карта от теството на някоя стойка бъде изтеглена, зеленият маркер става **достъпен**. Поставете го върху листата на цветето. Отборът ви е отключил едно допълнително указание.

След като теството на някоя стойка се изчерпа, за тази стойка теглите карти от теството в средата на масата.

БОНУС БУКВИ

Снапредването на играта някои от играчите може да свършат буквите си. **Ако сте върнали в редицата последната си буква, изтеглете нова карта от теството на масата.** Поставете стойката пред редицата си, така че да се вижда, че сте приключили с оригиналните си букви. Когато някой използва тази **допълнителна** буква в указание, може да опитате да я отгланете. Изразете гласно предположението си и след това погледнете картата. **Ако сте отгланали правилно, отборът ви получава една бонус буква.** Поставете бонус буквата на масата до жокер картата. Ако не сте отгланали буквата, я изчистете.

Независимо дали сте познали буквата или не, изтеглете нова карта от теството. Няма ограничение за бонус буквите, които отборът ви може да спечели.

Ако няколко играчи трябва да познават допълнителни букви, може да го направят в произволен ред. Картите от неутралните стойки не може да се превръщат в бонус букви.

Бонус буквите се ползват като тези от неутралните стойки. **След като ги използвате в някоя дума, ги изчистете.** Те може да се ползват също и в края на играта.

Автор: Ондра Скоупи
Илюстрации: Лукаш Водичка, Франтишек Седлачек
Худ. директор: Михаела Заоралова, Давид Яблоновски
Прод. мениджмънт: Петър Мурмак, Дита Лазаркова
Производство: Вит Водичка
Превод: Леда Герова
Редакция: Красимира Димитрова, Александър Геров

© Czech Games Edition, July 2019, www.CzechGames.com

6



ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

онлайн магазин:
www.BigBag.bg

www.fantasmagoria.bg

София, ул. Лъвски рид 6

+359 895 61 88 10

kingdom@fantasmagoria.bg

КРАЙ НА ИГРАТА

Играта може да приключи по два начина:

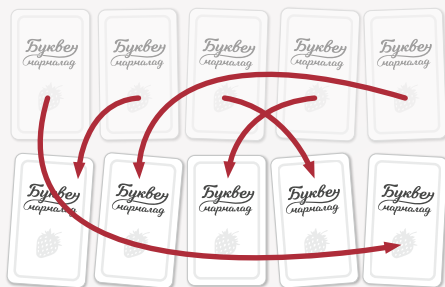
- Ако приключите рунд, в който е използван последният наличен маркер от началната карта, играта свършва.
- Играта приключва и когато са останали налични маркери, но всички играчи са решили, че са отгатнали всичките си букви.

Погледнете запуските си и се опитайте да образувате дума от буквите си.

Би трябвало да имате предположение за всяка една от буквите в редицата ви. В добрия случай би трябвало от тези букви да се състави дума. Ако сте измислили дума с буквите си, първо я запишете.



Разместете картите си с лицето надолу, така че да изпишете думата си.



Съвет: Някои играчи маркират картите с чиповете с числа, за да не се объркат при разместването.

Може да си помогнете с бонус букви или с картата жокер.

Когато опитвате да съставите дума, всяка от вашите букви може да бъде заменена с бонус буква или с жокера. Просто поставете бонус буквата

открита върху картата, която искате да замените. Това е особено полезно, когато не сте сигурни за някоя от буквите си. Може да ползвате една или няколко карти от средата на масата, но **една карта може да се ползва само от един играч.**

Пример: Тина предполага, че има "Р", "Т", "М", "С", и "К", но с тях не може да състави дума, затова трябва да има някаква грешка. Тя е най-малко сигурна в буква "М", затова решава да я замени с бонус буква "Ъ" или с жокера, за да образува "КРЪСТ".

Забележка: Може да използвате бонус букви или жокера, за да образувате по-дълга дума от тази, с която сте започнали. При опционалния начин за оценяване всяка екстра буква би ви дала +1 точка.

Всички разкриват думите си.

Един по един играчите обръщат картите си и проверяват дали думата им е вярна.



Не е нужно да съставите точно думата, която ви е била гадена първоначално. Ако играчът го вас ви е дал „ТАБЛО“ може да образувате „БАЛТО“. А може и да добавите бонус буква „Н“, за да получите „БАЛТОН“. Целта ви е да съставите **Вярно написана дума на български език.** Ако случайно сте образували **Вярна дума**, но не тази, която сте имали предвид, това също се брои.

Ако малко или повече всички имате Вярна дума, тогава всички малко или повече печелите. :)

Целият отбор си споделя победата. Целта е всички играчи да познаят думата си, но не винаги е възможно да се изиграе перфектна игра. Ако сте били близо до победата, това също е достатъчно.

ОЦЕНЯВАНЕ

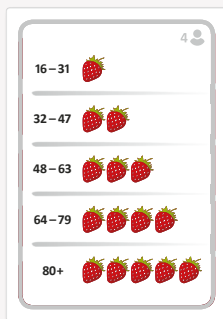
Ако желаете, може да пресметнете резултата на Вашия Буквен мармалаг. Сгрешените гуми носят по 1 точка, за всяка от оригиналните букви, които сте отгатнали правилно.

За Всяка Вярна дума:

- Умножете по 3 броя на оригиналните букви.
- Плюс 1 точка за всяка допълнителна буква.
- Плюс 1 точка за всеки неизползван маркер върху началната карта.

Пример: Ако ви е дадено "НАРОД" и сте ползвали бонус буква "Е", за да образувате "РОДЕНА", и отборът ви има два неизползвани маркера, тогава вашата дума носи $15+1+2=18$ точки.

Съберете общия брой точки на отбора и проверете на гърба на началната карта колко сладка е победата ви:



ЯДЛИВА

АПЕТИТНА

ВКУСНА

СЛАДКА

ПРЕВЪЗХОДНА

ЧЕСТО ЗАДАВАНИ ВЪПРОСИ

Може ли да ползвам тази дума за указание?

Да. Може да ползвате всяка дума, стига да е истинска. Това включва абривиатури като НАО или името на любимия ви фентъзи герой. Не може обаче да намекваме, че думата ви е необичайна.

Може ли да дам указание от 10 букви?

Разбира се. Просто си представете, че имате допълнителни чипове и кажете на съотборниците си, къде трябва да стоят.

Какво да правя, ако виждам два пъти „P“?

Не казвайте нищо. Ако измислите указание, съдържащо два пъти „P“ (като „РИБАР“) може да ползвате два пъти една и съща карта с „P“ или пък да маркирате и двете карти стази буква. Вие решавате.

Някои букви са в сиво върху листовете, тъй като не присъстват в тестето ли?

Точно така. Ако искате да ползвате някоя от тях, може да си помогнете с жокера.

Може ли да дам указание с моята буква?

Не. Може да ползвате само букви, които виждате.

С напредването на играта може ли да кажа, че думата ми е добра за „най-нуждаещите се“?

Бихте могли да обсъдите стратегии преди да започнете да коментирате потенциалните указания. Ако смятате, че

указанието ви помага на тези, които имат нужда, може просто да кажете, че имате добро попадение. Но не може да кажете кого включвате в указанието си и кого не.

Може ли да премина напред, ако не съм сигурен в буквата си?

Може да минете напред (дори и в по-късен рунд), ако буквата ви е ползвана в указание. Не може обаче да се връщате назад.

В някои случаи е необходимо да рискувате, например когато ви свършват ходовете.

Какво става, ако получа информация от предположенията на останалите?

Никой не може да изказва предположения за буквите си на глас, освен ако не отгатва бонус буква (но тогава и неуспешен опит може да е от полза за някой). Може обаче да каже дали е сигурен в предположението си. Тази информация може да помогне на други. Използвайте я!

Когато съставяме тайните гуми, възможно ли е някои играчи да получат по-дълги гуми от други?

Да, принципно няма проблем. Само помнете, че играчите спо-дълги гуми ще имат нужда от повече указания, затова те самите по-рядко ще дават такива.

Ако накрая не мога да сглобя тайната си дума, може ли да съставя по-къса дума?

Не, но може да ползвате жокера.