



Правила игры



Опал

Легенда

Злая Ведьма из бездны с помощью волшебного Опала превратила легендарного дракона Азуру, хранителя королевства Атлея, в гигантскую статую. Пока защитник государства заключён в камне, мятежники и создания тьмы пытаются ввергнуть эти земли в хаос, и стражникам всё сложнее сдерживать их атаки.

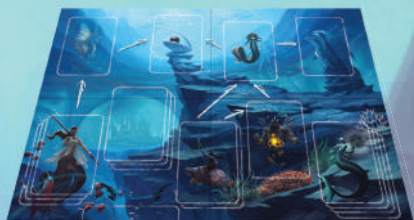
Вступите в битву на стороне светлых или тёмных сил. Освободите Азуру от оков каменного сна или сделайте всё возможное, чтобы хранитель Атлеи навеки остался пленником Опала.

Цель игры

В свой ход игроки размещают одну или несколько одинаковых карт на игровое поле, стараясь получить возможность забрать ранее выложенные карты в свою колоду победных очков.

Игрок с наибольшим количеством очков в конце игры становится победителем.

Состав игры



Игровое поле



2 колоды игроков
по 50 карт



Фигурка дракона
Азуры



10 жетонов магических
ракушек

Количество карт этого типа
в каждой колоде



Победные очки,
которые получит
игрок за эту карту

Подготовка к игре

1. Положите игровое поле в центре стола между игроками.
2. Разместите рядом с полем фигурку дракона Азуры (справа от его изображения на поле).
3. Каждый игрок выбирает одну из колод (с тёмной или светлой рубашкой).
4. Каждый игрок перемешивает карты в своей колоде, кладёт её перед собой стопкой лицом вниз, а затем берёт в руку 5 верхних карт из своей колоды.
5. Первым ходит игрок, у которого в одежде больше синего.
6. При игре по дополнительным правилам возьмите по 5 жетонов ракушек своего цвета (см. страницу 7).



Ход игры

Игроки ходят по очереди, передавая ход друг другу. Каждый ход состоит из 3 последовательных действий.

1. Выложить карты.
2. Использовать эффект.
3. Добрать карты в руку.

1. Выложить карты

В свой ход игрок может разыграть с руки одну или несколько карт с одинаковым изображением, выложив их на поле. Карты всегда выкладываются в область с совпадающим изображением.

На поле есть два типа областей.

А. В области с изображением 1 карты игроки за ход могут разыграть любое количество одинаковых карт. Карты размещаются стопкой так, чтобы была видна только верхняя из них. Игроки не могут просматривать карты в стопке. Эффект области срабатывает сразу после того, как игрок выложил в неё свои карты.



Б. В области с изображением нескольких карт может быть выложено столько карт, сколько контуров показано на поле (или меньше). Карты кладутся друг на друга с небольшим смещением, так чтобы все карты в стопке были частично видны. Эффект области срабатывает, как только количество карт в области совпадёт с количеством контуров на поле.



Игорь разыграл две карты Охотницы и на этом завершает свой ход. Дима в свой ход может добавить только одну карту Охотницы, после чего сработает эффект этой области.

2. Использовать эффект

Игрок применяет эффект той области, в которую он выложил карты.

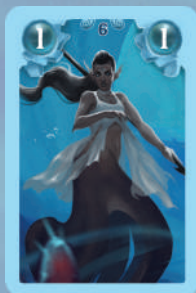
Эффект области со стрелкой позволяет игроку забрать все карты из области, на которую указывает стрелка. Если стрелок несколько, то игрок выбирает, из какой области он заберёт карты. Если в области, на которую указывает стрелка, нет карт, то игрок ничего не получает.

Все взятые карты игрок кладёт перед собой в стопку победных очков лицом вниз. Игроки могут просматривать свои стопки победных очков в любое время.

3. Добрать карты в руку

В конце своего хода игрок добирает до 5 карт в руке из своей колоды.

Эффекты областей



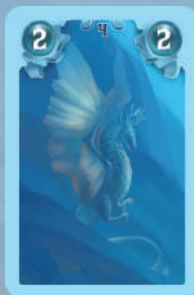
1. Морская охотница

В этой области не может находиться более 3 карт.

Игрок, разместивший третью карту Морской охотницы, забирает все карты из области Кораллового дракона.

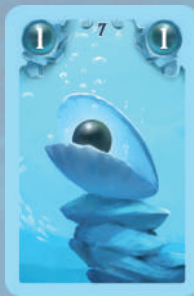
Карты Морской охотницы сбрасываются лицом вверх рядом с областью Подводного города.





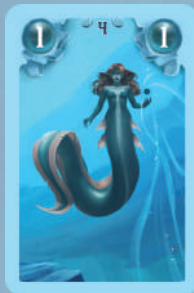
2. Коралловый дракон

Игрок, разместивший одну или несколько карт в область Кораллового дракона, забирает все карты из области Королевской жемчужины.



3. Королевская жемчужина

Область Королевской жемчужины не обладает эффектами.

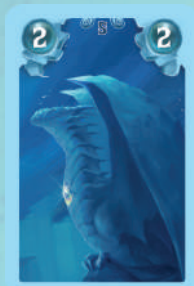


4. Ведьма из бездны

Игрок, разместивший одну или несколько карт в область Ведьмы из бездны, забирает все карты из области Королевской жемчужины или все карты из области Окаменевшего дракона. Игрок не может забрать карты из обеих областей.

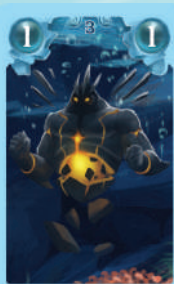
Если игрок забрал карты из области Окаменевшего дракона, он также получает фигурку дракона Азуры и ставит её перед собой. Владелец фигурки Азуры в конце хода добирает до 6 карт в руке.

Если игрок забирает фигурку Азуры у соперника, он вытягивает из его руки любую карту и, не глядя, кладет поверх колоды соперника лицом вниз.



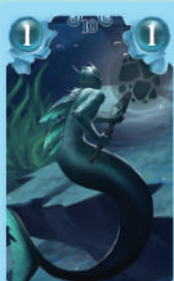
5. Окаменевший дракон

Область Окаменевшего дракона не обладает эффектами.



6. Лавовый голем

Игрок, разместивший одну или несколько карт в область Лавового голема, забирает все карты из области Ведьмы из бездны.



7. Страж тьмы

В этой области не может находиться более 4 карт. Игрок, разместивший четвёртую карту Стража тьмы, забирает все карты из этой области.



8. Всадник на черепахе

В этой области не может находиться более 2 карт. Игрок, разместивший вторую карту Всадника, забирает все карты из области Ведьмы из бездны или все карты из области Лавового голема. Игрок не может забрать карты из обеих областей. Карты Всадника сбрасываются лицом вверх рядом с областью Подводного города.



9. Подводный город

В этой области не может находиться более 3 карт. Игрок, разместивший третью карту Подводного города, забирает все карты Морских охотниц и Всадников из области ниже Подводного города. Карты Подводного города убираются с поля и помещаются стопкой лицом вверх рядом с игровым полем. Когда будет выложена третья стопка карт Подводного города, игра заканчивается.

Конец игры

Игра заканчивается, когда в третий раз сработает эффект области Подводного города или когда один из игроков не сможет добрать до нужного количества карт в руке. Игроки считают победные очки на собранных ими картах (карты, оставшиеся в руке, не учитываются). Обладатель фигурки Азуры получает 3 дополнительных победных очка. Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков. В случае ничьей побеждает обладатель фигурки дракона Азуры.

Дополнительные правила

Предзнаменование

В начале игры участники берут по 8 карт в руку, смотрят их и 3 выкладывают лицом вниз рядом со своими колодами. Когда игрок добывает карты в конце хода, он может взять их как из своей колоды, так и из этих 3 карт. Игра заканчивается, когда эффект области Подводного города сработает в третий раз или когда один из игроков не сможет добрать до нужного количества карт в руке. Но перед финальным подсчётом победных очков игроки делают по 1 дополнительному ходу.

Магические ракушки

В начале игры каждый игрок берёт 5 магических ракушек своего цвета. В свой ход игрок может разыграть 1 магическую ракушку. Каждая ракушка может быть использована только один раз за игру. Игра заканчивается, когда эффект Подводного города сработает в третий раз или когда один из игроков не сможет добрать до нужного количества карт в руке. Но перед финальным подсчётом победных очков игроки делают по 1 дополнительному ходу.



Разыгрывается в конце хода.
Эффект: игрок делает ещё 1 ход.



Разыгрывается в начале хода.
Эффект: игрок разыгрывает по 1 карте в 2 разные области.



Разыгрывается в начале хода.

Эффект: игрок берёт 3 карты из своей колоды, затем сбрасывает 3 карты с руки. Эти карты выбывают из игры.



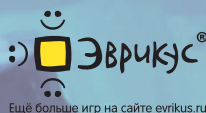
Разыгрывается в начале хода.

Эффект: игрок сбрасывает любое количество карт с руки и добывает из своей колоды такое же количество карт.



Разыгрывается в конце хода.

Эффект: игрок кладёт эту магическую ракушку в одну из областей на поле. Другой игрок не может разыгрывать в эту область карты. В свой следующий ход игрок, разместивший ракушку, убирает её с поля.



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru



Автор игры: Рюдигер Дорн
Художник: Ashline
Графика: Томас Дютре
Изготовитель: ООО «ПАННА»
Адрес: Россия, 111024, г. Москва,
5-я Кабельная ул., корп. 7
Изготовлено в России
Дата производства: 07.2020
Срок годности не ограничен
© 2019 Runes Editions
© 2020 ООО «ПАННА»



Внимание!
Не предназначено
для детей младше 3 лет



Товар соответствует
требованиям ТР ТС 008/2011
«О безопасности игрушек»

Настоящее переведённое издание «Опал» (Opale) публикуется на основании договора ООО «ПАННА» с компанией Рюн Эдизьон (Runes Editions).
Присылайте свои отзывы и пожелания на games@evrikus.ru.
Компоненты игры могут отличаться от изображённых на коробке.