

TEAMTM STORY



Правила Гри





Йой! Магічний торнадо зруйнував бібліотеку, і всі сторінки чарівної книги розлетілися!

Чаклуни-стажери, все залежить від вас! Станьте Казкарями, вигадуйте історії та поверніть сторінки назад... у правильному порядку!



Компоненти



60

пронумерованих карт "*Магія*"



60

пронумерованих карт "*Пригода*"

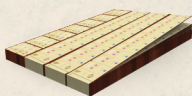


5 частин

ігрового поля



1 пісочний годинник на 30 секунд



1 блокнот для підрахунку очок

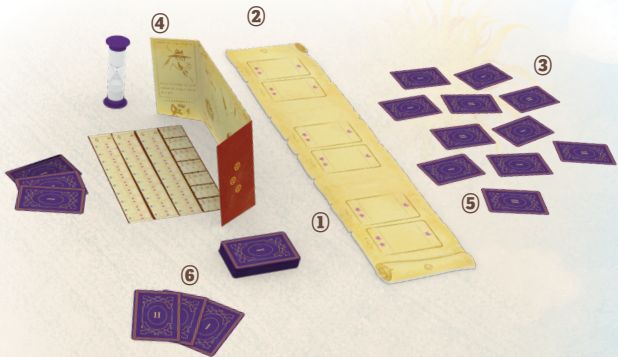


1 ширма з чарівною книгою

Мета гри

Заробіть якомога більше ★ ★ (зірок), розповідаючи чудові історії та відтворюючи їх за допомогою правильних карт у правильному порядку.





Підготовка до Гри

① Всі разом оберіть, яку колоду карт ви хочете використати для цієї гри: **"Магія"** або **"Пригода"**.

Якщо ви хочете поєднати два всесвіти, використовуйте карти **від 1 до 30 (I)** з однієї колоди та карти **від 31 до 60 (II)** з іншої.

② Зберіть ігрове поле в центрі столу так, щоб на ній було стільки клітинок, скільки ви хочете. Чим більше клітинок, тим довша історія і тим важче її запам'ятати. Для першої гри ми рекомендуємо скласти **поле з 6 клітинками**. Покладіть решту частин поля назад у коробку, вони вам для цієї гри не знадобляться.

③ Гравець з найбільшими вухами стає першим **Слухачем**. Інші гравці стають **Казкарями** і сідають навпроти Слухача.

④ Один з Казкарів буде **Писарем** у цьому раунді. Він або вона беруть блокнот для підрахунку балів, ширму, щоб сховати блокнот, пісочний годинник і ручку. Їх завдання - записувати бали і стежити за часом.

⑤ Перетасуйте колоду карт і викладіть **20 з них долілиць** посеред столу. Решту карт відкладіть для наступних раундів.

⑥ Кожен Казкар бере **3 карти** з розкладених на столі, не показуючи їх Слухачеві.



Ігролад

Кожна партія *Team Story* грається в стільки раундів, скільки є гравців, кожен з раундів ділиться на дві фази:



1 Казкарі разом розповідають історію, використовуючи карти.

2 Слухач знаходить карти, які були використані, щоб відтворити історію.

1 Історія

Казкар, який сидить ліворуч від Слухача, починає історію. Він каже "Жили-були", бере одну з карт з руки і починає вигадувати історію, яка стосується цієї карти. Обов'язково опишіть карту, інакше Слухач може переплутати цю карту з іншою, коли шукатиме її.

Після того, як історію карти розповіли, Писар **таємно** запише її номер в першій клітинці рядка в блокноті для підрахунку очок, а потім кладе карту **долілиць** на першу клітинку на ігровому полі ▷. Казкар бере нову карту в руку з розкладених на столі. Гравець ліворуч **продовжує ту саму історію**, використовуючи карту зі своєї руки.

Примітка:

Для гри удвох Казкар розповідає всю історію самостійно.

Історія продовжується доти, доки ігрове поле не буде повністю заповнене картами долілиць.

Під час розповіді Слухач зосереджується і намагається запам'ятати якомога більше деталей про карти, про які розповідають Казкарі. Можна заплющити очі для концентрації.

Закінчивши свою історію, Казкарі забирають карти з ігрового поля, які вони використовували, перемішують їх з картами з руки і тими, що лежать на столі. Потім вони викладають усі 20 карт на столі горілиць.



2 Квест

Писар перевертає пісочний годинник. Слухач має **60 секунд**, щоб переглянути карти на столі і знайти ті, які згадуються в історії. Також він чи вона мають розкласти карти на ігровому полі в тому ж порядку, що і в історії, щоб заповнити усі клітинки.



Примітка:

60 секунд = 2 виміри пісочного годинника. Коли пісок в годиннику закінчиться, Писар має перевернути його вдруге.

Як тільки час закінчиться, Слухач зупиняється. Перевірте карти на ігровому полі, порівнюючи карти з числами, записаними у блокноті.

- 1 Якщо карта не згадується в історії, вона не приносить жодної ★ і перевертається долілиць.
- 2 Якщо карта згадується в історії, але знаходиться в неправильному місці на полі, посуňte її вниз: вона приносить 1 ★ Слухачеві.
- 3 Якщо карта згадується в історії і знаходиться в правильному місці на полі, пересуньте її вгору: вона приносить 2 ★ Слухачеві.

Запишіть загальну кількість ★ Слухача в блокноті для підрахунку очок.

Кожен Казкар отримує 1 ★ за кожну свою карту, яку відгадав Слухач, незалежно від того чи в правильному місці вона була.



Кінець Раунду

Гравець ліворуч від Слухача стає новим Слухачем, і починається новий раунд з 20 новими картами.



Після 3 раундів перетасуйте всі використані карти разом.




Примітка:

Для гри удвох Слухач і Казкар просто міняються ролями.

Кінець гри

Гра закінчується, коли кожен гравець побуває Слухачем один раз. Гравець, який набрав найбільше  , виграє!





Якщо ж нічия, то перемагає той, хто отримав **найбільше**  в ролі Казкаря.

Якщо і в цьому випадку нічия, Казкарі ділять перемогу між собою.



Варіанти гри

Щоб зробити гру більш складною:

-  Складіть ігрове поле з більшою кількістю клітинок і розповідайте історії з більшою кількістю карт (наприклад, 8 або 10).
-  Розкладіть більше карт на столі (наприклад, 25 або 30).
-  Кожен Казкар має в руці більше карт (наприклад, 4 або 5).
-  Переверніть годинник лише один раз. Слухач матиме лише 30 секунд на відтворення історії замість 60.



Як користуватися блокнотом для підрахунку очок:



1. Під час раунду

Напишіть ініціали
Слухача
(Тут вписується
1^{ий} гравець)

Напишіть
ініціали
Казкарів

1	👂	20	38	23		
	👄	★ ★	★ ★	★ ★		
	👄	CD	AF	CD		
	👄	★	★	★		
2	👂	12	7	9		
	👄	★ ★	★ ★	★ ★		
	👄	AF	P-E	AF		
	👄	★	★	★		

Напишіть номер
карти в історії
(тут вписується
1^{ша} карта на
ігровому полі)

2. Наприкінці раунду

Обведіть ★ для
підрахунку
очок Слухача

Обведіть ★ для
підрахунку очок
кожного Казкаря

1	👂	20	38	23	30	!
	👄	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★
	👄	CD	AF	CD	AF	CD
	👄	★	★	★	★	★

3. В кінці гри

Визначте фінальний
рахунок для кожного гравця
(★ за раунд + ★ за гру)

👂	P-E	1	👂	CD	2	👂	AF	3	👂	!	4
★	5	+	★	8	+	★	1	+	★	8	=
★	5		★	6		★	8		★	8	
★	10		★ ★	14		★ ★	9		★ ★		

Приклад раунду для 4-х гравців

Казкар 1 - "Жив-був... чарівний фен (20)".

Казкар 2 - "Він мріяв... стати кроликом (4)".

Казкар 3 - "Одного разу він пішов до
могутнього чарівника (23)".

Казкар 1 - "Але той загубив свою чарівну
паличку (30)".

Казкар 2 - "О ні, дурнику, вона просто
заховалася... в його капелюсі! (1)".

Казкар 3 - "З того дня фен став найгарнішим
кроликом (26) у королівстві!"



**Чи вдасться Слухачеві знайти всі карти в цій історії...
і розкласти їх у правильному порядку?**

Післямова від авторів та команди

*Les Fées Hilaires дякують їхнім сім'ям, особливо Полю, Калісті,
Елої, Родольфу та Мало, дітям з початкового класу Софі в
Бонсоні та Ер де Жу в Парижі.*

*Ми також дякуємо учням та вчителям Лудресу за їхні безцінні
коментарі та враження від цієї гри.*

Автори: Les Fées Hilaires (Веселі феї)

Керівники проекту: Матильда Одіне та Адрієн Фенуйє

Коректори: Орелі Рафаель, Хлої Дюссутур, Ксав'є Таверн

Ілюстраторка: К'яра Галетті

Графічні дизайнери: Елісон Машепі та П'єр-Еммануель Бретань

Переклад: Дарина Сауленко

Редактура: Яна Мокляк

WWW.LOKI-KIDS.COM

2021 LOKI - Всі права застережено.

