

ТАЙНЫЕ КАМНИ

ПРАВИЛА

👤 1–5 игроков 🕒 От 8 лет ⌚ Партия 20 минут 📖 Объясняется за минуту

✔ Развивает логическое мышление ✔ Партию хочется повторить

ОБ ИГРЕ

Перед вами девять загадочных древних плиток.

Каждый ход вы можете менять их местами и переворачивать. Ваша задача — сделать так, чтобы расположение плиток совпало с рисунком на вашей карте цели. Тогда вы получаете победные очки. А нюанс в том, что эти же карты целей нужно сбрасывать, чтобы двигать плитки. Или одно, или другое!

Игра заканчивается, когда кто-то первым выполнит определённое количество целей. После этого вы посчитаете очки. У кого больше — тот победитель!

СОСТАВ:

- 9 плиток — из них вы складываете игровое поле.
- 72 карты целей — помогают выполнять действия и получать очки.



- 5 памяток для игроков.



- Правила игры, которые вы держите в руках.

ПОДГОТОВКА:

1. Возьмите девять плиток и обратите внимание, что они двусторонние. Одна плитка — это комбинация двух рисунков. Всего таких комбинаций четыре вида:
 - Одна плитка с комбинацией солнце/луна.
 - Две плитки — рыба/птица.
 - Три плитки — лошадь/лодка.
 - Три плитки — семя/дерево.
2. Перемешайте плитки и выложите их случайным образом, чтобы получилась сетка три на три — это игровое поле. Поверните плитки, чтобы все рисунки смотрели в одну сторону. В игре важно, чтобы у поля были верх и низ, одинаковые для всех игроков, даже если они смотрят на поле с разных сторон.
3. Раздайте каждому игроку по памятке. Убедитесь, что среди них есть памятка с тёмным фоном. Лишние уберите в коробку.

4. Возьмите все карты целей и перемешайте.
5. Раздайте каждому игроку по четыре карты целей лицом вниз. Свои карты держите у себя в руке — вы можете их смотреть, но не показывайте другим.
6. Оставшиеся карты целей сложите стопкой лицом вниз над верхом игрового поля. Рядом оставьте место для сброса.



Вы готовы играть, попутно читая правила. Первым ходит игрок с тёмной памяткой, дальше ходите по очереди по часовой стрелке.

КАК ИГРАТЬ

В свой ход вы выполняете действия из списка ниже (также они перечислены на вашей памятке). Некоторые требуют, чтобы вы взамен сбросили карту. Можно выполнить сколько угодно действий в любом порядке, пока у вас хватает карт.

Подсказка: в начале хода вы можете заранее решить, какие карты целей хотите выполнить. Остальные карты можно будет сбрасывать в обмен на действия.

ДЕЙСТВИЯ

Поменять плитки местами

Сбросьте лицом вверх одну из своих карт целей. Затем выберите две соседние плитки (не по диагонали) и поменяйте их местами.



Перевернуть плитку

Сбросьте лицом вверх одну из своих карт целей. Затем выберите плитку и переверните её на противоположную сторону, не меняя направления рисунка. На вашей памятке есть подсказка, где какие рисунки скрываются.



Выполнить цель

Если расположение плиток совпадает с целью на вашей карте, покажите эту карту остальным, затем положите карту перед собой лицом вверх. Важно, чтобы совпали рисунки на плитках, их порядок и расположение по отношению друг к другу.



Вот правильный пример: цель на карте совпадает с игровым полем и по виду плиток, и по их расположению (красная слева, фиолетовая справа, плитки не лежат вверх ногами). Рисунок с карты повторяется дважды на поле, но карта всё равно приносит только 1 очко.

А тут цель нельзя выполнить: плитки на поле не совпадают по расположению с картой. Нужно, чтобы зелёная плитка лежала справа от оранжевой, а не под ней.

Число на карте — это количество очков, которое приносит вам цель.



Важное про очки:

- Карта цели приносит очки только один раз, даже если рисунок с неё повторяется на игровом поле.
- Вы не потеряете очки, даже если расположение плиток на игровом поле изменится.
- На некоторых картах есть серые плитки. Они означают, что на этом месте должна лежать любая плитка.



Например, чтобы выполнить эту цель, справа от фиолетовой плитки должна лежать красная, а слева — какая угодно.

Чтобы выполнить эту цель, важно, чтобы в центре игрового поля лежала оранжевая плитка. Вокруг неё могут лежать любые плитки в любом порядке.

Закончить ход

В любой момент вы можете передать ход игроку слева и добрать себе в руку до четырёх карт из стопки целей. Карты, которые выполнены и лежат перед вами, не считаются. Если стопка закончится, перемешайте сброс и сделайте из него новую стопку.

Пропустить ход и взять карты

Можете не выполнять никаких действий. Вместо этого возьмите две карты из стопки целей. Таким образом, у вас в руке может оказаться шесть карт — а значит, больше возможностей для следующего хода. Нельзя пропускать ход два раза подряд. Нельзя пропускать ход после того, как вы выполнили одно или несколько действий.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда кто-то из вас набирает определённое количество карт целей. Оно зависит от количества игроков, ориентируйтесь на таблицу:

Игроков	2	3	4	5
Выполненных целей	10	9	8	7

Если хотите, можете сыграть до первого игрока, чтобы у всех получилось равное количество ходов. Тогда некоторые из вас могут выполнить больше целей и получить больше очков, чем в случае с концом игры по таблице.

Затем посчитайте очки:

- Суммируйте очки на всех своих выполненных картах целей.
- Прибавьте себе 3 бонусных очка, если у вас больше всех выполненных карт с числом 1. Если ничья, все её участники получают по 3 бонусных очка.

Побеждает тот, кто набрал больше всего очков.

Если таких игроков несколько, то все они победители.

Теперь вы можете попробовать одиночный режим.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Готовьтесь как обычно, а стопку карт целей подготовьте так:

- Возьмите случайным образом восемь карт с 1 очком, четыре карты с 2 очками, три карты с 3 очками и одну карту с 5 очками. Всего у вас получится 16 карт. Остальные уберите в коробку.
- Перемешайте эти 16 карт и положите над игровым полем лицом вниз.
- Возьмите из этой мини-стопки четыре карты себе в руку.

Теперь вы можете начинать играть.

Играйте как обычно, но с такими изменениями:

- Постарайтесь каждый ход выполнять хотя бы одну карту цели. Если вы заканчиваете ход (то есть добираете в руку до четырёх карт), не выполнив ни одной цели, вы получаете штраф. Штрафы можно записывать на бумаге, в телефоне или отмечать ненужными картами целей из коробки.
- Как только вы получите четвёртый штраф, игра заканчивается, а вы проигрываете.
- Чтобы победить, вам нужно выполнить все 16 карт целей до четвёртого штрафа. Последние ходы будут непростыми — в какой-то момент у вас останется всего три или две карты в руке, а добирать будет неоткуда. Звучит как вызов, правда?



mosigra.ru



mglan.ru



gamewright.com

Автор Джей Эван Рэйтт.

Художник Кванчай Мория.

Локализация игры

Разработка: Максим Половцев, Анна Половцева, Анна Давыдова, Дмитрий Чупикин.

Дизайн и вёрстка Евгений Загатин.

Корректор Ксения Ларина.

© Gamewright, a division of Ceaco Inc. All rights reserved.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2021.

111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!