

Авторы игры:
Валерий Новиков и Алексей Сафин

КРАЙ САМОЦВЕТОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

2-4
игрока

20-40
мин.

10+

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:
мелкий шрифт. Для прочтения правил
может понадобиться взрослый игрок.



КОМПОНЕНТЫ

Компоненты
могут отличаться
от изображённых.



- 1 раскладное 3D-поле
- 34 карты действий
*Играйте карты действий,
чтобы получить полезные
бонусы или помешать
соперникам.*



- 4 фишки игроков



- 40 драгоценных камней
*(по 10 каждого из 4 цветов – красного,
зелёного, жёлтого и голубого)
Добывайте драгоценные камни в шахте
и храните их в своей вагонетке.*



- 36 тайлов украшений
*(17 тайлов с коричневым фоном
и 19 тайлов с голубым фоном)
Выполняйте заказы, вставляя
драгоценные камни из вашей
вагонетки в украшения.*



- 4 тайла вагонеток



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выполняйте заказы по инкрустированию украшений драгоценными камнями, чтобы стать самым процветающим ювелиром.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Пример
подготовки к игре
с 3 участниками

- 1 Разложите **3D-поле** в центре стола.

Примечание: перед игрой аккуратно выгните поле в обратную сторону, чтобы оно ровно лежало на столе.

- 2 Каждый игрок берёт себе **фишку** и ставит её на нулевое деление (+) трека победных очков на игровом поле.

- 3 Каждый игрок берёт себе **тайл вагонетки** (такого же цвета, что и фишка) и кладёт его перед собой.

- 4 Игроки аккуратно спускают **камни** по одному в случайном порядке с вершины горки на 3D-поле — это шахта. Вход в шахту находится в самом низу горки (рядом с отверстием в конструкции).

Примечание: если в любой момент игры камни застрянут на горке, слегка постучите по горе или аккуратно протолкните камни пальцем.

- 5 Случайным образом выберите первого игрока. Все игроки, начиная с первого, берут по 1 камню из входа в шахту и помещают его в одно из свободных отверстий на своей **вагонетке**.

- 6 Перемешайте **карты действий** и раздайте по 1 карте рубашкой вверх каждому игроку (игроки всегда держат карты действий закрытую от соперников). Оставшиеся карты положите на стол в виде стопки рубашкой вверх.

- 7 Перемешайте **тайлы украшений**. Раздайте игрокам по 5 тайлов: каждый игрок выбирает 3 из них и выкладывает их на стол перед собой лицевой стороной вверх, а 2 других отправляет в сброс. Выложите ещё 4 тайла в центр стола в ряд лицевой стороной вверх — это **рынок**. Оставшиеся тайлы положите рядом в виде стопки рубашкой вверх.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока. Ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен выполнить **2 действия** (действия могут быть *как одинаковыми, так и разными*) в любом порядке:

1. ВЗЯТЬ КАМЕНЬ
2. ВСТАВИТЬ КАМЕНЬ
3. СБРОСИТЬ КАМЕНЬ
4. ВЗЯТЬ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ
5. СЫГРАТЬ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ

ВАЖНО! Каждое действие нужно выполнить сразу и полностью. Игрок не может приступить к выполнению следующего действия, пока не закончит выполнять предыдущее.

1 ВЗЯТЬ КАМЕНЬ

Игрок берёт камень, который находится в самом низу горки (у входа в шахту).

Сколько бы камней вы ни добывали из шахты, её богатства никогда не иссякнут.

Полученный камень необходимо немедленно поместить в свою вагонетку. В вагонетке есть место ровно для 3 камней. Нельзя запасти больше камней, чем помещается в вагонетку! Если все места в вагонетке заполнены, игрок не может взять ещё один камень (даже с помощью карт действий).

Примечания:

- Даже если вы выполняете это действие два раза подряд, вы должны брать камни по одному.
- Если вы случайно взяли два камня вместо одного, спустите второй камень с вершины горки.

2 ВСТАВИТЬ КАМЕНЬ

Игрок берёт камень из вагонетки и помещает его в специальное отверстие на одном из тайлов украшений перед ним.

В украшение необходимо вставлять камни тех цветов, которые указаны на тайле. Вы можете вставлять камни в украшение в любом порядке.

В некоторые украшения можно вставлять камни любого цвета (на тайлах они обозначены как радужные), но все камни в таком украшении должны быть одного цвета.



Если вы закончили работу над украшением, то заказ выполнен! Вы можете в любой момент хода отправить этот тайл в сброс, чтобы получить указанное на нём количество победных очков.

✦ Если в законченном украшении использованы камни разного цвета (тайлы с **коричневым** фоном), игрок **обязательно должен** сбросить тайл украшения и получить за него победные очки до конца своего хода.

✦ Если законченное украшение состоит из камней одного цвета (тайлы с **голубым** фоном), то оно может являться частью набора. Выполнять заказы наборами выгоднее! Так, игрок может оставить собранное украшение у себя и попытаться собрать другое украшение с камнями того же цвета, чтобы получить дополнительные победные очки (если указаны). Такие украшения можно держать у себя сколь угодно долго.

ПРИМЕР:

Андрей закончил работу над украшением с коричневым фоном, поэтому он должен сбросить его до конца своего хода и получить 3 победных очка.

ПРИМЕР:

Андрей собрал браслет, используя два красных камня. Он мог бы сразу сбросить тайл и получить 2 победных очка, но решает оставить украшение у себя и попробовать собрать набор. В следующий ход он собирает кольцо (также с красным камнем). Он сбрасывает оба тайла и получает 5 победных очков (по 2 очка за каждое украшение и 1 дополнительное победное очко за набор).



Сбросив тайл украшения, игрок передвигает свою фишку на соответствующее число делений по треку победных очков.

Камни, использованные для инкрустирования украшения, игрок возвращает в шахту (спускает по одному с вершины горки).

Если при движении по треку фишка игрока останавливается на особой клетке (5, 10 и 15) или пересекает её, то все игроки, фишки которых «отстали» (находятся ближе к началу трека, чем особая клетка, которую пересекла фишка игрока), получают по 1 карте действия в качестве бонуса.

ВАЖНО! Вы можете закончить работу над украшением в чужой ход благодаря эффекту соответствующей карты действия, но сбросить тайл и получить за него очки вы сможете только, когда снова наступит ваш ход!

ПРИМЕР:

Андрей закончил работу над украшением и отправил тайл в сброс. Он получает указанное на нём количество победных очков (3♥).

Андрей передвигает свою фишку на соответствующее количество делений по треку победных очков и в процессе пересекает особую клетку (5). Аня, как отстающий игрок, берёт одну карту действия из стопки. Фишка Паши уже стоит на особой клетке, которую пересёк Андрей, поэтому карту действия он не получает.



Игрок берёт новый тайл украшения с рынка взамен сброшенного. Тайл, который игрок взял с рынка, немедленно заменяется новым тайлом из стопки.

ПОМНИТЕ! Несмотря на то, что карты действий дают игрокам определённое преимущество, для победы гораздо важнее продвинуться по треку победных очков.

Примечания:

- Когда игрок берёт тайл украшения с рынка взамен сброшенного, это не считается отдельным действием.
- Если в стопке закончились тайлы украшений, перемешайте сброс и сформируйте новую стопку.

Если игроку не нравится ни один из представленных на рынке тайлов, он может сбросить столько тайлов с рынка, сколько планирует взять, и заменить их новыми тайлами из стопки.

ПРИМЕР:

Паша завершил работу над украшением. Он должен взять один тайл с рынка взамен сброшенного тайла. Однако ему не нравится выбор тайлов на рынке, поэтому он решает сбросить один тайл и заменить его новым тайлом из стопки.

Паша решает взять тайл, который он только что открыл, и кладёт его перед собой, а затем восполняет рынок.



ПОМНИТЕ! Перед игроком всегда должно лежать 3 тайла украшений — ни больше, ни меньше!

3 СБРОСИТЬ КАМЕНЬ

Игрок выбирает ненужный ему камень из своей вагонетки и возвращает его в шахту (спускает с вершины горки).



4 ВЗЯТЬ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ

Игрок берёт верхнюю карту из стопки карт действий. Всего у игрока в руке может быть не больше 4 карт действий. Если игрок должен взять карты сверх лимита руки, он берёт карты, после чего должен сбросить лишние.



Примечание: если в стопке закончились карты действий, перемешайте сброс и сформируйте новую стопку.

5 СЫГРАТЬ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ

Игрок может потратить действие, чтобы сыграть карту действия. Некоторые карты играют в ход любого игрока и не требуют траты действия.



Примечания:

- Карты действий, которые играют в ход соперника, должны быть разыграны сразу после соответствующего действия.
- Когда один из игроков играет карту, позволяющую отменить действие только что сыгранной карты, обе сыгранные карты уходят в сброс, а действие игрока, чей сейчас ход, считается потраченным впустую. Но он может тут же применить собственную карту «Отмените действие только что сыгранной карты», не тратя на это действие — таким образом он отменит отмену, и эффект первоначальной карты сработает.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только один из игроков набирает 20 очков. Этот игрок объявляется победителем!



ЭФФЕКТЫ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

ИГРАЙТЕ В СВОЙ ХОД:



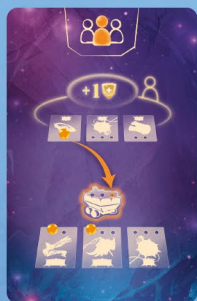
Поменяйтесь украшениями (без камней) с другим игроком или рынком. Вы можете сразу же вставить камень в новое украшение, не тратя действие.

x2



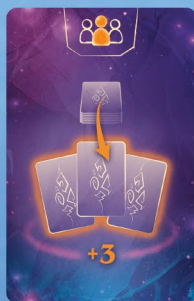
Поменяйте 1 камень из своей вагонетки на 1 камень из вагонетки другого игрока.

x2



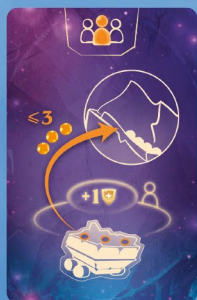
Заберите камень из незавершённого украшения другого игрока в свою вагонетку. Этот игрок получает 1 .

x2



Возьмите 3 карты действий.

x2



Сбросьте до 3 камней из одной любой вагонетки (включая свою). Этот игрок получает 1 .

x4



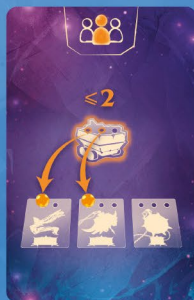
Возьмите 1, 2 или 3 первых камня из входа в шахту: один сбросьте (спустите с вершины горки), а остальные можете положить в свою вагонетку (или сбросить).

x6



Заберите до 2 камней из вагонетки другого игрока в свою вагонетку. Этот игрок получает 1 .

x2



Вставьте до 2 камней из своей вагонетки в украшения.

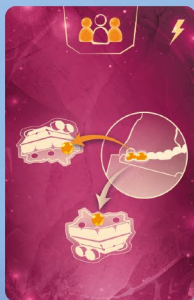
x2

ИГРАЙТЕ В ХОД **ЛЮБОГО** (ОБОЗНАЧЕНЫ СИМВОЛОМ ⚡, НЕ ТРЕБУЮТ ТРАТЫ ДЕЙСТВИЯ):



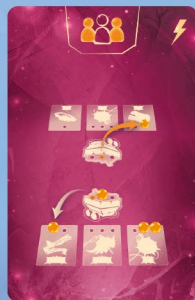
Отмените действие только что сыгранной карты.

x4



Если другой игрок выполнил действие «Взять камень», сделайте то же самое.

x4



Если другой игрок выполнил действие «Вставить камень», сделайте то же самое.

x4

ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок должен выполнить **2 действия** (действия могут быть **как одинаковыми, так и разными**) в любом порядке:

1. ВЗЯТЬ КАМЕНЬ
2. ВСТАВИТЬ КАМЕНЬ
3. СБРОСИТЬ КАМЕНЬ
4. ВЗЯТЬ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ
5. СЫГРАТЬ КАРТУ ДЕЙСТВИЯ

Авторы игры: Валерий Новиков и Алексей Сафин | Иллюстратор: Олег Прошин

Менеджер проекта: Полина Басалаева | Корректор: Мария Кравченко

Руководитель редакции: Анастасия Дурова | Дизайнер: Анна Медведева | Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors

Лицензировано с разрешения Red Cat Games. © 2023