



Узоры

настольная
игра

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игроки в роли реставраторов восстанавливают древнюю плитку. Они соревнуются в попытке восстановить изначальный узор. Самый успешный реставратор получит всемирную славу и известность.

В НАБОРЕ

- 93 жетона «узор»; • 4 карты «узор игрока»;
- правила

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать наибольшее количество очков к концу игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает себе одну карту «узор игрока», за цвет который будет играть (карту лучше положить перед собой картинкой вверх).

Затем перемешиваются жетоны «узор» и в закрытую раздаются игрокам по 3 штуки, остальные жетоны раскладываются на столе рубашкой вверх. Для удобства жетоны «узор» можно сложить в несколько стопок (брать можно из любой).

С помощью жребия выбирается игрок, который будет ходить первым, далее ход передается по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

Перед выкладыванием своего жетона «узор» игрок, имеющий право первого хода, случайным образом вытаскивает «начальный» жетон из стопки и кладет его на стол картинкой вверх. Далее игрок делает свой ход.

ВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА В СВОЙ ХОД

Игрок может:

- выложить один из трех жетонов «узор», после сбросить (по своему желанию) один или все оставшиеся жетоны (если они не подходят игроку) и из колоды добрать новые до трех штук. Ход переходит к следующему игроку.
- не выкладывать ни одного жетона «узор», при этом сбросить все 3 жетона, а из колоды взять 3 новых. Ход переходит к следующему игроку.

ПРАВИЛО ПОЛУЧЕНИЯ ПОБЕДНОГО ОЧКА

Если с помощью жетонов «узор» получается замкнутый контур-рамка, происходит присвоение победного очка игроку, чей цвет занимает большую площадь внутри рамки. Получая победное очко, игрок кладет жетоны «узор» рубашкой вверх под свою карту «узор игрока» по количеству победных очков (жетоны игрок берет из колоды). Далее он может сбросить с руки ненужные карты, если такие остались, и добрать новые до трех.

ВАЖНО

- Если победное очко игрок получает не в свой ход (один из соперников закрыл рамку), тогда игрок берёт жетон из колоды и его рубашкой вверх кладет под свою **карту «узор игрока»**.
- Если в процессе игры закончились **все жетоны «узор»**, то колода сброса перемешивается и образует новую стопку. Игра продолжается.
 - Если большую площадь узора составляет белый цвет, то победного очка не получает никто.
- Когда у нескольких узоров равные площади, то игрока, получающего победное очко, назначает тот, кто в свой ход закрыл рамку.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда будет собрано поле из жетонов 6x6 (36 штук), либо все игроки подряд решат пропустить ход. Далее происходит подсчет полученных жетонов, кто собрал наибольшее количество – победитель.

ПРИМЕЧАНИЕ

Игроки не должны выходить за пределы поля 6x6, жетоны должны размещаться вплотную друг к другу.

УДАЧИ В ИГРЕ!

