

1. Идея и цель игры

Игроки открывают фишки камней и выкладывают их в как можно более длинные последовательности. Камни последовательности одного цвета должны располагаться в возрастающем или убывающем порядке. Чем длиннее последовательность, тем больше победных очков она принесёт. Очень короткие последовательности отнимают очки. Также следует обращать внимание на камни желания, которые указаны на некоторых фишках и стараться собирать их, так за слишком малое количество собранных камней желания отнимаются очки. Кроме того, некоторые камни прино-

1

сят очки сами по себе. Побеждает игрок, набравший в конце игры наибольшее количество очков.

2. Состав игры

- 55 фишек камней (с номерами от 0 до 10 в каждом из 5 цветов)
- 1 таблица начисляемых очков

3. Подготовка к игре

Поверните все камни лицом вниз и перемешайте их. Таблица с начисляемыми очками располагается так, чтобы её могли видеть все игроки.

4. Порядок игры

Начинает старший игрок. После него ходят следующие игроки, по часовой стрелке. В свой ход игрок может сделать одно из двух: повернуть лицом вверх один из закрытых камней или взять себе уже открытый ка-

0	
3	♥
4	
5	+
9	①

2

мень. Если игрок открывает новый камень, он должен решить: оставить его на столе открытым или взять его себе. Первый взятый камень нового цвета игрок просто кладёт перед собой, а все следующие камни этого цвета кладёт на предыдущие, составляя числовые последовательности. Числовая последовательность может быть возрастающей или убывающей, и в ней допускаются разрывы. Например, после 0 игрок может положить 3, затем 4, 5 и 9. После 8 может положить 6, затем 5, 2 и 0. Как только игрок положил второй камень одного цвета, он устанавливает направление последовательности для этого цвета. Например, игрок добавил зелёную 5 к зелёной 8, а затем открыл камень с зелёной 7. Он не может взять себе этот камень и должен оставить его открытым на столе. После того, как игрок взял камень себе или не стал брать открытый им камень, его ход заканчивается.

3



Клевер: Если игрок берёт камень с клевером и кладёт его в свой ряд, то сразу же получает ещё один ход. Если игрок открыл камень с клевером, но не взял его, то дополнительный ход он не получает. Тот, кто возьмёт этот камень и сыграет его, получит дополнительный ход.

он ничего не получает за этот цвет.



– Игроки получают очки за собранные камни желания – положительные или отрицательные – в зависимости от их количества.

– Игроки получают бонусные очки, указанные на камнях.

Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество очков.

6	+	9	①	7	①	7	♥
8	①	6	♥	9	+	4	♥
		4	①	10		2	①
		2				1	
						0	

Пример: За 2 синих камня игрок получает –3 очка, за ряд из 4 жёлтых камней +3 очка, за 3

розовых камня +2 очка и за 5 коричневых камней +6 очков. Ряд из зелёных камней не начат, поэтому очки за него на начисляются. Игрок собрал 3 камня желания – в соответствии с таблицей они приносят ему +3 очка. И, наконец, у

5

игрока собраны 4 камня с очками – $3+1+3+3=10$ очков. Всего игрок набрал 21 очка.

7. Благодарности

Автор игры – всемирно известный дизайнер Райнер Кници. Издательство «Kosmos» выпустило многие его игры, в том числе «Потерянные города», «Einfach Genial» и обладателя премии «Spiel des Jahres» оригинальную игру «Кельтис».

Подготовка к печати: «ГМ-Spiele».

Дизайн: Кланс Стефан и Мартин Хоффманн.

Мы благодарим всех, кто принимал участие в подготовке игры, особенно Алена Адама, Себастьяна Блистейла, Росса Инглиса и Кевина Джекллина.

6

5. Конец игры

Если игрок открывает последний закрытый камень, он завершает свой ход, а затем игра заканчивается и подсчитываются очки игроков. Оставшиеся на столе камни никакой роли не играют.

6. Подсчёт очков

– Игроки получают очки за количество собранных камней в последовательностях каждого цвета. Если у игрока нет камней какого-то цвета,

0	→	0	0	→	-4
1	→	-4	1	→	-3
2	→	-3	2	→	2
3	→	2	3	→	3
4	→	3	4	→	6
5	→	6	5+	→	10
6+	→	10			

4

0 → 0	0 → -4	0 → 0	0 → -4	0 → 0	0 → -4
1 → -4	1 → -3	1 → -4	1 → -3	1 → -4	1 → -3
2 → -3	2 → 2	2 → -3	2 → 2	2 → -3	2 → 2
3 → 2	3 → 3	3 → 2	3 → 3	3 → 2	3 → 3
4 → 3	4 → 6	4 → 3	4 → 6	4 → 3	4 → 6
5 → 6	5+ → 10	5 → 6	5+ → 10	5 → 6	5+ → 10
6+ → 10		6+ → 10		6+ → 10	