

Шустрые Гномы

В коробке:

— 102 карты:



14 карт входа в пещеру;




15 магических ветров: по 5 карт красного, жёлтого, синего ветров;





15 карт проклятий: 6 обвалов, по 3 карты оранжевого, зелёного, фиолетового туманов;



58 карт драгоценных камней.

 2–4 игрока

 От 6 лет

 Партия 15 минут

— **Правила игры** (вы их сейчас держите в руках).

Цель игры

Нужно собрать лучшие наборы камней. Набором называются карты, у которых совпадают либо цвет, либо форма. В наборе может быть от одной до шести карт.

Например, вы можете собрать следующие наборы:



Один цвет: 6 рубинов любой формы.



Одна форма: 2 круглых гелиодора, 2 круглых рубина и 2 круглых сапфира.

Подготовка к игре


1. Тщательно перемешайте игровую колоду.
2. Раздайте каждому игроку по пять карт.
3. Оставшиеся карты положите в центр стола так, чтобы любой игрок мог до них дотянуться.
4. Откройте три верхние карты и положите их рядом с колодой.


Ход игрока


В свой ход игрок совершает два действия: сначала он берёт одну карту в руку, затем играет одну карту с руки.

Взять карту игрок может либо с верха колоды, либо одну из трёх открытых карт. В последнем случае на освободившееся место он должен положить карту с верха колоды.


Сыграть карту можно по следующим правилам:

 Если перед игроком нет карты пещеры, он должен её выложить. Эта стартовая карта нужна для того, чтобы выкладывать другие карты.

 Игрок может сыграть карту проклятия на другого игрока. Для этого не нужно иметь карту пещеры.

 Если перед игроком выложена карта пещеры, он может выкладывать перед собой карты драгоценных камней.

Карты не обязательно раскладывать сразу по наборам. В конце игры игрок сможет все выложенные карты распределить по наборам наиболее выгодным для него способом.

 Игрок может сыграть на себя карту ветра, отменяющую лежащее на нём проклятие. И карта ветра, и карта проклятия уходят в сброс.

При этом если игрок не может сыграть карту ни одним из указанных способов, то он должен сбросить любую из своих карт.



Карты проклятий



Обвал

Закрывает другому гному проход в подземельях. Игрок не может выкладывать перед собой карты драгоценностей, пока не отменит обвал, сыграв карту пещеры. Как только он её выкладывает, обвал вместе с одной картой пещеры, лежащей перед игроком уходят в сброс.

Антону в свой ход нужно сыграть вторую пещеру, а Борис тут же сыграл на него обвал. Теперь Антону нужно сыграть вторую пещеру, чтобы на столе была хотя бы одна, — иначе он не сможет выкладывать драгоценности.



Зелёный, оранжевый и фиолетовый туманы

Если напустить туман на гнома, то некоторые из драгоценных камней станут для него невидимыми. Они изображены на карте тумана перечёркнутыми. Такие карты игрок не может выкладывать перед собой до тех пор, пока не снимет проклятие картой ветра.

Если же у игрока остались карты тумана при подсчете очков в конце игры, карты драгоценных камней, которые он не видит из-за тумана, не считаются.

Карты магии



Пещера

Отменяет обвал, а также нужна в начале игры, чтобы проникнуть в подземелья. До тех пор пока игрок не выложит перед собой пещеру, он не может выкладывать камни.



Синий, жёлтый и красный ветры

Каждый из них обладает способностью изгнать те туманы, которые изображены на картах ветров перечёркнутыми.

Перед каждым из игроков карт проклятий (обвалов и туманов) может быть не больше, чем оппонентов в игре.

Если Антон играет с Борисом и Вовой и у него на столе уже два тумана, на него нельзя наслать третий.



Карта алмаза



Алмаз

Может заменить любой другой драгоценный камень в наборе.

Никакой ветер не может помешать выложить алмаз.

Пять круглых камней плюс алмаз — это шесть круглых камней.

А пять гелиодоров плюс алмаз — это набор из шести гелиодоров.

Быстрый старт

Первые партии лучше играть, сразу выложив перед каждым из игроков по одной карте пещеры. Для этого нужно найти эти карты в колоде, положить перед каждым по одной, а затем перемешать оставшуюся колоду.

Таким образом, уже в первый ход игроки могут выкладывать перед собой драгоценные камни.



Конец игры и определение победителя

Когда из колоды взята последняя карта, начинается последний раунд игры. Игроки продолжают ходить (нужно, чтобы каждый игрок сделал за партию одинаковое количество ходов). Во время последнего раунда по своему усмотрению игроки могут брать карты из открытых карт на столе или пропускать взятие карты.

Затем игроки раскладывают сыгранные ими карты по наборам, и определяют победителя.

Набор состоит из карт, у которых совпадают или цвет, или форма. Максимальное число карт в наборе — 6. Игрок сам решает, как распределить карты по наборам.

После того как игроки закончат раскладывать карты, проверяется, у кого больше наборов по шесть карт. Если такой игрок один — он побеждает.

При равенстве сравниваются наборы с меньшим количеством карт — сначала по пять карт, потом по четыре и так далее. Как только остаётся только один игрок с большим числом наборов, он побеждает. Если же у нескольких игроков полностью совпало распределение карт по наборам, присуждается ничья.





mglan.ru



МОСИГРА

mosigra.ru

Автор игры: Влад Чопоров.

Художник: К. Лемешева.

Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов,
Т. Фисейский, Е. Дубосарская, А. Деева, Е. Кутепова,
Г. Иванникова, Л. Савельева.

© ООО «Магеллан», 2013.

117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б,
помещение XI, комната 139.

Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.

