

Игнаси Шерре

Венсан Дютре

# ПОРТРЕТ ЁКАЯ



## ПРАВИЛА ИГРЫ

# ПОРТРЕТ ЁКАЯ

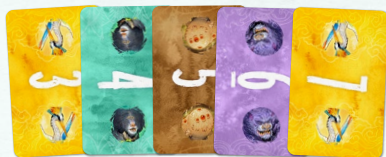
Однажды дети решили поиграть в священном лесу, где обитали загадочные существа – ёкаи. В своих альбомах дети старались делать наброски существ, которых видели.

Сложив все наброски вместе, они могли получить довольно точный портрет ёкая. Но нужно быть очень аккуратными, иначе ёкаи спрячутся от любопытных глаз.

## СОСТАВ ИГРЫ



**20 карт ёкаев**  
(5 карт каждого цвета ценностью 3, 4, 5, 6 и 7 очков)



**36 карт набросков**  
(24 простые карты и 12 карт с особыми эффектами).



На каждой карте по 2 цветных наброска.

# ЦЕЛЬ ИГРЫ

Получить больше очков ёкаев, чем другой игрок.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте карты набросков и раздайте каждому игроку по 3 карты. Оставшиеся карты положите стопкой лицом вниз в центре стола.

Разложите карты ёкаев по цветам и перемешайте отдельно каждую получившуюся стопку. Положите стопки ёкаев в ряд цифрами вверх, как показано на рисунке.

ИГРОК 2  
(МАША)



СТОПКА  
НАБРОСКОВ



СТОПКИ  
ЁКАЕВ



МЕСТО ДЛЯ  
СТОПКИ СБРОСА  
НАБРОСКОВ



ИГРОК 1  
(АНДРЕЙ)

# ХОД ИГРЫ

Случайным образом выберите первого игрока, затем игроки будут ходить по очереди. Ход каждого игрока состоит из фазы добора карт и фазы розыгрыша.

• Во время **фазы добора** возьмите 1 карту из стопки набросков в руку. Если стопка набросков закончилась, сформируйте новую, перемешав карты из стопки сброса.

• Во время **фазы розыгрыша** вы можете выложить **до 3 карт** рядом с 1 или более стопками ёкаев. Если у вас в руке **4 карты набросков**, вы должны разыграть **как минимум 1 карту**. Если у вас меньше 4 карт, вы можете спасовать и не разыгрывать карты.

## РОЗЫГРЫШ КАРТ

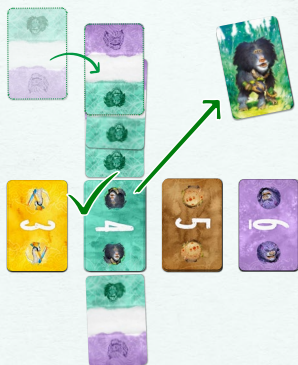
Когда вы разыгрываете карту, выберите любой из 2 цветных набросков на ней. Положите карту выбранной стороной к стопке ёкаев соответствующего цвета. Карта кладётся с вашей стороны стопки ёкаев.



# ГОТОВЫЙ РИСУНОК

После розыгрыша карты посчитайте, сколько карт расположены по обе стороны этой стопки ёкаев. Если количество карт равно или больше цифры на верхней карте колоды, значит, у вас достаточно набросков, чтобы нарисовать полноценное изображение ёкая.

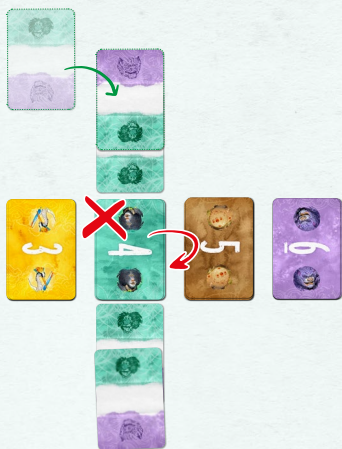
Игрок, с чьей стороны карт набросков больше, забирает верхнюю карту стопки ёкаев (это готовый рисунок) и помещает лицом вверх перед собой как часть своего альбома – в конце партии игроки посчитают общее количество очков ёкаев на рисунках в своих альбомах.



Забрав карту ёкая, отправьте все карты набросков, расположенные с вашей стороны этой стопки, в сброс. Карты набросков другого игрока остаются на месте и учитываются далее в ходе игры.



Если количество карт по обе стороны стопки ёкаев одинаково, ёкай пугается и прячется. Возьмите верхнюю карту ёкая и положите её под низ стопки. Затем оба игрока сбрасывают свои карты набросков, расположенные возле этой стопки.



Разыграв верхнюю карту, сразу начните борьбу за следующую карту ёкая в стопке. Игра продолжается до тех пор, пока в одной или более стопках ёкаев не закончатся карты. Как только это происходит, наступает конец игры и подсчёт очков.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игра подошла к концу, каждый игрок подсчитывает общее количество очков ёкаев на собранных им картах. Игрок, набравший больше очков, побеждает! В случае ничьей, победителем становится игрок, собравший в своём альбоме больше разных по цвету карт ёкаев.

## ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

Некоторые карты набросков обладают особыми эффектами. Вы можете применить эффект этой карты только сразу после розыгрыша.

Если после применения эффекта был завершён рисунок в любой стопке (не только в той, куда была выложена карта), игрок, который по правилам должен забрать готовый рисунок, берёт его себе. Далее игра продолжается как обычно.

В игре есть два особых эффекта.

### ПРИЗВАТЬ ЁКАЯ



Разыграв эту карту, вы можете взять верхнюю карту из любой стопки ёкаев и переложить на ту стопку, напротив которой только что выложили карту с особыми эффектами. Этот ёкай становится того же цвета, что и остальные ёкаи в данной стопке (другими словами, к нему теперь подходят наброски цвета этой стопки).

**ВАЖНО:** при помощи этого эффекта нельзя перемещать последнюю карту в стопке.

### ОТВЛЕЧЬ ЁКАЯ



Разыграв эту карту, вы можете взять последнюю выложенную напротив этой стопки карту наброска соперника, перевернуть её так, чтобы другой цвет оказался активным, и переложить напротив стопки соответствующего цвета. Эффекты перемещаемой карты не активируются.

# ПРИМЕР



**ИГРОК 1**  
**(АНДРЕЙ)**

Андрей разыгрывает зелёную карту наброска. Теперь набросков достаточно, чтобы завершить рисунок зелёного ёкая: 3 наброска со стороны Андрея и 1 — со стороны Маши. Так как со стороны Андрея больше карт набросков, он забирает ёкая себе и сбрасывает свои 3 карты. Зелёные карты набросков Маши остаются на месте и будут учитываться в борьбе за следующую карту зелёного ёкая.

# РАЗРАБОТЧИКИ

Дизайн: Игнаси Ферре

Иллюстрации: Венсан Дютре

Графический дизайн: Meeples Foundry

