



## Игра Hardback, что это?

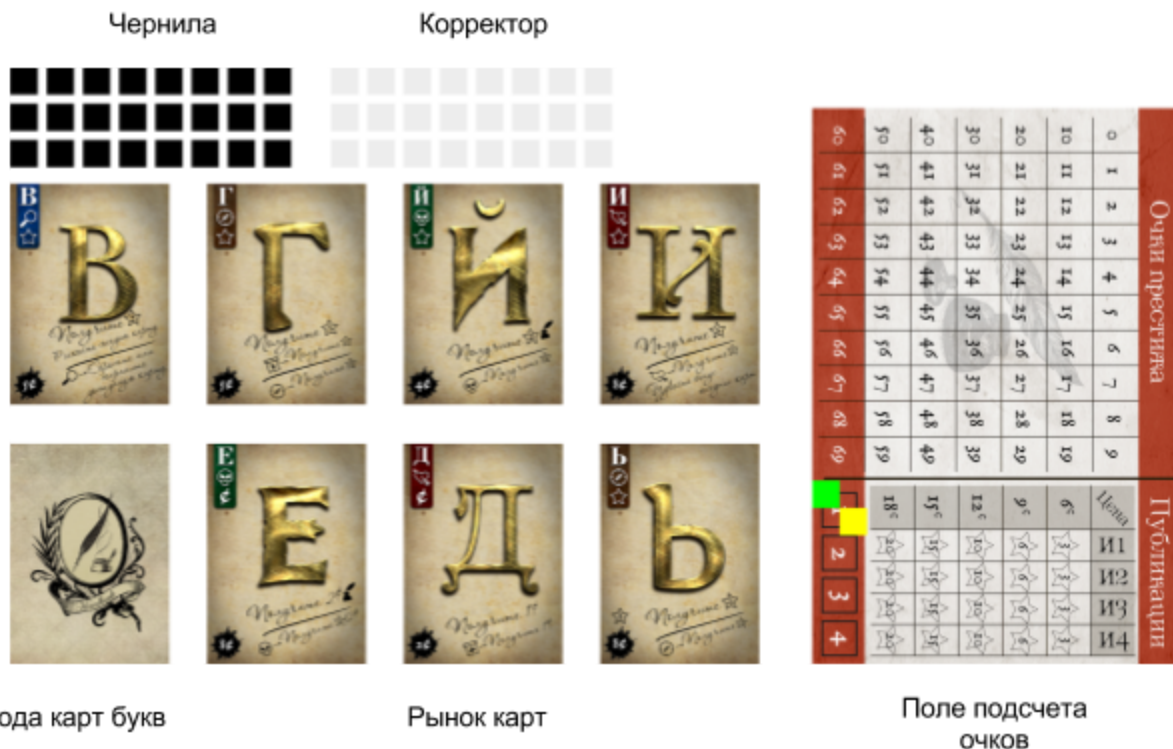
Hardback - это колоδοстроительная игра на составление слов. Проще говоря, старый и добрый эрудит на картах. Как начинающий писатель XIX столетия, вы работаете над созданием престижного шедевра. Начиная с небольшой колоды карт, по ходу игры вы приобретаете новые карты, постепенно улучшая и специализируя свою колоду в под определенный жанр. Но, не слишком увлекайтесь, как оказывается, буквы не всегда складываются в слова.

Захватывающие приключение, интригующий роман, загадочный детектив или возможно умопомрачительный ужас принесут вам славу и имя великого писателя эпохи.

## Подготовка

1. Каждый игрок получает начальную колоду карт, которая включает в себя:
  - **Восемь** стартовых карт, каждая приносит по 1¢: **А, Е, И, Н, О, Р, С, Т**. Кляксы, в нижнем левом углу карты, помогут вам найти и собрать начальную колоду.
  - **Две** стартовые карты престижа, каждая приносит по 1☆: **В, Д, К, Л, М, П, У, Я**.Оставшиеся карты не участвуют в игре, уберите их в коробку.





2. Подготовка других компонентов:

- Положите поле подсчета очков в центре стола.
- Положите маркеры чернил рядом с полем подсчета очков.
- Каждый игрок выбирает для себя цветной маркер и размещает его возле поля подсчета победных очков, рядом с началом нумерации.
- Перетасуйте колоду карт с общими буквами (карты Романов, Ужасов, Детективов и Приключений) и поместите ее рядом с полем рубашкой вверх.
- Откройте верхние **семь** карт из колоды с общими буквами. Положите их в центр стола, чтобы все игроки могли их видеть. Это карты доступные для покупки для всех игроков.

3. Все игроки тасуют личные колоды начальных карт и берут **пять** карт.

4. Игрок, который недавно писал чернильной или шариковой ручкой ходит первым. Следующим ходит игрок, сидящий слева от начинающего и так далее. Жетон первого игрока передается в конце раунда.

## Описание карт

Каждая карта имеет следующие элементы:

- **Буква:** На каждой карте есть большая буква (и дополнительная буква в левом верхнем углу, на закладке).
- **Жанр:** Иконка, в левом верхнем углу карты, под дополнительной буквой, как и цвет закладки, указывает к какому жанру относиться эта карта.

- **Базовые бонусы:** Каждая карта содержит описание, расположенное в нижней части карты. Текст **над** подчеркиванием описывает бонусы, которые игрок получит, когда разыграет эту карту. В основном это дополнительные очки престижа, деньги или специальные действия, которые **можно** выполнить в свой ход.
- **Бонусы от жанра:** Карты могут содержать дополнительное описание для способностей связанных с жанром, к которому принадлежит эта карта. Текст **под** подчеркиванием описывает бонусы которые игрок получит, когда будет разыграна хотя бы еще одна карта этого же жанра. Бонус от жанра дополняет базовый бонус карты, таким образом игрок имеет возможность получить оба бонуса.
- **Стоимость:** Число в нижнем левом углу указывает стоимость карты, которую игрок должен заплатить чтобы добавить эту карту в свою колоду. Также, у карты может быть бонус от покупки, который применяется единоразово, когда игрок приобретает карту.



Некоторые карты стали Бессмертной Классикой. Их легко узнать по горизонтальному расположению буквы на карте.

## Игровой процесс

В свой ход игрок должен сделать следующее:

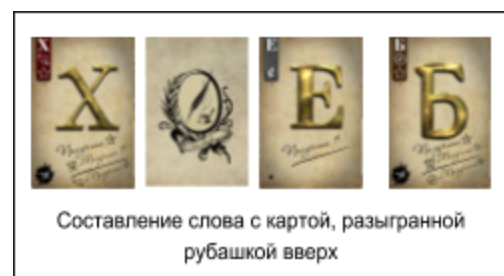
1. Составить слово.
2. Сбросить неиспользованные карты.
3. Получить бонусы от разыгранных карт.
4. Приобрести карты и чернила.

В конце своего хода игрок должен сделать следующее:

5. Сбросить использованные карты и чернила.
6. Сбросить карты Бессмертной Классики других игроков, если использовались.
7. Набрать карты для нового раунда.
8. В любое время, перед составлением слова игрок может воспользоваться чернилом.

### 1. Составление слова

Для составления слова вы должны сыграть (положить лицевой стороной вверх) карты с руки перед собой.



Засчитываются только слова, которые есть в словаре. При желании игроки могут согласовать каким словарем пользоваться.

Вы можете сыграть карту лицевой стороной вниз. Эта карта будет считаться за любую букву, но не принесет никаких бонусов и не позволит вам пользоваться ее дополнительными возможностями.

Если на столе есть сыгранные карты Бессмертной Классики, вы можете использовать, как свои так и карты других игроков, для составления слова.

## В поисках вдохновения

Бывает такое, что у вас не получается составить слово. В таком случае вы можете попросить помощи, так сказать, поискать вдохновения, у других игроков.

Если вы попросили других игроков помочь, откройте свои карты, так чтобы их могли видеть остальные игроки. Теперь другие игроки могут предложить вам слова, которые могут получиться из вашего набора карт. Игрок, который помог составить вам слово, в качестве вознаграждения, получает чернила. Дополнительно, если вы использовали букву с чернилами на ней, помогавший вам игрок получает и эти чернила в качестве вознаграждения.

## Не повезло

Если у вас не получилось составить слово из доступных карт, вы можете пропустить ход. В таком случае вы сбрасываете все карты и использованные чернила. Затем возьмите новые карты из своей колоды.

## 2. Сброс неиспользованных карт

Если у вас остались карты на руке, которые вы не использовали для составления слова, положите их лицом вверх рядом со своей колодой, тем самым образуя личный сброс. Когда карты в вашей колоде заканчиваются, возьмите карты из сброса, перетасуйте и положите их рубашкой вверх, образуя новую личную колоду.

Некоторые карты позволяют вам убирать (убранные карты больше не участвуют в игре, отложите их назад в коробку) карты из сброса. Так как сброс карт происходит до получения бонусов и использования возможностей карт, вы можете использовать способность, которая позволяет убирать карты, на только что сброшенных картах в этом же ходу.

## 3. Получение бонусов

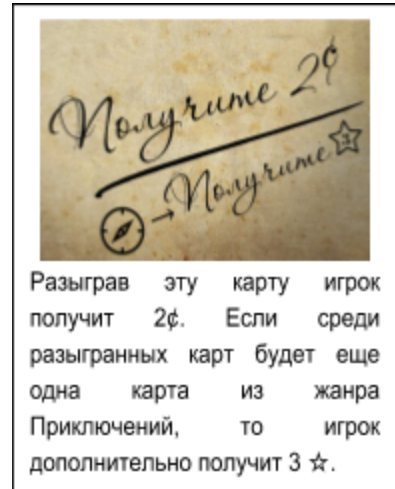
Все разыгранные карты приносят бонусы в виде денег  $\phi$ , очков престижа  $\star$  или специальных возможностей. Деньги позволяют приобретать новые карты в свою колоду и

чернила. Очки престижа - они же победные. Игрок набравший большее количество очков престижа считается победителем. Способности карт позволяют игроку получать дополнительные очки престижа, чернила или деньги, а также позволяют выполнять дополнительные действия.

Базовые бонусы указаны над подчеркиванием (если такое есть на карте, иначе все указанное описание считается базовым бонусом). Вы получаете базовые бонусы всегда, когда разыгрываете карту лицом вверх.

Бонусы под подчеркиванием называются бонусами жанра. Вы получите бонус от жанра, указанный на карте, только в том случае если сыграете хотя бы еще одну карту такого же жанра лицом вверх (или если у вас уже есть разыгранная карта Бессмертной Классики того же жанра). Карты Бессмертной Классики других игроков в таком случае не считаются. В одном слове может быть несколько жанров и их бонусы срабатывают только один раз за ход игрока.

Получив деньги от карт, приобретите новые карты в свою колоду. Так же можете приобрести чернила.



Получив очки престижа от разыгранных карт передвиньте свою фишку на поле подсчета очков на столько позиций, сколько очков получили в этом ходу. Если вы достигли отметки в 60 очков этот раунд будет последним. Когда право хода получит первый игрок, игра считается законченной.

## 4. Приобретение карт и чернил

Вы можете приобретать карты и чернила с помощью ф бонусов, которые вам принесли разыгранные карты в этом ходу. Стоимость карты указана в левом нижнем углу. Чернила стоят по 1ф за штуку.



Вы можете приобретать любое количество карт и чернил пока у вас есть деньги. В конце хода все неиспользованные деньги теряются, поэтому, если не вы не можете купить карту лучше вложиться в чернила.

### а. Приобретение карт

Чтобы приобрести карту, возьмите карту из доступных к покупке карт и положите в свой сброс лицом вверх. Доступные для покупки карты немедленно дополняются еще одной картой из общей колоды. Откройте и выложите карту из общей колоды лицом вверх. Таким образом количество карт для покупки снова равно семи.

## б. Убрать общедоступные карты

Раз в ход, вы можете убрать общедоступные карты из игры. Уберите карты в коробку, они больше не участвуют в игре. Откройте и выложите новые семь карт из общей колоды, сформировав новый рынок общедоступных карт. Выполнить это действие можно перед тем как приобрести карты и только если:

- Хотя бы **четыре** карты стоимостью 6¢ или больше находятся на рынке.
- Хотя бы **четыре** карты на рынке одинакового жанра.

## в. Приобретение чернил

Вы можете покупать чернила по стоимости 1¢ за штуку. Поместите купленные фишки чернил перед собой, возле личной колоды.

## 5. Сброс использованных карт и чернил

После приобретения карт и получения победных очков, поместите все использованные для составления слова карты в личный сброс, кроме карт Бессмертной Классики. Карты, которые не использовали для составления слова и остались у вас на руках тоже помещаются в сброс.

Все чернила, использованные для получения карт или денег возвращаются обратно в общий банк.

## 6. Сброс карт Бессмертной Классики других игроков

Если вы использовали карты Бессмертной Классики других игроков для составления своего слова, сбросьте их тоже. Эти карты помещаются в сброс владельца карт Бессмертной Классики.

## 7. Возьмите новые карты

Возьмите **пять** карт из своей колоды. Если карт в колоде не хватает, перетасуйте сброс, образуя таким образом новую личную колоду и выберите необходимое количество карт. Игрок слева от вас ходит следующим.

## 8. Использование чернил

В конце своего хода вы можете использовать приобретенные чернила для получения дополнительных карт.

## Конец игры

Когда кто-то из игроков набирает 60 игроков престижа игра продолжается пока ход не дойдет до первого игрока. Все игроки должны сделать одинаковое количество ходов. Игрок, который набрал наибольшее количество очков, становится победителем и самым успешным писателем эпохи. В случае ничьей, игрок с наибольшим запасом чернил становится победителем.

## Описание карт

### Бессмертная Классика

Карты Бессмертной Классики легко распознать, большая буква на них написана горизонтально. Эти карты используются как обычные, с одной небольшой разницей, если вы использовали карты Бессмертной Классики для составления слова, они остаются в игре в конце вашего хода. Вы не сбрасываете их. Если вы сыграли карту Бессмертной Классики рубашкой вверх, ее эффекты не срабатывают и в конце хода поместите ее в сброс. Уже сыгранную карту Бессмертной Классики нельзя перевернуть и считать за любую букву.




На следующих ходах карта Бессмертной Классики остается в игре и вы получаете бонусы используя ее для составления слова. Вы также получите бонусы от жанра если сыграете карты того же жанра что и карта Бессмертной Классики.

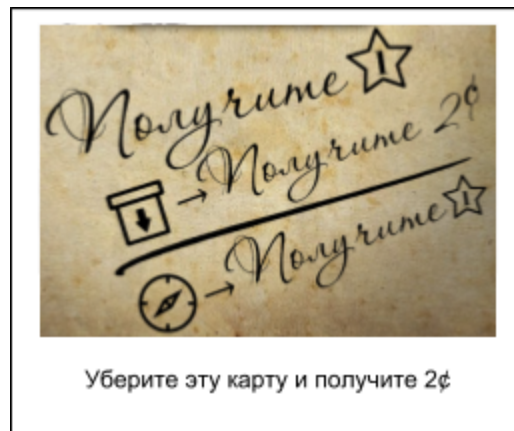
Ваша карта Бессмертной Классики остается в игре, пока другой игрок не использует ее для составления своего слова. После чего карта Бессмертной Классики отправиться в ваш личный сброс. Любой игрок может воспользоваться любой разыгранной картой Бессмертной Классики для составления своего слова. Используя карты Бессмертной Классики других игроков вы не получите никаких бонусов и жанр карты не будет учитываться. Расчетливый и внимательный писатель с радостью использует все предоставленные возможности для написания своего шедевра.


### Жанры карт

В игре присутствуют четыре жанра: Приключения, Ужасы, Детективы и Романы. Каждый жанр имеет свои особенности.

- **Приключения:**  Значок компаса нарисован на всех картах приключений (в левом верхнем углу на закладке). Карты приключений позволят игроку быстро и эффективно набирать победные очки и деньги. Карты приключений обладают следующими способностями:

- *Очки престижа при покупке:* Некоторые карты приключений мгновенно приносят игроку победные очки. Этот эффект срабатывает единожды, при покупке карты. У таких карт, в левом нижнем углу, над стоимостью карты нарисован значок ☆. И указано сколько победных очков получит игрок.
- *Возможность убрать карту из игры:* Некоторые карты приключений можно убрать из игры, и получить за это победные очки **и/или** деньги.



- **Ужасы:**  На всех картах ужаса нарисован значок черепа. Карты ужаса позволят игроку получать больше чернил и позволит построить гибкую стратегию для получения денег и победных очков.

- *Возможность поучить чернила или корректор:* возьмите или чернила или корректор бесплатно.
- *Деньги ИЛИ Престиж:* получите победные очки или деньги. Игрок может получить что-то одно либо деньги либо победные очки.



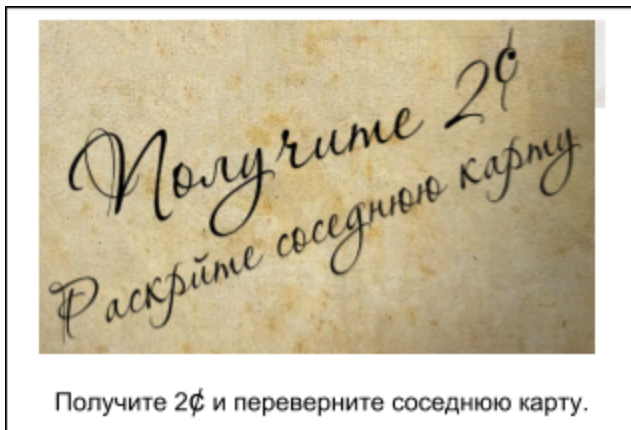
- **Детективы:**  Карты детектива легко



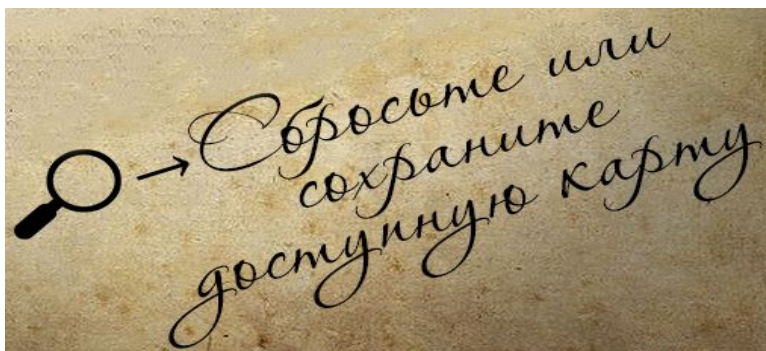



распознать по значку увеличительной линзы. Этими картами можно переворачивать карты сыгранные рубашкой вверх и убирать карты с рынка.

- *Перевернуть соседнюю карту*: игрок может выбрать карту разыгранную лицом вниз, лежащую слева или справа от карты детектива, и перевернуть ее. Перевернутая карта все равно считается за любую букву, но игрок получает **все** ее бонусы. Если соседние карты разыграны лицом вверх этот эффект не срабатывает.

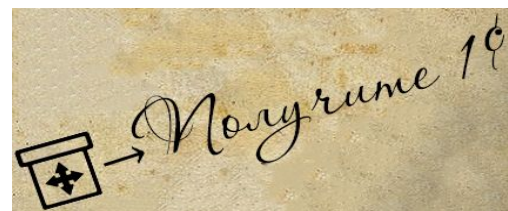


- *Сохранить или сбросить карту с рынка*: игрок может убрать (карта больше не участвует в игре) или сохранить карту с рынка. Если игрок решил сохранить карту, он кладет ее рядом со своей колодой и в будущем сможет приобрести ее. Все другие игроки уже не смогут приобрести эту карту. Рынок доступных карт дополняется картой из колоды. Игрок может иметь только **одну** сохраненную карту. Сохраненную карту можно убрать из игры этим же свойством.



- **Романы:**  Для карт романов в игре есть специальный значок стрелы в сердечке. Карты романов позволяют убирать другие свои карты из игры и усиливать бонусы других карт.

- *Убрать другую карту*: Уберите другую карту и получите за это деньги или победные очки. Убирать можно карты с руки, если такие остались после



составления слова, или карты из личного сброса. Карты, которые использовались для составления слова **убирать нельзя**.

- *Удвойте бонус соседней карты:* Выберете соседнюю, разыгранную лицом вверх карту, и удвойте бонусы которые она приносит (победные очки **И** деньги). Двойное применение этой способности **утраивает** приносимые бонусы.

## Чернила и Корректор



### Чернила

Чернила представлены в игре в виде черных жетонов и стоят 1¢. Чернила могут быть использованы следующим образом:

1. Перед составлением слова вы можете потратить жетоны чернил, чтобы взять дополнительные карты из своей колоды. Это можно делать даже в ход другого игрока. **Один** жетон чернила за **одну** карту. Разыграйте карту лицом вверх и положите по одному жетону чернил на каждую открытую таким образом карту. Вы **обязаны** использовать все карты с чернилами при составлении слова. Карты с чернилами **нельзя** перевернуть и играть, как карты с любой буквой. Использование чернил - это единственный способ взять дополнительные карты для составления слова. Если у вас не получилось составить слово с дополнительными, чернильными картами, вам нужно завершить свой ход. Сбросьте все карты с руки, разыгранные карты, карты с чернилами и использование чернила. Наберите новые карты.
2. Три жетона чернил можно обменять на **один** ¢. Во время покупки карт, можно использовать каждые три жетона чернил как **одну** ¢.

### Корректор

Жетоны корректора представлены белыми жетонами. Жетоны корректора можно использовать для отмены эффекта чернил на дополнительно взятых картах. Если вы разыграли карту с помощью чернил, вы можете потратить жетон корректора, чтобы сбросить жетон чернил и взять эту карту на руку. Теперь ее можно разыграть как и остальные карты с руки. Жетоны корректора нельзя купить. Они приобретаются только с помощью эффектов определенных карт. Использованные жетоны возвращаются обратно в общедоступный банк.

## Варианты игры

Далее описаны опциональные варианты и сценарии, с помощью которых можно разнообразить игру. Игроки могут сами выбирать и комбинировать сценарии.

## Литературные достижения

Литературные достижения - это дополнительные карты победных очков которые можно добавить в игру. За составление длинных слов игроки будут получать дополнительные победные очки.

**Подготовка:** сформируйте колоду из карт литературных достижений и положите ее рядом с полем подсчета очков. Карты нужно упорядочить таким образом, чтобы сверху лежала карта достижения за слово из 7 букв, потом из 8 и т.д.

**Во время игры:** Когда игрок составляет слово, которое по длине соответствует текущему открытому литературному достижению, он забирает эту карту достижения себе. Все карты литературных достижений с меньшей длиной слова убираются из игры. Даже если это достижение выполнил другой игрок, его карта сбрасывается. Только одна карта Литературного Достижения засчитана в конце игры.

*Например, Федя составил слово из 7 букв и берет карту Литературного Достижения. Позже, Аня составляет слово из 9 букв. Она убирает карты достижений за 7 (которая лежит у Феди) и 8 букв из игры. Затем забирает себе карту Литературного Достижения за 9 букв.*

На каждой карте Литературного Достижения указано количество победных очков, которые игрок получит в конце игры. При получении карты Литературного Достижения не передвигайте свою фишку по полю подсчета победных очков. Очень вероятно, что другой игрок выполнит более дорогое достижение и вы не получите победных очков за свое достижение вовсе. Очки от достижений не активируют конец игры.

## Публикации

Даже самым авторитетным писателям поначалу приходилось публиковать небольшие и не особо значимые произведения чтобы их стали узнавать. Публикации позволяют приобретать очки престижа за деньги, полученные от составления слов.

**Подготовка:** На поле подсчета очков есть дополнительная область Публикаций, которая не используется при обычной игре. Поместите для каждого игрока жетон публикации (может использоваться любой жетон, например жетон чернил) на соответствующее место над бф.

**Во время игры:** Игрок может покупать очки престижа, полученных от составления слова. Чтобы купить очки престижа заплатите столько  $\phi$ , сколько необходимо для перехода на следующее поле престижа и передвиньте жетон чернил вниз по полю. Вы немедленно получаете столько победных очков, сколько указано на этом поле.

Уровни публикаций приобретаются только последовательно - от наименьшего к наибольшему. В свой ход, можно приобрести несколько уровней публикации сразу.

*Например, после приобретения публикации за 6 $\phi$  переместите ваш жетон игрока по полю подсчета очков на 3 позиции вперед. И переместите жетон публикации на 6 $\phi$ . Теперь игрок сможет приобрести публикацию за 9 $\phi$ .*

## Карты способностей

Все писатели разные, каждый со своими уникальными способностями. Вам представится возможность использовать одну из уникальных способностей.

**Подготовка:** Во время подготовки к игре, все участники совместно решают использовать агрессивные **или** пассивные (а возможно и все вместе) способности. Если выбирается игра со способностями, каждый игрок выбирает себе специальную карту с определенной способностью и кладет ее возле своей колоды.

**Во время игры:** В свой ход, вы можете заплатить чернила, как указано на карте способности, за ее активацию. Стоимость способности не зависит от количества игроков, к которым она применяется. Пассивные способности могут использоваться несколько раз в ход. Агрессивные способности активируются только **один** раз за ход.

## Пассивные способности

- **Неестественное** (3 ед. чернил) - Вы можете использовать карту с рынка для составления слова и получите все ее бонус. Если карту не купят, она остается на рынке.
- **Карта прозапас** (2 ед. чернил) - Возьмите карту из своей колоды и разыграйте ее рубашкой вверх. Она считается за любую букву.
- **Разведка** (3 ед. чернил) - Назовите жанр (один из доступных в игре). Берите карты из своей колоды до тех пор, пока не найдете карту названного жанра. Поместите маркер чернил (из общего запаса, **не** из своего) на эту карту и сбросьте остальные взятые карты. Как обычно, корректором можно сбросить жетон чернил с этой карты.
- **Престижная лирика** (2 ед. чернил) - Получите **одно** победное очко.
- **Посмотрим что там** (1 ед. чернил) - Откройте верхнюю карту вашей колоды. Сбросьте или верните ее обратно.

## Агрессивные способности

- **Любовный треугольник** (3 ед. чернил) - Выберете карту из сброса каждого игрока и временно уберите ее из игры. Когда владелец этой карты собирается перетасовывать свою колоду, он возвращает убранный карту себе и перетасовывает сброс уже с ней.
- **Изорванное письмо** (3 ед. чернил) - Откройте карту из общей колоды. Все другие игроки должны использовать эту карту при составлении своего следующего слова. Затем верните карту в общую колоду и перетасуйте ее.
- **Мало чернил** (X ед. чернил) - Сбросьте любое количество чернил из своего запаса. Все другие игроки должны сбросить в **два** раза больше чернил (или все, если чернил меньше чем нужно).
- **Дотошный редактор** (2 ед. чернил) - В следующий раз, когда каждый игрок наберет карты из своей колоды, выберете случайную карту у него с руки и поместите в личный сброс этого игрока.
- **Путешествие в дебри** (3 ед. чернил) - Посмотрите руку каждого игрока и выберете карту. Эту карту игрок обязан будет играть рубашкой вверх при составлении слова.

## Совместный режим

В совместном варианте игроки работают вместе, пытаясь победить архи-ужасной Просто Пэнни.

**Подготовка:** Во время подготовки:

- Вместо жетона победных очков для каждого игрока, поместите два жетона один для игроков другой для Пэнни. На поле победных очков есть дополнительный трек, в верхней части поля. Поместите туда жетоны чернил и корректора.
- Выберете жанр, который будет основным для Пэнни:
  - **Приключения:** если на рынке есть карта с жанром Приключения, Пэнни получает **одно** победное очко за каждую купленную игроками карту.
  - **Ужасы:** если на рынке есть карта с жанром Ужасы, Пэнни получает по одному победному очку за каждый жетон чернил, который есть у игроков.
  - **Романы:** каждый раз, когда Пэнни убирает карту Романа с рынка, она получает двойное количество очков престижа за эту карту.
  - **Детективы:** каждый раз, когда Пэнни убирает карту Детектива с рынка, она также убирает самую дешевую доступную карту. Очки престижа за вторую карту Пэнни не получает.
  - **Нет жанра:** Никаких эффектов для Пенни.

**Во время игры:** После хода каждого игрока свой ход делает Пэнни. В свой ход Пэнни:

1. Убирает одну, дальнюю (позже всего открытую), карту с рынка. Остальные карты сдвигаются в сторону убранной карты. Добирается новая карта из общей колоды.
2. Пэнни получает победные очки по стоимости удаленной карты (5¢ - 5 победных очков).

Карты Бессмертной Классики не сбрасываются если ими пользуются другие игроки. Вместо этого в ход игрока или в ход Пэнни, все карты Бессмертной Классики сбрасываются когда открывается карта того же жанра из общей колоды.

Игра продолжается до тех пор пока игроки или Пэнни не обойдут поле победных очков столько раз, сколько участников в игре (не считая Пэнни). Каждый раз когда жетон победных очков пересекает отметку 60, переместите жетон чернил или корректора на дополнительном треке на следующую отметку. Жетон победных очков переместите в начало трека, для начала нового круга.

Игроки побеждают, когда заканчивают свой финальный круг первыми. Если Пэнни заканчивает финальный круг первой, игроки мгновенно проигрывают, им придется смириться с тем что Пэнни первой написала бестселлер.

## Советы разработчиков

- Не переживайте если не использовали все карты. Любую карту можно разыграть лицом вниз. К тому же в следующем ходу вы получите новые карты, вне зависимости от того сколько карт разыграли в этом ходу.
- Собирайте карты одного или двух жанров. При получении новых карт, у вас будет лучше шанс собрать карты одного жанра.
- Используйте карты Бессмертной Классики других игроков до их следующего хода. Хоть вы и не получите бонусов, зато вы не дадите владельцу использовать эту карту.
- Использование чернил - это хороший способ получить больше карт и больше бонусов от своей колоды. Что позволит вам получать больше победных очков и денег. Чернила имеют плохую привычку заканчиваться, так что будьте внимательны.
- Не бойтесь просить помощи у других игроков. Лучшие писатели мира известны тем что очень часто общались между собой и помогали друг другу.