

# ПРАВИЛА



У грі «Словомандри» ви з друзями вирушаєте в захопливу дводенну подорож до нового міста! Кожен гравець має власну секретну мапу місць, які хоче відвідати. Однак це можна зробити лише з допомогою інших гравців.

Ви гратимете за мандрівників і місцевих жителів, спільно докладаючи зусиль, щоб відвідати якнайбільше визначних місць. Крім того, протягом подорожі ви збиратимете золоті сувеніри.

Утім, не все так просто: ви знатимете лише кілька слів іноземною мовою, щоб спитати дорогу. Бон вояж!

## ВМІСТ ГРИ



165 карт слів



Фішка підрахунку очок



2 ігрові поля  
(двосторонні)



5 паспортів  
(по 1 кожного кольору)



5 фішок гравців  
(по 1 кожного кольору)



25 жетонів стрілок  
(по 1 набору з 5 стрілок  
кожного кольору)



20 карт мапи



5 карт-пам'яток



6 жетонів сувенірів



5 фішок слідів  
(з підставками)



Пісковий годинник

### ПОРАДА

Путівники можна залишити в коробці. Вони містять лише додаткові цікаві факти про кожне місто.



2 путівники  
(двосторонні)

# ПРИГОТУВАННЯ

1

**Виберіть ігрове поле.** Виберіть одне з 4 міст: Нью-Йорк, Париж, Токіо або Лондон. Покладіть поле цим містом догори на стіл, а інше поле поверніть у коробку.

2

**Підготуйте трек підрахунку очок.** Розмістіть фішку підрахунку очок (голуба) на позначці «Словомандри» в кутку поля біля поділки «1».

Потім покладіть 6 жетонів золотих сувенірів на відповідні поділки залежно від кількості гравців. Ось приклад приготувань до гри втриьох.

2 ГРАВЦІ: · 4 · 6 · 8 · 10 · 12 · 14 ·

3 ГРАВЦІ: · 6 · 9 · 12 · 15 · 18 · 21 ·

4 ГРАВЦІ: · 8 · 12 · 16 · 20 · 24 · 28 ·

5 ГРАВЦІВ: · 10 · 15 · 20 · 25 · 30 · 35 ·



3

**Виберіть колір.** Кожен гравець вибирає собі колір і бере фішку, жетони стрілок та паспорт цього кольору. Потім він кладе свою фішку на центр поля. Якщо ви граєте вперше, вставте карту-пам'ятку в ліву половину свого паспорта.

4

**Підготуйте решту компонентів.** Перетасуйте колоду карт слів (не обов'язково, щоб усі карти були тільки чорною чи білою стороною догори) і покладіть її біля поля. Перетасуйте карти мап і роздайте кожному гравцеві по 1 карті. Решту карт мап поверніть у коробку. Також розмістіть біля поля пісковий годинник і фішки слідів.

# ПЕРЕБІГ ГРИ

Виникли запитання?  
Перегляньте поради  
на останній сторінці цієї  
книжки правил!

«Словомандри» – це кооперативна гра. Ви гратимете командою, спільно здобуватимете очки й разом намагатиметеся перемогти! Мета вашої команди – зібрати якнайбільше золотих сувенірів.

На кожній карті мапи зображено схему ігрового поля з символами 2 типів: ● (дає 1 очко) і ★ (дає 2 очки). Ці символи позначають розташування визначних місць. Якщо під час подорожі **ваш маркер гравця зупиняється** на клітинці ігрового поля, що відповідає клітинці з символом **на вашій мапі**, ви здобуваєте відповідну кількість очок. Якщо ваша команда здобула золотий сувенір, додайте його до своєї колекції!

Утім, це просто лише на словах. Ви не можете самі переміщувати свою фішку, а натомість повинні використовувати карти слів і стрілки, щоб давати влучні підказки своїм друзям. Після цього залишається сподіватися, що вони правильно зрозуміють, куди ви хочете вирушити.

Гра триває 2 раунди – тобто два дні вашої мандрівки.

## День перший

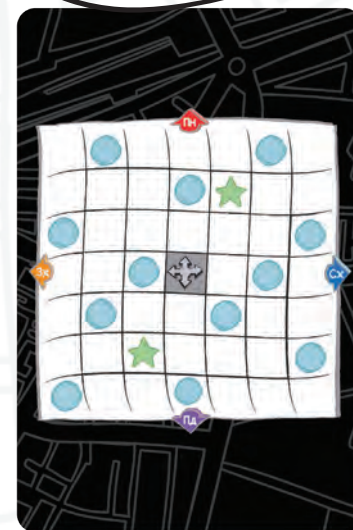
Кожен день складається з 3 кроків: **приготування, планування і подорож**.

### Крок 1. Приготування (одночасні)

- **Розмістіть стрілки.** Відкладіть убік стрілки «4» і «5» – вони вам знадобляться наступного дня. Інші 3 стрілки викладіть перед собою за порядком зростання.
- **Візьміть карти слів.** Кожен гравець бере по 10 карт слів.
- **Вставте карту мапи.** Кожен гравець негайно вставляє свою карту мапи в праву половину паспорта.

**БУДЬТЕ ПИЛЬНІ!**

Інші гравці не повинні бачити вашу карту мапи, а ви самі можете подивитися її лише тоді, коли на пісковому годиннику почнеться відлік часу!



Карта мапи, на якій зображено визначні місця і сторони світу



## Крок 2. Планування (одночасне)

**Усі гравці.** Переверніть пісковий годинник. Після цього кожен дивиться свою карту мапи й починає планувати маршрути зі своєї початкової позиції на полі (у перший день – це центральна клітинка поля).

Знайдіть на своїй карті мапи визначні місця, які ви хотіли б відвідати, а тоді перегляньте свої карти слів. За допомогою 3 стрілок і будь-якої кількості слів сплануйте свої маршрути так, щоб ваші друзі змогли здогадатися, де б ви хотіли зупинитися, і перемістили вашу фішку на клітинку, яка дасть вам очки!

### Планування першого маршруту

Щоб спланувати свій перший маршрут, розверніть стрілку в потрібному напрямку (↖ ↗ ↘ ↙), але **не по діагоналі**). Під стрілкою покладіть будь-яку кількість карт слів, які містять підказки щодо малюнка на вашій цільовій клітинці.

Слово на білій стороні карти **стосується вибраної клітинки поля**, а слово з часткою «не» на чорній стороні **не стосується клітинки**. Тобто якщо на чорній стороні карти ви бачите слова «Не зручне», це означає, що зображене в клітинці **не можна** назвати зручним. Найкращі підказки описують зображення так, що його складно переплутати з іншим.



Данило дивиться, які клітинки розташовані **по прямій** відносно його початкової позиції та співвідносить їх з визначними місцями на своїй мапі. Він зауважує, що 2 його карти слів описують вагон метро, розташований за 2 клітинки на схід. Данило повертає свою стрілку «1» на схід (праворуч) і кладе карти «Метушливе» і «Не зручне» під стрілкою.

Наступний свій маршрут Данило плануватиме, **починаючи з клітинки вагона метро**.



## Планування інших маршрутів

Інші маршрути ви плануєте так само. Якщо ви хочете змінити напрямок руху, поверніть свою стрілку в бік своєї наступної зупинки й використайте будь-яку кількість карт, щоб дати якомога очевидніші підказки. **Переконайтеся, що ваш наступний маршрут починається з вашої попередньої зупинки.** Наприклад, ваш другий маршрут почнеться з вашої зупинки на першому маршруті, а третій маршрут – з зупинки на другому маршруті. Примітка: команда не здобуває очок за символи, повз які проходить гравець – лише за ті, на яких він зупиняється.

## Час вийшов!

Коли на пісковому годиннику сплив час або всі гравці закінчили планувати маршрути, усі відкладають свої невикористані карти та переходять до **кроку 3 «Подорож».**



## Крок 3. Подорож (за порядком ходів)

Кожен гравець по чергово виконує роль **мандрівника**. Першим виконує хід гравець, який нещодавно подорожував літаком. Інші гравці в цей хід виконують роль **місцевих жителів**, які намагаються зрозуміти маршрут мандрівника.

## Мандрівник запитує дорогу

Мандрівник оголошує всі свої заплановані маршрути: він перераховує вголос номери й напрямки своїх стрілок та **по порядку** зачитує слова на картах (від першої до останньої стрілки).

Данило – мандрівник. Він оголошує свої маршрути: «Спершу я йду на схід, шукаючи дещо "Метушливе" та "Не зручне"; потім я рушаю на південь, у "Холодне", "Відпочинкове" та "Слизьке" місце; наостанок я повертаю на захід, де є щось "Активне" й "Кругле"».

**ВАЖЛИВО**  
Мандрівник не може спілкуватися з місцевими жителями, поки вони обговорюють варіанти місць.



### Місцеві жителі вгадують маршрути

Після того як мандрівник оголосив свої маршрути, місцеві жителі обговорюють варіанти і вгадують, де саме він хоче зупинитися. Вони розміщують фішку сліду на кожній клітинці, де, на їхню думку, планує зупинитися мандрівник (слід «1» – там, де, на їхню думку, закінчується перший маршрут, слід «2» – там, де закінчується другий маршрут тощо).

Гравці можуть вільно переміщувати фішки слідів під час обговорення. Якщо група не може дійти згоди щодо того, де розмістити сліди, то остаточне рішення за гравцем ліворуч від мандрівника.

### Мандрівник вирушає в подорож

Мандрівник відкриває свою карту мапи, і команда здобуває очки за кожну клітинку зі слідом, яка відповідає визначному місцю на карті мапи мандрівника. Якщо фішка підрахунку очок досягає золотого сувеніра, команда додає його до своєї колекції. Якщо місцеві жителі не вгадали котрусь із зупинок, то тепер мандрівник може розповісти, куди він збирався і чому вибрав саме такі слова для підказки.

Розмістіть фішку гравця на клітинці, де був останній жетон сліду. Тепер це початкова позиція фішки гравця для **другого дня**.

Наступний за годинниковою стрілкою гравець від поточного мандрівника стає наступним мандрівником і виконує крок 3 «Подорож». Продовжуйте за годинниковою стрілкою, поки кожен гравець не виконає роль мандрівника. Підрахуйте здобуті очки й після цього переходьте до **другого дня**.



Після того як місцеві жителі завершили обговорення здогадок, Данило відкрив свою карту мапи. Жетони слідів розміщено на 1 ● клітинці (1 очко) і на 1 ★ клітинці (2 очки) – місцеві жителі вгадали перші 2 маршрути!

Слова третього маршруту Данила стосувалися «Бейсбольного інвентаря», проте місцеві жителі зрозуміли їх як натяки на велокур'єра – непогана здогадка, втім, очок вона не дає. Команда здобуває 3 очки, пересуває фішку очок і забирає золотий сувенір.



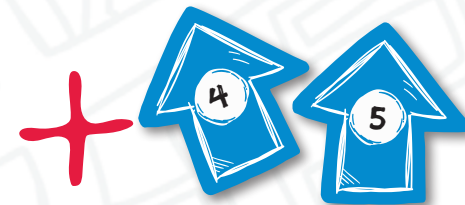
# День другий

Другий день подібний до першого, за винятком деяких змін до кроку 1 «Приготування» (кроки 2 та 3 такі самі, як під час першого дня).

## 1. Приготування (лише для дня 2)

- **Розмістіть стрілки.** Візьміть стрілки «4» і «5» та покладіть перед собою. Тепер ви можете здобути ще більше очок!
- **Візьміть карти слів.** Кожен гравець скидає свої карти слів і бере по 10 нових.
- **Переверніть карту мапи.** Переверніть свою карту мапи на інший бік. Протягом другого дня ви гратимете на цій стороні карти мапи.

Повторіть кроки 2 та 3 з попереднього раунду, використовуючи додаткові стрілки, нові слова та карту мапи. Хай щастить!



### ВАЖЛИВО

Залиште свою фішку гравця на її поточній клітинці! Це ваша нова початкова позиція для другого дня.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Після другого дня гра закінчується!

Перегляньте таблицю на останній сторінці цієї книжки правил, щоб дізнатися, як добре впоралася ваша команда! Порахуйте свої золоті сувеніри та з'ясуйте, чи стали ви **словомандрівниками!**

## ТВОРЦІ ГРИ

### Від автора гри:

Мої головні тестувальниці та супутниці життя Амелі, моему синові Гюставу, понеділковій банді (Браяну, Фаб'єну, Мартіну, Френсісу, Марку-Андре та Марку), а також команді Repos (Віржині та Танті).

### Додаткова особлива подяка:

«Лондонському оку», Токійській вежі та токійському хмарочосу SkyTree, нью-йоркському Mister Softee та паризькому Moulin Rouge.



Moulin Rouge® є зареєстрованою торговою маркою Moulin Rouge. Використовується з дозволу.

### Автор гри:

Томас Дажене-Лесперанс

### Оформлення полів:

Бейлі Кроуфорд,  
Клементин Гіваркх,  
Маріо Круз Реес-молодший,  
Піт Слеттері

### Оформлення коробки:

Піт Слеттері

### Графічний дизайн:

Джей Гернішин,  
Гамзе Деріноз,  
Кетрін Бойлз,  
Тоні Мастранджелі

### Креативний відділ:

Бріанна Вудворд

### Виробництво:

Гвадалупе Гонзалес

### Розробка:

Джон Велгус, Джон Бріґер,  
Бріанна Вудворд,  
Браян Борнмюллер

### Технічні тексти та інструкції:

Стівен Кімбалл

### Редагування:

Даніель Варретт

### Команда Office Dogs:

Бріанна Вудворд,  
Браян Борнмюллер,  
Гвадалупе Гонзалес,  
Джей Гернішин,  
Люк Петершмідт,  
Тобі, офісний пес

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

### Керівник проекту:

Роман Козумляк

### Перекладачка:

Анастасія Гуркіна

### Випускова редакторка:

Олена Науменко

### Редактор:

Святослав Михаць

### Коректор:

Анатолій Хлівний

### Верстка:

Артур Патрихалко

### Особлива подяка

Андрієві Журбі

Lord of  
Boards



© 2023 Lord of Boards  
www.lordofboards.com.ua

# Поради та уточнення

- ✦ Ви не зобов'язані використовувати всі 10 карт слів. Якщо ви дасте забагато підказок, це більше заважатиме, ніж принесе користь!
- ✦ Ви не зобов'язані використовувати всі стрілки. Під час першого дня ви можете використовувати до 3 стрілок, а під час другого – до 5 стрілок.
- ✦ Ви повинні покласти щонайменше 1 слово під кожен свій використаний стрілок.
- ✦ Ви можете використати 1 карту слова лише з 1 стрілкою. Не можна класти 1 карту під кілька стрілок.
- ✦ Ви можете здобувати очки за кожне визначне місце лише раз на день.
- ✦ Ви можете зупинитися на клітинці, яка не дасть вам очок. Іноді вам доведеться це робити, щоб закінчити наступний маршрут на ціннішій клітинці.
- ✦ Якщо місцеві жителі впевнені щодо одного з останніх місць у подорожі мандрівника, вони можуть скористатися цією інформацією, щоб визначити й попередні місця.
- ✦ Місцеві жителі можуть дивитися на карти слів, які не використав мандрівник, щоб отримати додаткову інформацію.
- ✦ Якщо фішка гравця зупиняється на клітинці, що відповідає визначному місцю на його карті мапи, він здобуває очки (навіть якщо не планував там зупинитися!).
- ✦ Під час другого дня гравці не здобувають очок за початкову клітинку. Щоб здобути за неї очки, вони повинні переміститися на іншу клітинку, а тоді повернутися на початкову.

## Таблиця очок

Скільки золотих сувенірів зібрала ваша команда?

### Золоті сувеніри

	1	Труднощі перекладу...
	2	Туристи
	3	Мандрівники вихідного дня
	4	Літуні-завсідники
	5	Експерти-дослідники
	6	Поліглоти

Що з цими голубами?

На кожній мапі є унікальне зображення голуба, птаха, що живе в кожному мегаполісі на Землі. Хай де ви поїдете – вони скрізь!

Lord of Boards

OFFICE DOG™