

MEOWGIC

RuleBook

ПРАВИЛА ИГРЫ





Весёлая игра для изучения английских слов!

Об игре

Мяуджик — это особая магия, доступная только котам-волшебникам. Чтобы определить, чья магия сильнее, они проводят турниры.

Мы принесли их тайные знания людям, и теперь каждый может принять участие в **волшебном поединке!**

Удивительно, но магический кошачий язык очень похож на **английский**. Потому, чем больше слов ты знаешь, тем выше шансы на победу!

Разыгрывай карты с магическими словами, выбирая их по силе. **Атакуй, защищайся,** используй **заклинания!**

Разыграй все свои карты раньше остальных игроков, правильно произнося и переводя слова.

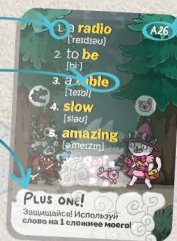
Что в коробке?

- **52 КАРТЫ СО СЛОВАМИ**
(5 слов разной сложности на каждой)
- **ПРАВИЛА ИГРЫ** (RuleBook)
- **СЛОВАРИК** (SpellBook)

СИЛА
СЛОВА

СЛОВО

ЗАКЛИНАНИЕ



НОМЕР В СЛОВАРЕ



Подготовка

1. **ПЕРЕТАСУЙТЕ КОЛОДУ И РАЗДАЙТЕ КАРТЫ:**
2 игрока — по 26 карт.
3 игрока — по 16 карт.
4 игрока — по 12 карт.
2. Карты кладутся стопками, **РУБАШКОЙ ВВЕРХ**.
3. Каждый игрок берёт **по 3 КАРТЫ В РУКУ**.
4. **ОПРЕДЕЛИТЕ, КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ** (например, игрой в «камень-ножницы-бумага»).



Ход игры

1. АТАКА:

Игрок 1 атакует соседа слева (**Игрока 2**) и разыгрывает одну из трёх карт на руке. Он выбирает одно слово для атаки, произносит его, переводит и указывает силу атаки (номер слова на карте, от 1 до 5).

ПРИМЕР: «Pencil — карандаш! Сила 2.»



**В СЛУЧАЕ ОШИБКИ АТАКА НЕ УДАЕТСЯ.
ХОД ПЕРЕХОДИТ ИГРОКУ 2.**



2. ЗАЩИТА:

Игрок 2 защищается. Он должен выбрать слово на своей карте с силой, **РАВНОЙ** или **БОЛЬШЕЙ**, чем у атакующего.

ПРИМЕР: «Snowy — снежно! Сила 3! Атака отбита!»



Если **Игрок 2** смог произнести и перевести подходящее слово — **ЗАЩИТА УДАЛАСЬ.**

РАЗЫГРАННЫЕ КАРТЫ ОТПРАВЛЯЮТСЯ В ОБЩИЙ СБРОС.



Если **Игрок 2** не смог — **ЗАЩИТА НЕ УДАЛАСЬ.**

Игрок 2 ЗАБИРАЕТ ВСЕ РАЗЫГРАННЫЕ КАРТЫ и кладёт под низ своей стопки.

После проигрыша Игрок 2 может заглянуть в словарь, чтобы запомнить новые слова с полученных карт!

Запомни самые "сильные" слова, ведь позже эти карты нужно будет разыграть.

Игроки могут обращаться к словарю для проверки соперника.

При игре втроём или вчетвером другие игроки не подбрасывают карты!

3. ДОБОР КАРТ И ПЕРЕДАЧА ХОДА:

После атаки и защиты игроки **добирают карты до трёх на руке.**

Ход переходит к игроку слева (**Игроку 2**), независимо от того, удалось ему защититься или нет. Игра продолжается.

КОНЕЦ ИГРЫ



В турнире котов-волшебников побеждает тот, кто первым избавился от всех карт!

Остальные игроки занимают призовые места в зависимости от количества оставшихся карт. (Чем меньше карт тем — лучше.)

ЗАКЛИНАНИЯ

НЕКОТОРЫЕ КАРТЫ ИМЕЮТ ОСОБЫЕ СВОЙСТВА, КОТОРЫЕ МОЖНО ПРИМЕНЯТЬ ПО ЖЕЛАНИЮ.

ЗА ОДИН РАУНД (АТАКА+ЗАЩИТА) КАЖДАЯ СТОРОНА МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТОЛЬКО ОДНО ЗАКЛИНАНИЕ!

АТАКУЮЩИЕ

- **BLINDFOLDED** (С завязанными глазами)

Назови и переведи слово, затем вытяни случайную карту из руки соперника и положи на стол в открытую. Он должен защититься словом именно с этой карты. **ЗАКЛИНАНИЯ С НОВОЙ КАРТЫ НЕ ПРИМЕНЯЮТСЯ!**

- **DOUBLE TROUBLE** (Двойные неприятности)

Разыграй вторую карту, используй слова одинаковой силы с обеих. Сопернику нужно защититься от каждой. **ЗАКЛИНАНИЕ НЕЛЬЗЯ ПРИМЕНИТЬ, ЕСЛИ У СОПЕРНИКА ОСТАЛАСЬ ВСЕГО 1 КАРТА!**

- **PLUS ONE** (Плюс один)

Назови и переведи слово. Для защиты соперник должен использовать слово хотя бы на 1 уровень сильнее твоего. **ОТ СЛОВА СИЛОЙ 5 ЗАЩИЩАЕТ СЛОВО СИЛОЙ 5.**

ЗАЩИТНЫЕ

НЕ НАЗЫВАЙ СЛОВО СРАЗУ. ПРИМЕНИ ЗАКЛИНАНИЕ. ЕСЛИ АТАКУЮЩИЙ ИГРОК СПРАВИЛСЯ, ЗАЩИЩАЙСЯ СЛОВОМ СО СВОЕЙ КАРТЫ С СИЛОЙ 3 И МЕНЬШЕ.

- **AMBUSH (ЗАСАДА)**

Верни карту, которую разыграл соперник, ему в руку. Он должен атаковать тебя другой картой, словом с силой 3 и меньше.

ЕСЛИ НА НОВОЙ КАРТЕ АТАКИ ЕСТЬ ЗАКЛИНАНИЯ, ОНИ НЕ РАБОТАЮТ!

Если ты защищаешься картой Ambush против **DOUBLE TROUBLE**, атакующий игрок забирает себе обе карты и атакует тебя новой картой.

- **CHECK'EM ALL (ПРОВЕРЬ ИХ ВСЕ)**

Атакующий должен прочитать вслух и перевести все слова со своей карты выше (слабее) того слова, которым он атаковал.

ЕСЛИ ОШИБСЯ, АТАКА НЕ УДАЛАСЬ — он забирает все карты раунда.

Если **CHECK'EM ALL** сыграли против **DOUBLE TROUBLE**, то атакующему нужно прочитать и перевести слова на обеих картах.

- **SPELL IT, PLEASE** (ПРОИЗНЕСИ ПО БУКВАМ, ПОЖАЛУЙСТА)

Прикрой атакующую карту рукой, чтобы соперник её не видел. Он должен произнести своё слово по буквам.

Если он не справился, атака не удалась. Атакующий забирает все разыгранные карты.

СОВЕТ СТАРЕЙШИНАМ МАГОВ

- Будьте эмоциональны и вовлечены!
- Подстраивайте сложность под юных волшебников.
- Не превращайте игру в урок!



ПРИМЕР ПАРТИИ

Игрок 1

Выкладывает с руки обычную карту A25 и говорит:

«Lazy — ленивый. Сила 4.»

Игрок 2

Отвечает картой A03 с заклинанием Ambush и говорит:

«Засада! Атакуй другой картой с силой 3 или меньше!»

Игрок 1

Забирает свою карту в руку и выбирает другую. На новой карте A27 есть защитное заклинание Plus One, но после Ambush никакие заклинания не срабатывают. Игрок 1 говорит:

«Хорошо, тогда мое слово Twelve — двенадцать. Сила 3.»

Игрок 2

Защищается словом на 3 с карты Ambush:

«*Fat* — толстый. Сила тоже 3. Отбил!»

ЗАЩИТА УДАЛАСЬ, ЭТИ КАРТЫ УХОДЯТ В СБРОС.

ИГРОКИ ДОБИРАЮТ В РУКУ ДО 3 КАРТ.

ХОД ПЕРЕХОДИТ К ИГРОКУ 2.

Игрок 2

Использует карту A38 с заклинанием Double Trouble и кидает вторую карту A52, называя на обеих картах слово с силой 5:

«Двойной удар! Для начала *watermelon* — арбуз! Сила 5. И *to disappear* — исчезнуть. Тоже сила 5!»

Игрок 1

Защищается картой A10 с заклинанием Check'em all, требуя Игрока 2 перевести все слова с силой 1-4 на обеих атакующих картах.

Игрок 2

Ошибается в слове 3:

«Первое слово: *to help* — помочь. Затем *black* — черный. Дальше *a living room*... это я не помню. Спальня?»

Игрок 1

«Неправильно, смотрим в словарь. *A living room* — это гостиная.»

АТАКА НЕ УДАЛАСЬ.

ИГРОКУ 1 МОЖНО НЕ ЗАЩИЩАТЬСЯ, НЕ ПЕРЕВОДИТЬ СВОЕ СЛОВО И НЕ ДОБАВЛЯТЬ ВТОРУЮ КАРТУ.

ИГРОК 2 ЗАБИРАЕТ ВСЕ КАРТЫ ЭТОГО РАУНДА И ЗАГЛЯДЫВАЕТ В СЛОВАРИК, СТАРАЯСЬ ЗАПОМНИТЬ НОВЫЕ СЛОВА С ЭТИХ КАРТ.

**ИГРОК 1 ДОБИРАЕТ ДО 3 КАРТ.
ХОД ПЕРЕХОДИТ К ИГРОКУ 1.**

ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ ДАЛЬШЕ...

КРАТКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

- **ЗАЩИЩАЙСЯ СЛОВОМ С ТОЙ ЖЕ ИЛИ БОЛЬШЕЙ СИЛОЙ. (НА АТАКУ С СИЛОЙ 3, НАЗОВИ СЛОВО С СИЛОЙ 3, 4 ИЛИ 5.)**
- Когда используешь заклинание, **СНАЧАЛА ПРИМЕНИ ЗАКЛИНАНИЕ И ТОЛЬКО ПОТОМ — НАЗЫВАЙ ЗАЩИТНОЕ СЛОВО.**
- В одном раунде **КАЖДЫЙ ИГРОК МОЖЕТ ПРИМЕНИТЬ ТОЛЬКО ОДНО ЗАКЛИНАНИЕ. (Если AMBUSH заставляет заменить КАРТУ на КАРТУ с ЗАКЛИНАНИЕМ, ОНО НЕ СРАБОТАЕТ.)**
- **В КОНЦЕ РАУНДА ВСЕ ДОБИРАЮТ ДО 3 КАРТ В РУКУ.**
- **ПОСЛЕ НЕУДАЧНОЙ ЗАЩИТЫ ВОЗЬМИТЕ СЛОВАРИК И ИЗУЧИТЕ ВСЕ СЛОВА С НОВЫХ КАРТ!**
- **ИЗБАВЬТЕСЬ ОТ ВСЕХ КАРТ РАНЬШЕ ВСЕХ!**



АВТОРЫ

Артём Белоусов и Михаил Александров
геймдизайнеры и знатоки английского

Кирилл Егоров и Борис Курочкин
издатели

Владимир Лопатин aka Питерский Панк
художник

Юлия Постнова
дизайнер





Артём Белоусов

геймдизайнер, полиглот
преподаватель английского

Уникальные вещи часто возникают на стыке различных профессий.

Артём — преподаватель английского языка с 17-летним стажем и успешный геймдизайнер.

Игры, которые Артём делал для того, чтобы помочь своим ученикам и сыну на занятиях, стали основой для механики Мяуджика.

Михаил Александров

геймдизайнер, кандидат наук
референт-переводчик



Как отец двоих детей Михаил отлично знает, что игра — лучший способ научить.

В начальных классах мотивация: «Учись — это тебе пригодится в будущем» пока не работает, поэтому Михаил помог Мяуджику стать не просто образовательной, но еще и веселой азартной игрой.

© New Making Studio

По всем вопросам:
newmakingstudio@gmail.com

Видеоправила на нашем официальном сайте:
nmstudio.ru



vk.com/newmakingstudio



t.me/newmakingstudio

