

7+

ЗОЛОТАЯ ДИЖОРАДКА

ВСЁ ИЛИ НИЧЕГО

Правила игры



I. Lovtsov

STEP puzzle®
COMPANY



Золото кормит,
золото поит,
золото нагишом водит

В погоне за богатством авантюристы со всего мира отправились на поиски золота. Что ждёт их — богатство или разорение? Шанс разбогатеть выпадает не всем. Возьмите с собой мастерство, удачу и смекалку, и фортуна вам улыбнётся.

Тип игры: семейная
Количество игроков: 2–5
Продолжительность партии: 15–20 минут

Состав игры

5 игровых кубиков
56 карт
10 деревянных фигурок золотоискателей
10 деревянных фигурок охранников
75 самородков (50 жёлтых, 20 синих и 5 красных)

Цель игры

Собрать как можно больше золота.

Игровой материал

Карты

На **лицевой стороне** карт указаны цифры от 1 до 8. Это очки.

В углах каждой карты указана её ценность, которая определяется количеством самородков. На картах 1 и 2 — один самородок золота, 3 и 4 — два, 5 и 6 — три, 7 приравнивается к четырём, а 8 — к пяти.



На **обратной стороне** некоторых карт (на 32 из 55) приведено **действие**, которое можно выполнить самостоятельно или передать другому игроку. Обычно, чем меньше ценность карты, тем полезнее действие, но всегда остаётся риск вытащить пустую карту, которая внешне ничем не отличается от остальных.



Кубики

Всего 5 кубиков. Три — **простые кубики**. Имеют 8 сторон со значениями от 1 до 8. На двух кубиках изображён динамит вместо значения 1, и они называются **динамитными кубиками**.



Золотые самородки

Самородки трёх цветов имеют разную ценность:

Жёлтые = 1 доллар

Синие = 5 долларов

Красные = 10 долларов



Подготовка к игре

Перетасуйте карты и держите колоду **лицевой стороной** вверх.

3 верхние карты положите в центр стола; эти карты являются шахтами **общего золотого рудника**.

Расположите 3 **простых игровых кубика** рядом с рудником. Самородки сложите в коробку. Рядом расставьте золотоискателей и охранников.

Ход игры

Игру начинает игрок, у которого больше всего монет в кармане. Остальные игроки ходят по часовой стрелке.

В свой ход бросьте 3 **простых игровых кубика** и поставьте первый из них на одну из карт **общего золотого рудника**. Затем бросьте 2 оставшихся кубика и поставьте один из них на любую из оставшихся свободных карт рудника. Наконец, бросьте последний кубик и поставьте его на последнюю карту.



Определите ваш доход. Чтобы получить золотые самородки и карты, необходимо сравнить цифры на каждой паре кубик/карта:

Очков на кубике меньше, чем очков на карте: золота вы не получаете. Эта карта остаётся в общем руднике.

Очков на кубике столько же, сколько на карте: вы получаете столько золотых самородков, сколько указано на карте. Возьмите карту и положите перед собой. Теперь это часть вашего личного рудника. Не смотрите на обратную сторону карты.

Очков на кубике больше, чем на карте: вы получаете столько золота, сколько указано на карте. Карта отправляется в сброс.

Карта без кубиков на ней: золота вы не получаете. Эта карта остаётся в общем руднике.

Ход переходит следующему игроку.

Новый игрок добавляет карты, чтобы в общей шахте их было снова 3. Если карты закончились, перетасуйте карты, вышедшие из игры, и сформируйте новую колоду.

Личные шахты

В свой ход вы можете ставить кубик и на карты в вашем личном золотом руднике. При этом действуют следующие правила.

Очков на кубике меньше, чем очков на карте: золота вы не получаете. Эта карта выходит из игры.

Очков на кубике столько же, сколько на карте: вы получаете столько золота, сколько указано на карте. Переверните и проверьте карту — если она пустая, она выходит из игры. Если на ней указано действие, его можно выполнить (по желанию игрока). Также её можно передать другому игроку до того, как наступит его ход. Использованная карта действия отправляется в сброс.

Очков на кубике больше, чем на карте: вы получаете столько золота, сколько указано на карте. Карта выходит из игры.

Карта без кубиков на ней: золота вы не получаете. Эта карта выходит из игры.

Внимание. Переворачивать можно только карты личного рудника.



Ставить кубик можно и на карты личных шахт других игроков, но только если значение кубика равняется или превышает значение карты, на которую вы ставите кубик. При этом действуют следующие правила.

Очков на кубике столько же, сколько на карте: вы получаете столько золота, сколько указано на карте, но платите 1 доллар её владельцу. Переложите карту в свою личную шахту.

Очков на кубике больше, чем на карте: вы получаете столько золота, сколько указано на карте, но платите 1 доллар её владельцу. Карта отправляется в сброс.



Золотоискатели

Покупка золотоискателя (жёлтой фигурки) за 5 долларов позволяет вам использовать **динамитный кубик** вместе с остальными кубиками. Держите фигурку золотоискателя перед собой, чтобы не забыть, что он у вас есть. Всего у вас могут быть один или два золотоискателя.

Каждый следующий ход за золотоискателя выплачивается **комиссия в размере 1 доллара** либо фигурка возвращается обратно.

Золотоискатели дают возможность в свой ход бросать 4 или 5 кубиков, в зависимости от количества фигурок. Ход выполняется как обычно, кубики расставляются по очереди.

Если на кубике выпала динамитная шашка, вы можете использовать её, чтобы взорвать (разработать) шахту по вашему выбору. Вы ставите кубик на карту и в конце своего хода получаете золото, но убираете её из игры.



Охранники

Вы можете купить охранника за 5 долларов, чтобы защищать **личную шахту**. Держите фигурку охранника перед собой, чтобы не забыть, что он у вас есть. Всего у вас может быть один или два охранника.

Каждый следующий ход за охранника выплачивается **комиссия в размере 1 доллара** либо фигурка возвращается обратно.

После того как вы бросили кубик, вы можете поставить охранника на одну из карт вашего **личного рудника**, на которой ещё нет кубика. Охранник остаётся до следующего раунда и позволяет сохранить карту, потом охранника с карты убирают. Чтобы заново им воспользоваться, необходимо снова заплатить 1 доллар. Карту, на которой стоит охранник, **нельзя брать другим игрокам**, и эту шахту **нельзя взорвать**.

Охранника или золотоискателя можно купить в любое время в течение вашего хода.

Карты действий можно использовать в любое время, даже вне своего хода. Но если вы хотите передать карту действий другому игроку, это необходимо сделать до того, как он бросит кубик.

Игрока нельзя попросить заплатить больше золота, чем у него есть, т. е. **игрока нельзя обанкротить**.

Игра прекращается, когда **заканчиваются золотые самородки**. Игрок, собравший больше золота, побеждает.



Общий золотой рудник

КУБИК < КАРТА, КАРТА БЕЗ КУБИКОВ	Золота не получаете. Карта остаётся в руднике.
КУБИК = КАРТА	Получите золото. Переместите карту в ваш личный рудник.
КУБИК > КАРТА	Получите золото. Карта выходит из игры.

Личный рудник

КУБИК < КАРТА, КАРТА БЕЗ КУБИКОВ	Золота не получаете. Карта выходит из игры.
КУБИК = КАРТА	Получите золото. Переверните карту, выпол- ните действие или сбросьте пустую карту.
КУБИК > КАРТА	Получите золото. Карта выходит из игры.

Чужой рудник

КУБИК = КАРТА	Получите золото. Переместите карту в ваш личный рудник. Заплатите комиссию владельцу.
КУБИК > КАРТА	Получите золото. Карта выходит из игры. Заплатите комиссию владельцу.

STEP
COMPANY puzzle®

© ЗАО «Степ Пазл», 2021

© И.Г. Ловцов, иллюстрации, 2021

© Мартин Н. Андерсен, автор, 2021

Руководитель проекта Екатерина Панаева

Дизайнер Игорь Ловцов

Корректор Наталья Князева

Верстальщики Александр Прохоров, Екатерина Сереченко