

KinGems





Король гномов Теовальд пожелал создать самую восхитительную корону во всём Чароземье.

В недрах этого подземного царства таится множество драгоценных камней — изумруды, рубины, сапфиры и, конечно, алмазы. Теовальд собрал команду лучших искателей сокровищ и каждому поручил особое задание. Отважные кладоискатели отправляются в глубокие шахты горы Валгорион, чтобы раздобыть необходимые камни для своего повелителя.

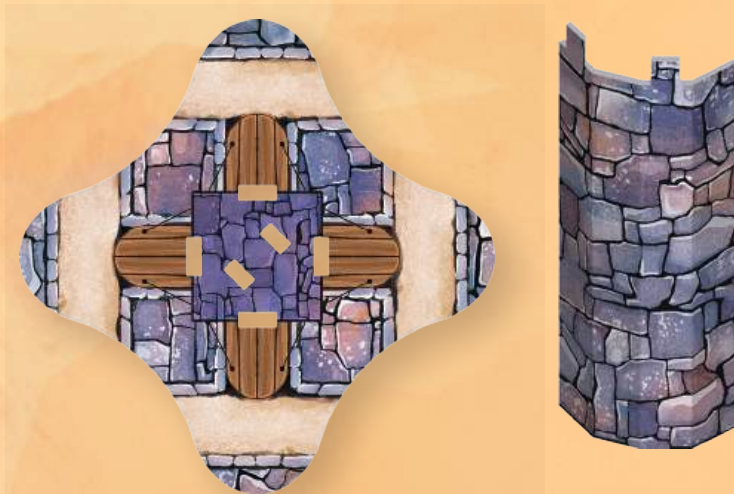
Однако зачарованные туннели то и дело меняются, образуя причудливые лабиринты. Каждому герою предстоит прокладывать всё новые маршруты, чтобы первым собрать самоцветы, преподнести их королю и получить звание Великого искателя сокровищ.

Компоненты игры

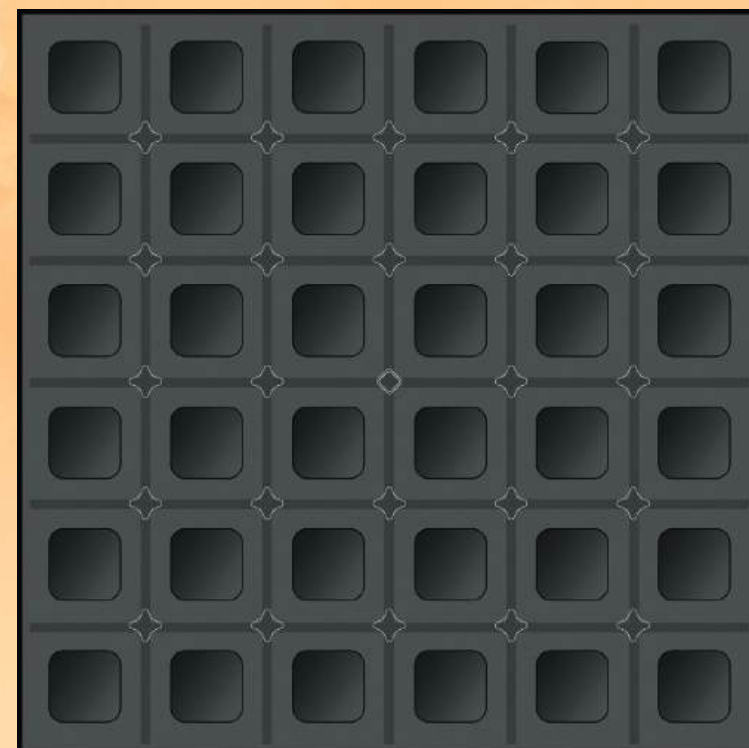
Замок короля Теовальда



Стартовая площадка и подставка



3D-поле с ячейками для размещения кристаллов



Карты заданий — 14



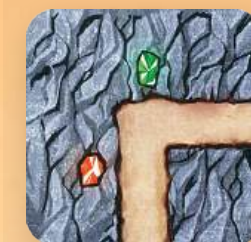
7 карт базового уровня



7 карт усложнённого уровня

Тайлы туннелей — 36

Тайлы туннелей формируют изменяемую часть игрового поля. Размещаются в произвольном порядке над ячейками для кристаллов.



Поворот
12



Прямой путь
6



Перекрёсток
10



Две дорожки
8

Фишки игроков



Кристаллы — 45



Розовые
5



Голубые
5



Жёлтые
5



Зелёные
5



Оранжевые
5



Фиолетовые
5



Синие
5



Прозрачные
10

Подготовка к игре

1. В ячейки игрового поля в случайном порядке выложите по одному цветному кристаллу. При этом одна ячейка останется пустой — в неё положите один прозрачный кристалл. Затем к **цветным** кристаллам в произвольном порядке добавьте по одному прозрачному. В ячейке не должно оказаться два прозрачных кристалла.
2. Тайлы туннелей тщательно перемешайте и разложите на поле лицевой стороной вверх в произвольном порядке таким образом, чтобы над каждой ячейкой находился один тайл.
3. Сложите по линии сгиба замок короля Теовальда, закрепите по центру с одной стороны стартовой площадки. Так же по линии сгиба сложите основание, закрепите с другой стороны стартовой площадки.
4. Зафиксируйте конструкцию на основании в центре игрового поля.
5. Каждый игрок выбирает фишку и ставит её в любой свободный угол стартовой площадки.
6. Выберите режим игры. Для первой партии и начинающих игроков подойдёт базовый режим. В этом случае раздайте участникам карты заданий с фоном зелёного цвета, а карты с фоном фиолетового цвета уберите в коробку. Маленький уголок обозначает нижнюю часть, игроки кладут карты этой стороной к себе. Если вы хотите более напряжённой и захватывающей игры, то смотрите раздел «Продвинутый режим» на странице 12.
7. Первым ходит самый младший участник.



Перед первой партией аккуратно выдавите из картонных планшетов тайлы туннелей. Извлеките из коробки игровое поле с ячейками, выньте и распакуйте карты заданий, кристаллы и фишки игроков. Вставьте обратно в нижнюю часть коробки игровое поле с ячейками и разместите в центре игровой зоны так, чтобы всем участникам было удобно.

Пример раскладки на 4 игроков



Готовы? Поехали!



Цель игры

Первым собрать коллекцию кристаллов в соответствии с картой заданий.

Ход игрока и действия

Игроки, начиная с первого, ходят по очереди, по кругу, по часовой стрелке. В ход игроку доступно до 3 последовательных действий:

1. Вращение тайла туннеля — по желанию.
2. Перемещение фишки по туннелю — обязательно.
3. Получение кристалла — если возможно.

1. Вращение тайла

Игрок может вращать тайл, на котором стоит его фишка, и любые тайлы, кроме тех, где находятся фишки соперников. Вращать тайл можно как угодно, но так, чтобы он полностью помещался в ячейку.

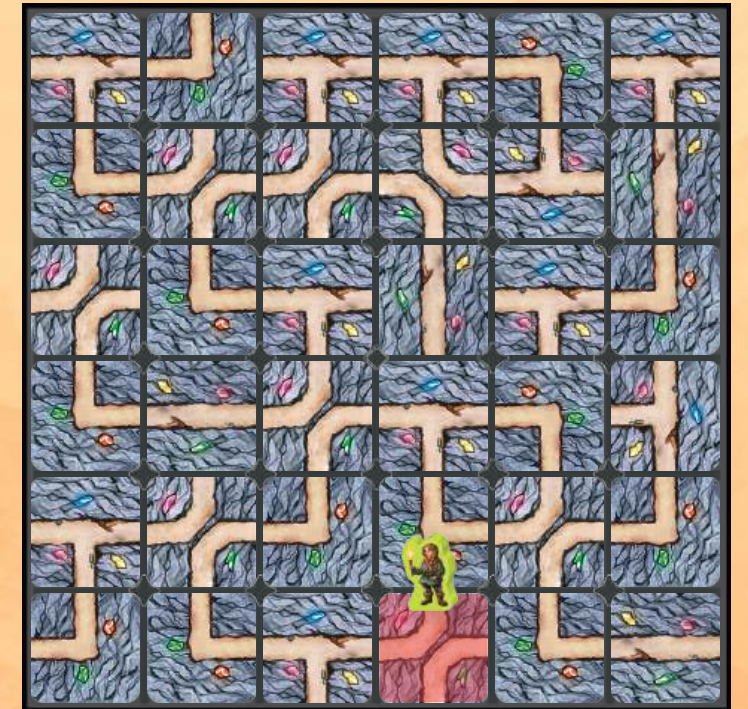


Допустимо, если во время поворота тайла игроки видят, какого цвета кристалл в ней находится или что ячейка под ним пуста, — так появляется возможность запомнить, где лежит тот или иной нужный кристалл, и в дальнейшем попытаться получить его. Если в свой ход игрок поднял какой-либо тайл, то считается, что он потратил право поворота именно на этот тайл и обязан его повернуть.

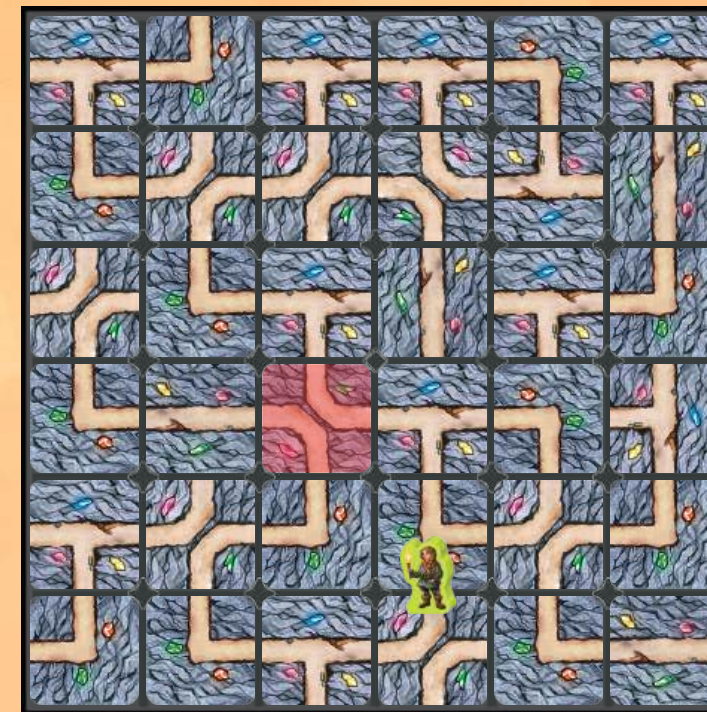


Игрок может один раз за ход скинуть в сброс любой ранее полученный кристалл, чтобы повернуть второй любой тайл, кроме тех, на которых стоят фишки других игроков.

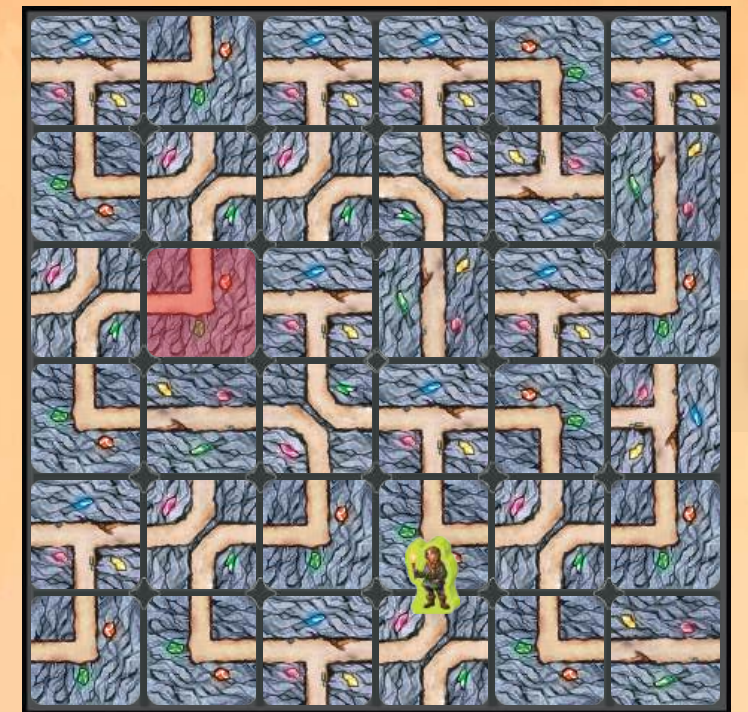
Сброс кристалла не даёт возможности сделать второй ход, а только позволяет дополнительно повернуть тайл. В личном запасе нельзя хранить два и более камней одного цвета.



Расположение фишки игрока в начале хода



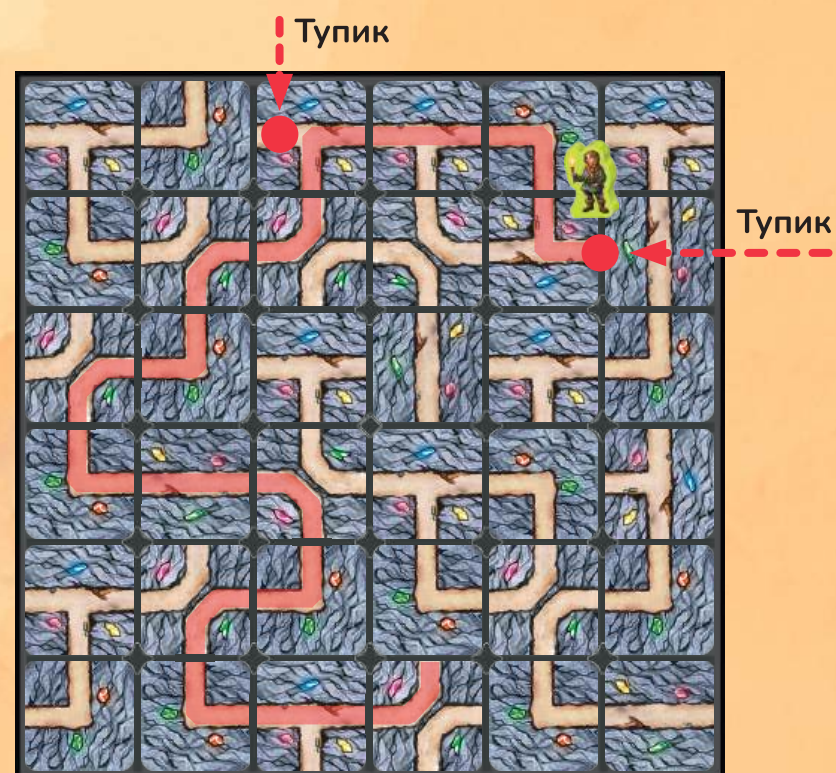
Игрок поворачивает первый тайл



Игрок сбрасывает кристалл и поворачивает второй тайл

2. Перемещение фишки по туннелю

Далее игрок передвигает свою фишку по туннелю и останавливается на **тупике** — тайле, на котором заканчивается непрерывная линия туннеля. Если это первый ход участника в игре, то предварительно перемещает свою фишку с площадки на любой из четырёх окружающих её тайлов и далее двигает по туннелю до тупика. Если в данном туннеле оказалось несколько тупиков, игрок выбирает любой из них.

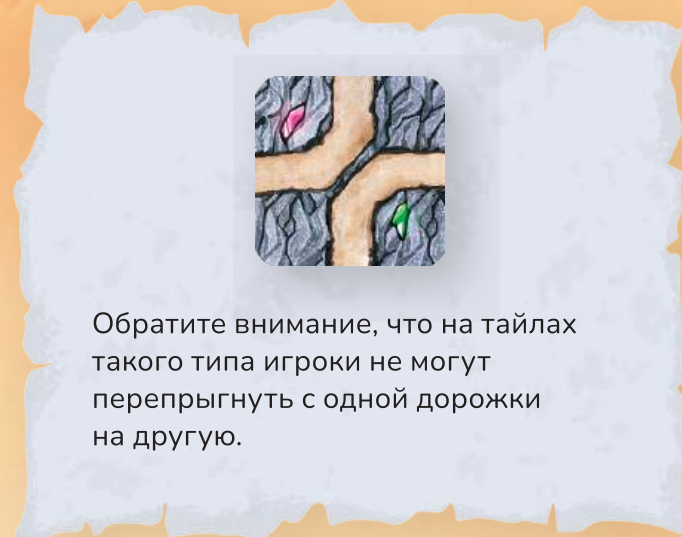


Перемещение по туннелю обязательно. При этом:

- игрок может проходить через тайл с фишкой другого игрока
- игрок может вставать на один тайл с фишкой другого игрока
- если в начале хода фишка игрока расположена на тайле, под которым находится кристалл, его нельзя сразу взять и пропустить движение. Также нельзя переместиться на другой тупик одного тайла и забрать лежащий под ним кристалл. Однако, если есть возможность, игрок вправе совершить круг, вернуться на исходный тайл и взять кристалл

3. Получение кристалла

Участник, дойдя по созданному пути до тупика, поднимает тайл, на котором остановилась его фишка.



Далее возможны следующие варианты действий:

- если в ячейке есть кристалл нужного цвета, игрок забирает его себе и располагает в соответствующем месте на своей карте заданий
- если в ячейке лежит кристалл, который **не подходит** игроку по его карте заданий, то он **всё равно его забирает и кладёт рядом с картой заданий**. В дальнейшем этот кристалл может потребоваться для того, чтобы в свой ход перевернуть дополнительный тайл
- если в ячейке находятся два кристалла (цветной и прозрачный), то игрок берёт **один из них** по своему выбору. Если цвет кристалла подходит карте заданий, то игрок располагает его на соответствующем месте. Если цвет не подходит карте заданий, то кладёт рядом с картой



Напоминаем, что в личном запасе нельзя хранить два и более камней одного цвета! Если игроку попался второй такой же кристалл неподходящего цвета, то он оставляет его на месте.

Затем игрок возвращает тайл на место в том же положении, что он и был, ставит на него свою фишку и передаёт ход игроку слева.

Обратите внимание

Собирать кристаллы можно в любом порядке (не обращая внимания на порядок, указанный на карте заданий).
Двумя прозрачными камнями можно заменить кристалл любого цвета на карте заданий.

Окончание игры и определение победителя

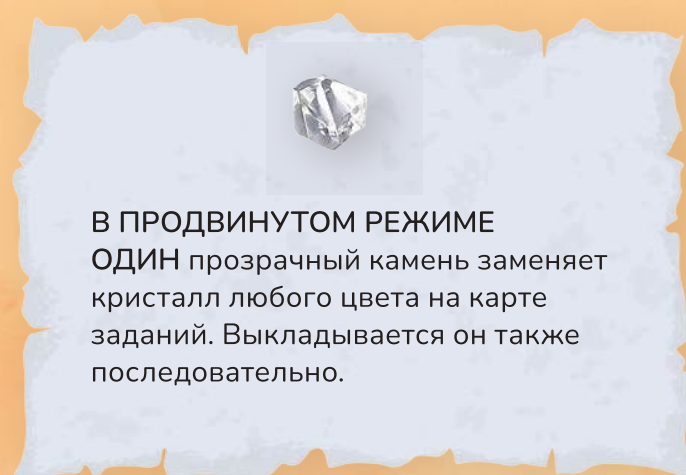
Игра заканчивается, как только кто-то из игроков первым соберёт все кристаллы в соответствии с картой заданий. Он объявляется победителем. Круг не доигрывается.

Продвинутый режим

Если вы хотите более напряжённой и захватывающей игры, то вам подойдёт продвинутый режим. В этом случае правила те же, но со следующими изменениями.

Подготовка к игре

Раздайте участникам по одной карте заданий с фоном фиолетового цвета. На них также обозначены 6 драгоценных камней, но какой-то указан дважды, а какой-то отсутствует. Карты с зелёным фоном уберите в коробку.



Цель игры

В отличие от базового режима в продвинутом необходимо:

- собирать и выкладывать кристаллы на карты заданий строго последовательно слева направо
- после сбора кристаллов необходимо быстрее всех вернуться на любой угол стартовой площадки

Получение кристалла

- если в ячейке лежит кристалл, который в данный момент **подходит** карте заданий, то игрок **берёт его себе**
- если в ячейке лежит кристалл, который **не подходит** в данный момент по карте заданий, то игрок **оставляет его на месте**. При этом остальные участники могут попытаться запомнить, где находится тот или иной нужный кристалл. В данном режиме нет опции сброса камня и поворота второго тайла
- если в ячейке находятся **два** подходящих кристалла (цветной, соответствующий карте заданий, и прозрачный), то игрок берёт **один** из них на выбор

Пример. Игрок в свои предыдущие ходы собрал сначала синий, затем фиолетовый кристаллы, последовательно выкладывая их с левой стороны карты. В свой последний ход жёлтый кристалл он заменил прозрачным. Теперь ему необходимо найти оранжевый кристалл или ещё один прозрачный. До тех пор, пока это не произойдёт, он не может взять голубой кристалл.



Определение победителя

Тот, кто первым последовательно соберёт полную коллекцию кристаллов в соответствии с картой заданий и **вернётся обратно на любой угол стартовой площадки**, объявляется победителем. Круг не доигрывается.

Памятка

В базовом режиме

- можно вращать любой тайл, кроме тех, на которых находятся фишки соперников
- можно вращать тайл, на котором стоит собственная фишка игрока
- можно проходить через тайл с фишкой другого игрока или завершать движение на таком тайле
- для того чтобы взять кристалл из-под тайла, на котором находится игрок, ему нужно с него уйти и вернуться
- собирать кристаллы можно в любом порядке
- двумя прозрачными камнями можно заменить кристалл любого цвета на карте заданий

В продвинутом режиме добавляются следующие изменения

- собирать кристаллы нужно строго последовательно
- если в ячейке лежит кристалл, который не подходит по карте заданий, то игрок оставляет его на месте
- одним прозрачным камнем можно заменить кристалл любого цвета на карте заданий
- собрав всю коллекцию кристаллов и вернувшись к замку короля, игрок может занимать любой угол стартовой площадки, независимо от того, с которого именно он стартовал в начале игры

Над игрой работали

Автор Ирина Соловьёва
Девелопер Юрий Ямщиков
Выпускающий редактор Алёна Смеянова
Корректор Андрей Бойко
Иллюстраторы Дмитрий Исакевич,
Евгения Кобозева
Дизайнер-верстальщик Татьяна Усик
Общее руководство Максим Майер

