

**АКАДЕМИЯ  
РЕСТАРАНТА**

**В «Академии абстракта» жестокая конкуренция. Вы и ваши сокурсники соперничаете за высшие оценки от преподавателей, пытаетесь по-своему подойти к выполнению каждого задания.**

**В чём подвох? Художественная академия разорилась, поэтому вы должны делить общий холст со своими однокурсниками-соперниками.**

## КОМПОНЕНТЫ



Карта любимчика  
учителя



Колода холста  
(54 карты)



Колода преподавателя  
(7 карт)



Колода вдохновения  
(12 карт)



Синяя колода заданий  
(5 карт)



Красная колода заданий  
(5 карт)



Жёлтая колода заданий  
(5 карт)



Памятки  
(4 штуки)



Буклет правил

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Получить наибольшее количество очков после 3 игровых раундов, разыгрывая карты холста для создания цветных и пространственных узоров.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разделите и перемешайте колоды карт. Разместите их в области, доступной всем игрокам.
2. Каждый игрок берёт в руку по 3 карты холста.
3. Игрок, последним посетивший мастер-класс, забирает карту любимчика учителя.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия в «Академию абстракта» длится 3 раунда.

В начале каждого раунда игроки берут по 1 карте вдохновения и добавляют их к себе в руку. Затем любимчик учителя берёт нижеперечисленные карты и размещает их лицевой стороной вверх, формируя условия начисления очков в игровой зоне:

- **Раунд 1.** Теория цвета: 1 задание каждого цвета (вытягиваете и размещаете в любом порядке).
- **Раунд 2.** Композиция: 2 карты преподавателя.
- **Раунд 3.** Финальный проект: 1 карта преподавателя и 2 карты заданий любого цвета (вытягиваете и размещаете в любом порядке).

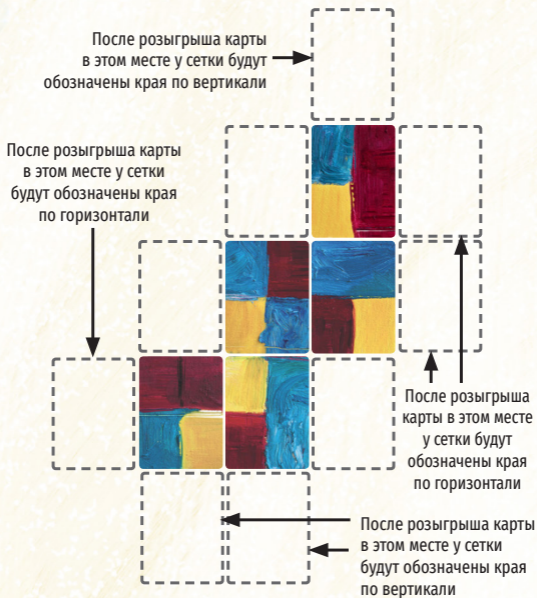
После появления условий начисления очков любимчик учителя делает первый ход, затем передаёт его по часовой стрелке.

В свой ход вы должны:

- 1.** Разместить карту холста из руки на общем холсте.
- 2.** Взять карту холста. Если колода карт холста закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.




За исключением первой карты, каждая последующая карта холста должна прилегать стороной к предыдущим разыгранным картам и располагаться в той же ориентации (портретной или ландшафтной).

Карты холста должны помещаться в размерную сетку 4×4. Края этой сетки не заданы с начала раунда. Как только в любой ряд или столбец помещается четвёртая карта, эта ось блокируется. Карты в этом ряду или столбце определяют края сетки до конца раунда. Как только заданы края сетки, нельзя разыгрывать карты холста за её пределами.



*Пример 1. Допустимые варианты размещения.*

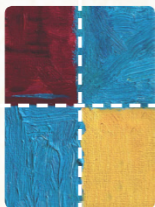
## ЦВЕТОВЫЕ ОБЛАСТИ

Карта холста разделена на 4 квадранта, каждый из которых окрашен в 1 из 3 цветов: синий , красный  или жёлтый .

Каждый набор квадратов одного цвета, прилегающих друг к другу сторонами, образует единую цветовую область.

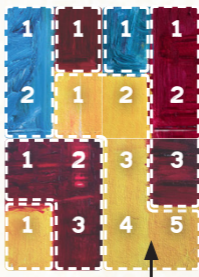
Размер цветовой области равен количеству квадратов внутри неё. Цветовая область может быть любого размера — от 1 до 10 и более квадратов.

Карта холста состоит из 4 квадратов.



Квадранты одного цвета сливаются в единую цветовую область.

Цветовая область может состоять из нескольких карт.



Размер жёлтой цветовой области в данном случае — 5 квадратов.

*Пример 2. Квадранты и цветовые области.*

## ЛИЧНЫЙ РЯД И ОБЛАСТИ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

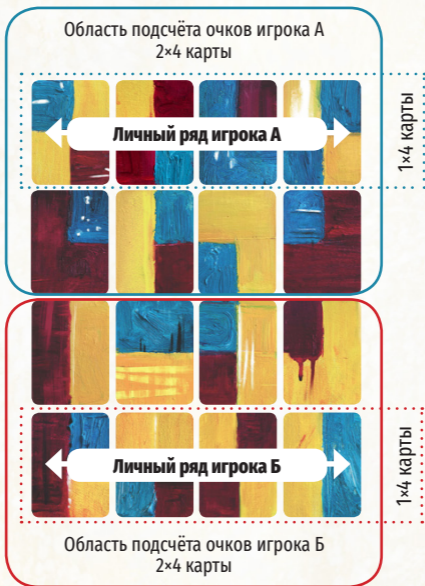
Как только ось между игроками блокируется, в рядах появляются специальные правила:

- Ближайший к вам ряд — это ваш личный ряд. Только вы можете выкладывать карты в ваш личный ряд. Исключение: вы можете выкладывать карты в чужие личные ряды, если у вас нет другого варианта хода.
- Два ближайших к вам ряда — это ваша область подсчёта очков. Вы можете использовать только квадранты из вашей области подсчёта очков для выполнения условий карт вдохновения, преподавателя и заданий.





# ИГРОК А



# ИГРОК Б

Пример 3. Заполненная сетка 4×4 в конце раунда.

## КОНЕЦ РАУНДА И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Раунд заканчивается, когда вы заполняете 16 картами сетку 4×4. В конце каждого раунда ваша область подсчёта очков используется для определения того, на какие карты вы можете претендовать. Подсчёт очков производится в следующем порядке:

- 1. Карта вдохновения:** вы можете показать 1 карту вдохновения из своей руки. Если в вашей области подсчёта очков есть такой же узор, как на карте, вы получаете **2 очка**. Неважно, какого цвета (синего, красного или жёлтого) область, главное, чтобы **совпал** узор. Карту вдохновения можно поворачивать, чтобы узор совпал.
- 2. Карты заданий** рассматривают по порядку, слева направо. Игрок, у которого лучшее совпадение по цели на каждой карте, использующей **только один цвет**, в области подсчёта очков, получает **3 очка**.
- 3. Карты преподавателя** рассматривают по порядку, слева направо. Игрок, у которого лучшее совпадение по цели на каждой карте, использующей **один или несколько цветов**, в области подсчёта очков, получает **5 очков**.

**Ваши разыгранные карты кладутся лицевой стороной вниз рядом с вами.**

В случае ничьей, если у вас карта любимчика учителя, вы **должны** отдать её своему сопернику и забрать спорную карту. Карта любимчика учителя может передаваться несколько раз за раунд.

### **После подсчёта очков сбросьте текущие карты холста.**

Игра заканчивается после 3 раундов. Подсчитайте свои очки на картах вдохновения, преподавателя и заданий. Игрок с наибольшим количеством очков — звезда класса и побеждает в игре!

В случае ничьей выигрывает тот, кто выполнил больше всего карт преподавателя. Если по-прежнему ничья, выигрывает тот, у кого на руках карта любимчика учителя.

## **НЮАНСЫ КАРТ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ**

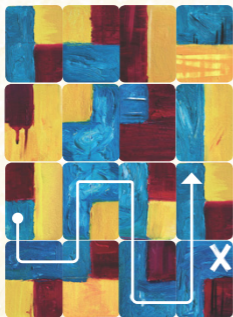
**Самый длинный цветовой путь:** подсчитайте количество квадрантов на одном пути одного цвета в своей области подсчёта очков. По этому пути нельзя проходить дважды, и, когда он раздваивается, считают только самый длинный из двух.



**Сбалансированная композиция:** подсчитайте количество квадрантов каждого цвета в вашей области подсчёта очков (все синие, все красные и все жёлтые). Вычтите из наибольшего полученного числа наименьшее. У игрока с **наименьшим** полученным результатом самая сбалансированная композиция.



## ИГРОК А



## ИГРОК Б

У игрока А **самая сбалансированная** композиция с результатом 4 (12 жёлтых минус 8 красных). Результат игрока Б — 10 (17 синих минус 7 красных).

У игрока Б **самый длинный путь** из 16 синих квадрантов. Короткая ветка на нижней правой карте, отмеченная **X**, не считается.

*Пример 4. Нюансы карты преподавателя.*

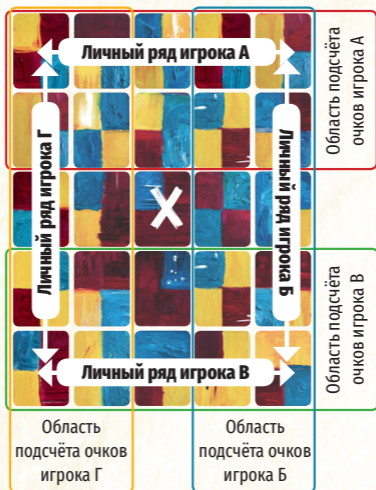
## ИЗМЕНЕНИЯ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

В этом варианте области подсчёта очков становятся общими, что приносит в игру хаос! Правила те же, за исключением следующих:

- Сетка холста теперь 5×5. Ряды и столбцы блокируются, когда на каждой оси выложено по 5 карт холста.
- В начале каждого раунда общий холст начинается с верхней карты из колоды холста. Любимчик учителя должен разыграть свою карту, выложив её рядом со стартовой.
- Область подсчёта очков по-прежнему состоит из 2 ближайших рядов, но каждый игрок делит 4 карты холста в каждом углу со своими соседями с обеих сторон.
- Когда больше двух игроков борются за карту преподавателя или задания и у одного из них есть карта любимчика учителя, этот игрок **обязан** отдать карту любимчика учителя одному из спорящих игроков и забирает спорную карту преподавателя или задания.
- Когда между игроками ничья в споре за карту преподавателя или задания и ни у одного из них нет карты любимчика учителя, никто не получает спорную карту, и она просто сбрасывается.

## ИГРОК А

ИГРОК Г



ИГРОК Б

## ИГРОК В

Карта, отмеченная **X**, не входит ни в одну область подсчёта очков.

Пример 5. Пример законченного раунда с 4 игроками.

# НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

**Дизайн:** Молли Джонсон, Роберт Мелвин и Шон Станкевич

**Разработка:** Алекс Флэгг, Патрик Капера

**Производство и редакция:** Патрик Капера

**Художественное оформление, графический дизайн и иллюстрации:** студия Quillsilver (Дэнн Мэй и Тревор Мэй)

**Первичный графический дизайн:** Джастин Ладиа

## **Особая благодарность от Flatout Games**

Разработчикам настольных игр из Сиэтла, Playtest Northwest, Blue Highway Games и всем многочисленным тестировщикам, которые помогли сделать эту игру такой, какая она получилась в итоге!

## **Особая благодарность от Crafty Games**

Тревору Мэю за его невероятный вклад в этот проект и Дэнну Мэю за то, что он предложил своему отцу помочь нам воплотить в жизнь «Академию абстракта».

## **Русская версия игры**

**Руководитель проекта:** Андрей Сафронов

**Редактор:** Елена Шкуткова

**Переводчик:** Елена Шкуткова

**Корректор:** Кирилл Егоров

**Верстальщик:** Валерий Заверьяев



**Удача**



**Простота освоения**



**Стратегия**



**Взаимодействие**



Abstract Academy ©, Crafty Games ® и все связанные с ними логотипы и товарные знаки являются товарными знаками Crafty Games, LLC. Все права защищены.

Никакая часть этого продукта не может быть воспроизведена без специального разрешения.

Для комментариев, вопросов и предложений пишите по электронной почте [service@crafty-games.com](mailto:service@crafty-games.com).

Сделано в России.