



ПЯТЬ САМОЦВЕТОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ



до 30
МИНУТ



1–5
ЧЕЛОВЕК



ВОЗРАСТ
ИГРОКОВ

Описание игры

В древней легенде говорится о пяти магических самоцветах, скрытых в горном ущелье. Стражи-великаны подарили их людям, чтобы мир наполнялся добротой, гармонией и волшебством. Каждый магический камень обладает уникальным качеством и силой.

Красный – храбрость и страсть.

Голубой – чистота и свет.

Зелёный – мудрость и природа.

Жёлтый – радость и оптимизм.

Фиолетовый – вдохновение и духовность.

Чтобы получить силу камней, их нужно правильно комбинировать. Сила самоцветов не в их количестве, а в правильном сочетании!

Цель игры

Игроки, выкладывая и перемещая жетоны камней, выполняют задания и получают победные очки.

Состав игры

Карточки простых заданий – 45 шт.



Карточки сложных заданий – 45 шт.



Жетоны камней – 40 шт.



Подготовка к игре для 2–5 игроков



1. Перемешайте жетоны камней. Возьмите из них четыре случайных жетона и разместите в центре стола в виде квадрата 2×2 лицевой стороной вверх.

2. Остальные жетоны камней сложите в стопку лицевой стороной вниз. Откройте три верхних жетона и выложите в доступ игроков.

3. Перемешайте карточки простых заданий. Раздайте по две карточки каждому игроку. Остальные карточки сложите в стопку рубашкой вверх.



4. Перемешайте карточки сложных заданий. Раздайте по одной карточке каждому игроку. Остальные карточки сложите в стопку рубашкой вверх.

5. Установите первенство хода. Например, первым ходит игрок, который первым назовёт самоцвет или драгоценный камень. Далее игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

Ход игрока

В свой ход по карточкам заданий игрок может выполнить одно из трёх действий.

- Выложить новый жетон камня на поле.
- Поменять два соседних жетона каменной местами.
- Переместить один жетон камня на поле.

Если после действия игрока на поле сложилась комбинация с одной или с несколькими карточками игрока, то он выкладывает эти карточки перед собой и получает победные очки.

1. Выложить новый жетон камня на поле.



Игрок берёт один из трёх открытых жетонов камней (1) или верхний жетон из стопки (2) и присоединяет его к другим жетонам на поле так, чтобы стороны прилегали. Если игрок взял открытый жетон, он открывает новый жетон (3) из стопки в конце хода.

2. Поменять два соседних жетона камней местами.



Соседние жетоны соприкасаются одной стороной.

3. Переместить один жетон камня на поле.

Можно переместить жетон, у которого есть хотя бы одна свободная сторона. Игрок перемещает этот жетон на ОДИН шаг так, чтобы он оказался рядом с другим жетоном и касался его с одной стороны.



①



②

- ① Жетон касается другого жетона одной стороной.
- ② Жетон касается другого жетона углом.



①



②

- ① Жетон перемещён на ОДИН шаг.
- ② Жетон перемещён на ДВА шага.

В конце хода игрок проверяет, выполнил ли он какое-либо задание из своих карточек.

Выполнение заданий и получение победных очков

В игре нужно выполнять простые и сложные задания. Простые задания приносят игроку ОДНО победное очко, сложные – ТРИ победных очка.



Если при добавлении или перемещении жетона на поле сложилась комбинация, соответствующая карточке с заданием, то игрок выкладывает карточку для сравнения и показывает комбинацию камней на поле.

Если всё верно, игрок оставляет карточку себе и получает победные очки. В случае ошибки карточка сбрасывается и очки не начисляются.

Затем игрок берёт новую карточку с заданием из любой стопки.

Внимание! Если одновременно сложилось несколько комбинаций с карточками игрока, то он может выложить все соответствующие карточки и получить за них очки, после чего добрать карточки с заданием до трёх штук в руку.

Пример 1

1. У игрока есть карточки с заданиями А и Б.



2. Игрок взял открытый жетон камня (2) и разместил его на поле.

3. После этого хода-действия игрока сложилась комбинация с карточкой А (3). Игрок выкладывает карточку перед собой и получает за неё победные очки.

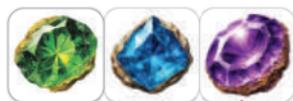
4. Комбинация, соответствующая карточке Б (4), была создана ранее и до действий этого игрока, поэтому он не может получить победные очки за карточку Б в текущем ходе.

Пример 2

1. У игрока есть карточки с заданиями В и Г.

2. Игрок взял открытый жетон камня (2) и разместил его на поле.

3. Результат данного хода – комбинации (3), которые сложились на поле в результате действий игрока. Игрок выкладывает обе карточки перед собой и получает за них 4 победных очка: 3 – за карточку В, 1 – за карточку Г.



Завершение игры и определение победителя

Игра заканчивается, когда один из игроков наберёт 10 и более победных очков или выполнит семь заданий с карточек любой сложности. Он становится победителем.

Режим игры для одного игрока

1. Разложите жетоны камней как в обычном режиме.

2. Выберите уровень сложности и возьмите соответствующую стопку карточек с заданиями. Оставшуюся стопку карточек уберите в коробку.

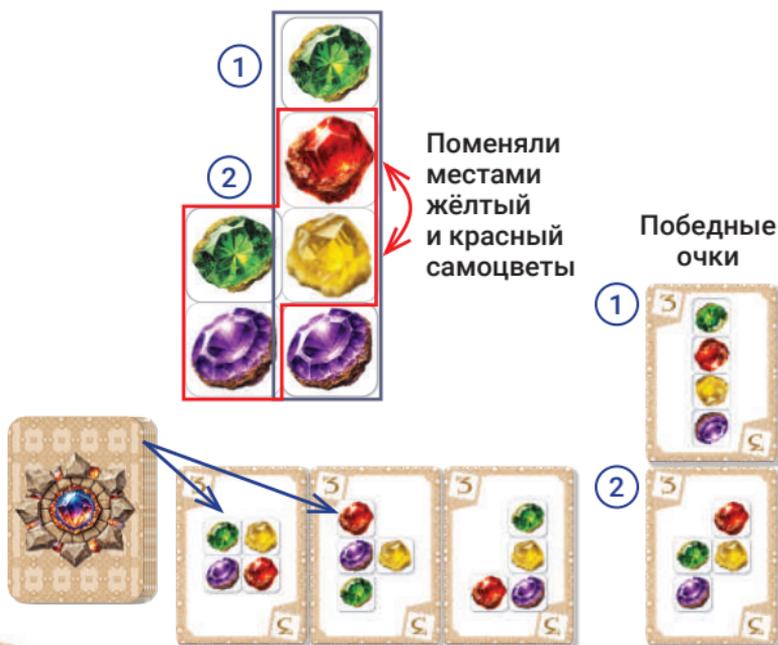
3. Перемешайте карточки с заданиями и положите их стопкой на стол лицевой стороной вниз. Возьмите три верхние карточки в руку.



В каждый ход вы можете выполнять одно из трёх действий (см. раздел «Ход игрока» в основном режиме игры).

- Выложить новый жетон камня на поле.
- Поменять два соседних жетона каменной местами.
- Переместить один жетон камня на поле.

Если после вашего действия на поле сложилась одна или несколько комбинаций с карточками из вашей руки, то отложите их — это победные очки — и возьмите новые из стопки.



Если ход был нерезультативный, то возьмите верхнюю карточку из стопки заданий и отложите её в сторону лицевой стороной вверх – это очки в пользу игры.

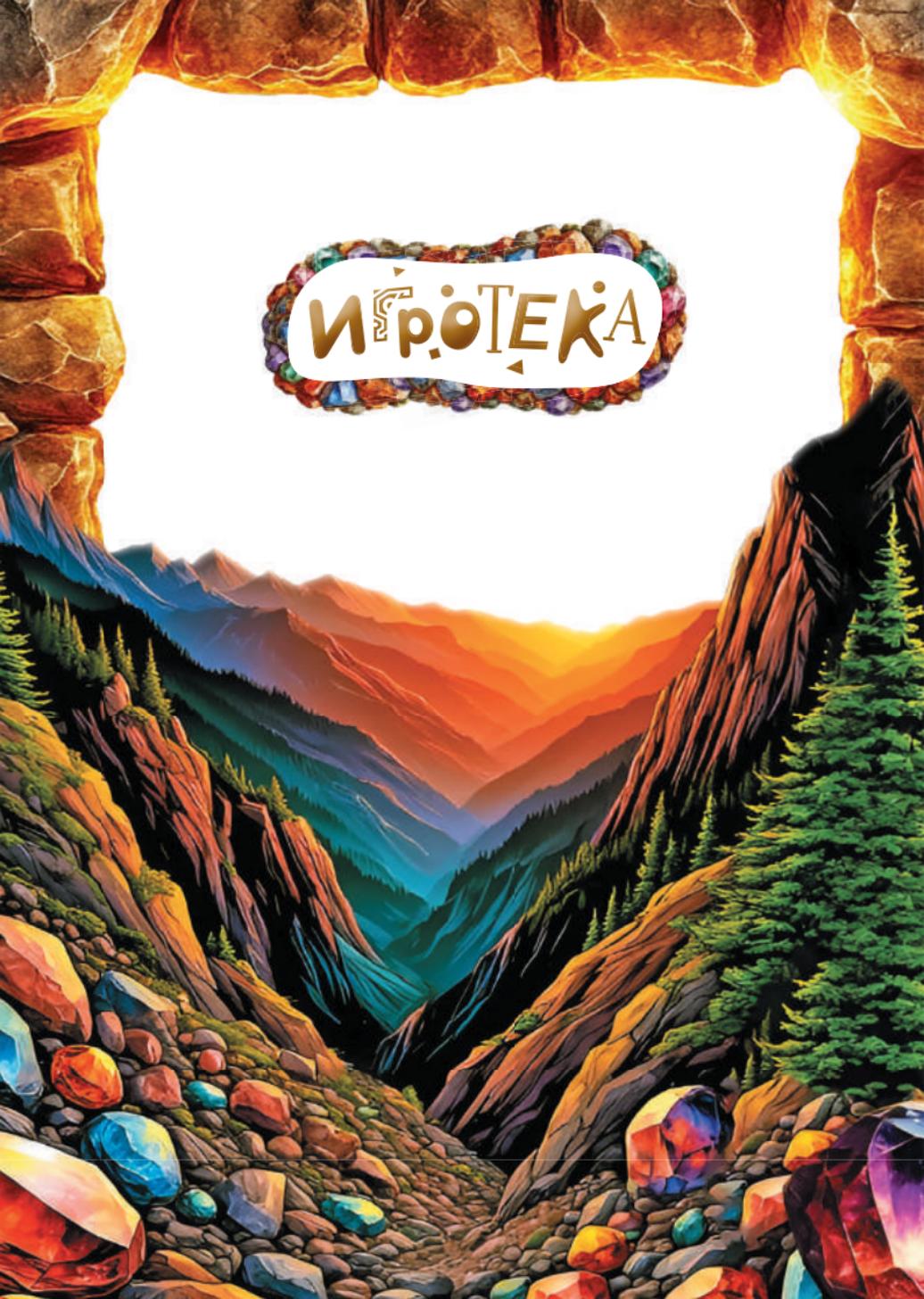
Очки в пользу игры



Положили новый жетон на поле



Вы выиграете, если выполните 10 заданий раньше, чем в пользу игры уйдёт 10 очков. Если это слишком просто, уменьшите цель до 9 заданий.

A vibrant, stylized illustration of a mountain valley. At the top, a stone archway frames the scene. In the center, a white oval with a gemstone border contains the Cyrillic text 'ИСТОТЕКА'. Below, a path of colorful gemstones leads into a valley with green pine forests and orange-hued mountains under a bright sky.

ИСТОТЕКА