



6-99



2-4



20 мин

# Мираж

Автор: Флориан Фэй  
Дизайнер: Феликс Кинделан

## КОМПОНЕНТЫ

54 карты  
Правила игры

## СУТЬ ИГРЫ

Представьте себе темный ненастный день... Капли дождя медленно стекают по запотевающему окну, которое будто бы заволочло густым туманом. Вы пальцем выводите фигуры на стекле, и ваши рисунки внезапно оживают: грузовики едут, ракеты взлетают, листья падают. Осторожно, поблизости прячется монстр-цветоед... Добро пожаловать в «Мираж»!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок собирает перед собой 12 карт — это его окно.

Чтобы собрать окно, каждый игрок будет выбирать карту с руки и выкладывать ее на стол, а остальные карты передавать соседу. Игроки столкнутся с дилеммой, взять себе нужную карту и продолжить воп-лощать свой гениальный план или забрать карту, которая нужна соседу?

После того, как все карты будут сыграны, некоторые из них переместятся и закроют собой другие карты — такие карты выйдут из игры. Чтобы выиграть, игроки должны планировать и просчитывать свои действия, а также эффекты карт: главная цель — получить как можно больше очков.

Победителем объявляется игрок, первым выигравший 2 партии.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте карты и раздайте каждому игроку по 6 карт взакрытую. Оставшиеся карты отложите в сторону.

Раунд состоит из двух фаз — фазы строительства и фазы активации карты.

### Фаза строительства

Каждый игрок выбирает карту с руки и кладет ее перед собой взакрытую. Когда все игроки сделали выбор, они одновременно раскрывают эти карты — теперь это часть их окна. Если это первая карта, просто положите ее на стол. Если это не первая карта, ее нужно добавить в окно — чуть ниже описано, как это сделать.

Оставшиеся 5 карт взакрытую передаются следующему игроку, сидящему слева. Получается, каждый ход карты в руках игроков меняются. Процесс повторяется: игроки снова выбирают карту с руки, кладут ее перед собой взакрытую, а потом все одновременно раскрывают эти карты. Так продолжается до тех пор, пока у игроков не закончатся карты на руках.

Теперь снова раздайте по 6 карт каждому игроку и проведите второй раунд строительства: он проходит почти так же, как и первый, только на этот раз игроки передают свои карты соседу справа. Когда на руках игроков закончатся карты, перед каждым из них будет выложено окно из 12 карт.

Внимание! Все карты должны быть расположены вертикально, и стрелка должна находиться внизу карты. Когда вы добавляете карту в свое окно, она должна граничить хотя бы с одной другой картой по горизонтали, вертикали или диагонали.

Каждое окно должно состоять из 12 карт. Игрокам не разрешается размещать карты за пределами окна. Однако игроки могут выбрать, какое это будет окно — вертикальное (3 карты в ширину и 4 карты в высоту) или горизонтальное (4 карты в ширину и 3 карты в высоту).

### Фаза активации карт

После завершения фазы строительства каждый игрок по очереди активирует все карты в своем окне. Под активацией понимается разыгрывание специальных эффектов карты. Начните с любой карты, а затем активируйте остальные карты в выбранном вами порядке. Все карты должны оставаться в пределах окна до конца фазы активации, если не указано иное.

- Карта со стрелкой перемещается на одну ячейку в направлении, указанном стрелкой. Если в результате карта попала на другую вашу карту, эта другая карта считается скрытой — теперь ее нельзя активировать **A**. Если карта перемещается за пределы окна, она немедленно выходит из игры **B**.

- После того, как вы переместили все карты со стрелками, монстр съедает цветок: цветок убирается из окна, а монстр перемещается на его место **C**.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Когда каждый игрок активировал все карты своего окна, игроки подсчитывают набранные очки следующим образом:

- Пустые ячейки в окне не приносят победных очков.
- Ячейки с двумя (или более) картами не приносят очков (изображение выходит размытым); для облегчения подсчета эти карты удаляются.
- Цветок приносит 2 очка, если его не съел монстр (см. правила выше).
- Каждая карта со смайликом приносит 1 очко. Если две карты со смайликом расположены рядом по горизонтали, они приносят 1 дополнительное очко (то есть всего 3 очка).
- Каждая другая карта, включая монстра, приносит по 1 очку.

Победителем становится игрок, первым выигравший 2 партии.

## ПОДСКАЗКИ

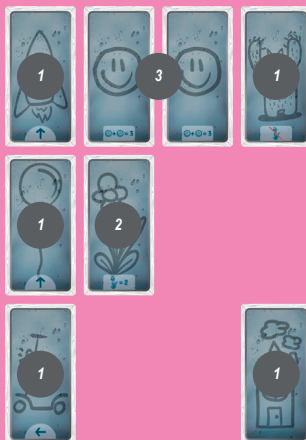
Карты, которые вы уже переместили, можно немного наклонить.

Будет не лишним продумывать свои ходы заранее: например, если закрыть монстра другой картой, он не сможет съесть цветок.

## ВАРИАНТ ПРАВИЛ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Вариант правил для юных игроков: постройте окно размером 3x3 карты, раздав каждому игроку по 3 карты и повторив этап строительства в общей сложности 3 раза.

Фаза активации карт и фаза подсчета очков остаются без изменений (см. правила выше).



= 10 очков