

# Книга Сказок

**В**

книге сказок всё перемешалось! Теперь Золотая рыбка исполняет желания Царевны-лягушки, а Золотой петушок колет орешки на острове Буяне вместо белочки. Помогите правильно собрать сюжеты всех сказок, чтобы всё встало на свои места!

## Состав игры



105 карточек сюжетов  
(по 5 карточек с одинаковой картинкой)



Нижняя часть коробки  
с особым ложементом



Жетон первого  
игрока



14 карточек персонажей  
(4 карточки Гамаюн и по 2 карточки остальных персонажей)



4 карточки-памятки



## Подготовка к игре

1 Вытащите все компоненты из коробки. Поместите нижнюю часть коробки в центр стола — это будет ваша книга сказок. Убедитесь, что все игроки могут легко до неё дотянуться. Каждый игрок садится напротив одной из сторон получившейся книги сказок.

2 Предварительно уберите из игры карточки одного из сюжетов, состоящих из 5 карточек (с голубой или красной рамкой), на ваш выбор. Возьмите нужное количество карточек сюжетов и персонажей в зависимости от количества игроков:

- при игре вчетвером используйте все карточки,
- при игре втроём уберите из игры все карточки с символом 4♠,
- при игре вдвоём уберите из игры все карточки с символами 3♠ и 4♠.

Перемешайте вместе карточки сюжетов и сказочных персонажей. Положите их стопкой лицом вниз рядом с книгой сказок или в центр книги сказок. Это стопка сюжетов.

3 Возьмите с верха стопки сюжетов 12 карточек и поставьте вертикально между стенкой коробки и ложементом по 3 карточки с каждой стороны. Ставьте карточки лицом к игрокам.

4 Каждый игрок берёт из стопки сюжетов по 3 карточки в руку, не показывая их соперникам. Также каждый игрок получает карточку-памятку, которую кладёт перед собой.

5 Самый младший игрок получает жетон первого игрока.

Теперь можно приступить  
к поиску разлетевшихся сказок!





## Цель игры

На карточках сюжетов изображены эпизоды из самых известных сказок Александра Сергеевича Пушкина. Вам предстоит собрать из отдельных эпизодов целую сказку, стараясь ничего не упустить. Для этого вращайте волшебную коробку-книгу и обменивайтесь с ней сюжетами, обращайтесь за помощью к сказочным персонажам или призовите дивную птицу Гамаюн, чтобы заполнить пробелы в сказке. Первым соберите 3 сказочных сюжета и победите в игре!

# Содержание книги сказок

В игре есть 5 сказочных сюжетов, которые собираются из разного количества карточек.

«У лукоморья дуб зелёный» (отрывок из поэмы «Руслан и Людмила») – 3 карточки



«Сказка о рыбаке и рыбке» – 4 карточки



«Сказка о золотом петушке» – 4 карточки



«Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях» – 5 карточек



«Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебеди» – 5 карточек



## Описание карточки сюжета

- Количество карточек в сюжете и место данной карточки в сказочной панораме.
- Цвет рамки, помогающий определить карточки, относящиеся к одному сюжету.
- Количество игроков, при котором используется данная карточка.



## Ход игры

Игра длится несколько раундов. Игроки ходят по очереди, передавая ход соседу слева, пока один из игроков не соберёт целиком 3 сказочных сюжета.

В свой ход выполните одно из основных действий, а дополнительно можете выложить 1 или более карточек перед собой. После этого ход переходит к следующему игроку.

### Выполнить основное действие

Выберите и выполните одно из следующих действий.

- Взять 1 карточку из стопки сюжетов
- Обменять 1 карточку с книгой сказок
- Сыграть 1 карточку сказочного персонажа

### Взять 1 карточку из стопки сюжетов

Возьмите в руку 1 карточку из стопки сюжетов. У вас в руке может находиться любое количество карточек.



### Обменять 1 карточку с книгой сказок

Возьмите в руку 1 из карточек, находящихся с вашей стороны книги сказок. На её место поставьте любую другую карточку из вашей руки.

### Сыграть карточку сказочного персонажа

Выложите перед собой карточку сказочного персонажа из руки и примените её волшебный эффект (эффекты персонажей описаны на стр. 8). Применив эффект, положите эту карточку в стопку сброса. В свой ход вы можете сыграть только 1 карточку сказочного персонажа.



**Пример.** Марусе не хватает всего 1 карточки в панораме «Сказки о мёртвой царевне», но у неё в руке есть карточка Гамаюна. Маруся выкладывает эту карточку и таким образом заканчивает этот сюжет.

## Выложить 1 или более карточек сюжетов

Выполнив основное действие, вы дополнительно можете выложить перед собой из руки 1 или несколько карточек сюжетов. Если вы хотите выложить несколько карточек, то все они должны быть из одной сказки и следовать в сюжете друг за другом. Затем доберите в руку столько карточек из стопки сюжетов, сколько вы выложили перед собой в этом ходу.

Каждая сказка собирается отдельно: карточки её сюжета выкладываются в ряд так, чтобы они лежали последовательно, составляя единую панораму. Каждую сказку вы можете собрать только 1 раз, однако другие игроки могут собирать такой же сюжет, как у вас.



**Пример.** Вася хочет выложить 3 карточки «Сказки о царе Салтане». Он выкладывает перед собой карточки 2, 3 и 4 из этого сюжета. У Васи в руке есть ещё карточки 1 и 3 из сюжета «Лукоморье», но в этот ход Вася не может их выложить, потому что они относятся к другому сюжету.

Сюжет сказки считается завершённым, когда из карточек собрана полная панорама сказки, при этом одна из карточек может быть заменена птицей Гамаюн (см. «Сыграть карточку сказочного персонажа»).

Если вы сыграли недостаточно карточек, чтобы завершить сказочный сюжет, вы сможете завершить его в последующих ходах. Но помните, что если вы играете больше 1 карточки, они всё равно должны идти последовательно.



**Пример.** Вася нашёл недостающие карточки 1 и 5 к сюжету «Сказка о царе Салтане», но выложить он может только одну из них, поскольку карточки не идут последовательно. Оставшуюся карточку он сможет выложить в свой следующий ход.

## Конец раунда

Раунд заканчивается, когда ход доходит до игрока с жетоном первого игрока. Поверните книгу сказок по часовой стрелке на одну грань (на 90°) и начните новый раунд.

## Конец игры

Конец игры наступает в двух случаях, описанных ниже.

- Один из игроков первым завершил 3 сказочных сюжета. Этот игрок немедленно объявляется победителем.
- Стопка сюжетов опустела. Все игроки делают равное количество ходов, пока ход не дойдёт до игрока с жетоном первого игрока. Побеждает игрок, который выложил наибольшее количество карточек сюжетов. В случае ничьей побеждает тот из игроков, претендующих на победу, который ходил последним.

**Пример.** Стопка карточек сюжетов пуста, и игра заканчивается. На победу претендуют Вася и Маруся. Вася выложил 10 карточек сюжетов, а Маруся – 9. Вася становится победителем.



Маруся



Вася

### НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы игры: Мартино Кьяккьера  
и Ремо Концадори

Художница: Ксения Смирнова

Директор направления: Дмитрий Павлов

Редакция выражает благодарность лицензионному менеджеру Владимиру Максиму.

Редакторы: Наталья Акимова  
и Екатерина Оськина

Менеджер: Полина Потёмкина

Дизайнер: Валерия Лукьянова

## Эффекты сказочных персонажей



**Избушка на куриных ножках.** Поверните книгу сказок любой стороной к себе. Затем можете обменять 1 карточку из вашей руки с книгой сказок.



**Кошечка Бессмертная.** Все ваши соперники должны отдать вам по 1 карточке из руки по своему выбору. Вы можете выбрать 1 из этих карточек и добавить её себе в руку. Остальные карточки отправляются в стопку сброса.



**Царевна-лягушка.** Положите в стопку сброса до 3 карточек из вашей руки, а затем доберите из стопки сюжетов столько карточек, сколько вы сбросили.



**Жар-птица.** Выполните 2 любых обычных действия.



**Змей Горыныч.** Откройте с верха стопки сюжетов карточки по числу игроков. Начиная с вас и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает 1 из этих карточек и добавляет её себе в руку. В случае, если в стопке не достаточно карточек на всех игроков, возьмите столько карточек, сколько возможно, и по очереди выберите по 1 карточке. После того как игроки разобрали карточки, сделайте дополнительный ход.



**Гамаюн.** Эта карточка может заменить 1 любую карточку в любом сюжете. Выложите птицу Гамаюн на любое место в сказочном сюжете вместо недостающей карточки. Карточка Гамаюна является частью сюжета, её не нужно убирать для того, чтобы закончить сюжет. После того как вы выложили карточку Гамаюна, её нельзя переместить в другое место.