



2-4



30 мин.



**ПРАВИЛА ИГРЫ**

# ЦВЕТРИС



Далеко-далеко во Вселенной зарождается новая галактика **Цветрис**. Каждое мгновение в ней загораются новые звёзды, возникают и исчезают законы физики, хаос отступает и силы Вселенной приходят в равновесие.

Молодые хранители галактики структурируют хаос вокруг и выстраивают космические потоки в гармоничный порядок, соблюдая постоянно меняющиеся условия.



## ОБ ИГРЕ

В игре «Цветрис» каждый раунд из абсолюта возникают формы и цвета, игроки объединяют их и встраивают в свои системы.

Вам предстоит рисовать на поле цветные фигуры полимино, чтобы набрать больше победных очков и стать хранителем галактического равновесия.



## КОМПОНЕНТЫ

◦ 4 планшета игроков



◦ 4 кубика с формами



◦ 4 кубика с цветами



◦ 6 цветных маркеров  
(красный, жёлтый, зелёный,  
синий, фиолетовый, оранжевый)

◦ 16 карт заданий  
(4 вида по 4 карты  
в каждом)

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Расположить на своем поле цветные фигуры таким образом, чтобы набрать как можно больше победных очков.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте всем участникам по 1 планшету игрока **1**.

В центр стола положите кубики с формами **2** по количеству игроков, кубики с цветами **3** по количеству игроков и все 6 цветных маркеров **4**.



Колоду с картами заданий распределите на **4 стопки** по типу заданий (формы, области, цвета, строки и столбцы).

Случайным образом вытяните по **1 карте** из каждой стопки и выложите их в открытую в центр стола. Это будут задания на текущую игру.



Остальные карты уберите в коробку до следующей партии.

## ХОД ИГРЫ

Начинает игру самый младший участник.

Ход передаётся по часовой стрелке.

В каждом раунде активный игрок бросает **все участвующие в игре кубики** (количество игроков  $\times$  2). Далее игроки, начиная с активного, по часовой стрелке поочередно выбирают себе **ОДИН** и только один кубик из общего пула. Это может быть как кубик цвета, так и кубик формы – игрок сам решает, что ему важнее в данный момент.

Когда последний игрок сделал свой выбор, раунд продолжается в обратном порядке (*против часовой стрелки*) – каждый игрок берёт себе второй кубик, начиная с последнего. Таким образом, последний игрок берет два кубика подряд.

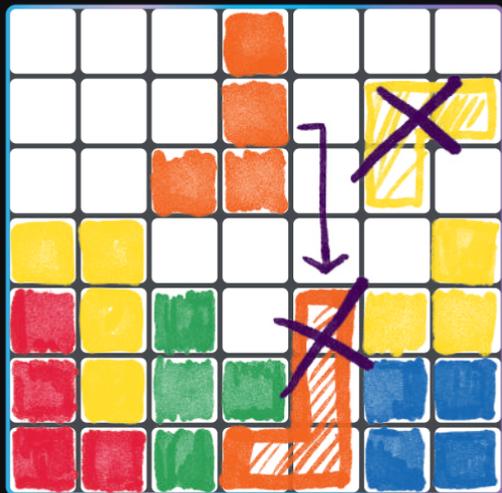
**Внимание!** Если сначала игрок выбрал кубик цвета, то вторым он обязан взять кубик формы, и наоборот.



После того, как игрок выбрал себе два кубика, он должен нарисовать получившуюся фигуру на своём игровом планшете.



## ПРАВИЛА РИСОВАНИЯ ФИГУР



■ Фигуры не могут парить в воздухе – новая фигура должна хотя бы одной клеткой опираться на низ игрового поля или на фигуру, которую игрок нарисовал в предыдущих раундах.

■ Представьте, что фигуры падают сверху вниз. Они не могут проходить друг через друга и через расстояния, которые меньше самих фигур. 

■ Формы, изображенные на кубиках, можно поворачивать кратно 90 градусам и отражать по горизонтали или вертикали.

■ Игрок не может отказаться от рисования фигуры, даже если это противоречит его игровой стратегии и дальнейшим планам.



■ В случае если игрок не может разместить получившуюся фигуру на своем поле, он немедленно заканчивает игру и ожидает других игроков.



В этом случае уберите из игры 1 кубик формы и 1 кубик цвета. В следующем раунде активный игрок будет бросать на 2 кубика меньше.

**Таким образом игроки могут закончить игру в разных раундах. Старайтесь максимально заполнять ваши игровые поля.**

## ПЛАНШЕТ ИГРОКА

В верхней части планшета расположены ячейки для обозначения использованных форм и цветов.

Для удобства подсчёта победных очков игрок помечает в верхней части игрового поля, какого цвета (в квадратах цвета) и какую форму (в прямоугольниках над соответствующими формами) он уже нарисовал.



Когда все участники нарисовали и отметили всё на своих планшетах, ход заканчивается и передаётся игроку слева.

## ИГРОВЫЕ БОНУСЫ

Над игровым полем расположены значки бонусов.

Если вам удалось ПОЛНОСТЬЮ заполнить какую-либо вертикаль любым сочетанием цветов, то вы получаете возможность со следующего хода использовать бонусное свойство, указанное сверху заполненной вертикали.

Использовать его можно **только 1 раз за игру**. При этом, если у вас активны несколько бонусов, их все можно использовать в рамках 1 хода.

Для удобства вы можете отмечать активацию бонусов кружком, а использование – крестиком.



## РАСШИФРОВКА БОНУСОВ



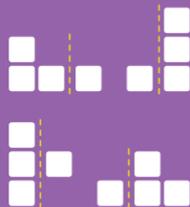
**Кубик с цветами** – можно изменить цвет на вашем выбранном кубике на любой другой, после распределения кубиков между игроками. При этом вы отмечаете в своем листе тот цвет, который в итоге нарисовали.



**Кубик с формами** – можно поменять форму на своем кубике на любую другую, после распределения кубиков между игроками. При этом вы отмечаете на листе ту форму, которую нарисовали.



**Ножницы** – вы можете нарисовать любую часть фигуры, «разрезав» однократно фигуру на вашем кубике. Например, разрезать фигуру квадрата можно только пополам на 2 равные части из 2 квадратов каждая и никак иначе.



**Заплата** – можете закрасить 1 любую пустую ячейку на поле любым цветом.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда ни один игрок не может больше нарисовать ни одной фигуры, в том числе используя бонусы.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

### 1 Очки за использование форм и цветов

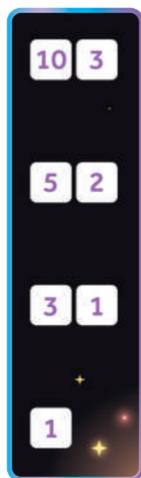
Если вам удалось использовать все 6 форм на своем поле, вы получаете 10 ★, если любые 5 из 6 – 5 ★.

За использование всех цветов также получаете 10 ★, а за 5 из 6 – 5 ★.





## 2 Очки за строки



Справа от поля расположены бонусные ★ за строки.

Если вам первым или вторым удалось полностью заполнить первую, третью, пятую или седьмую строки, вы получаете соответствующее количество победных очков. Первый игрок, закрасивший строку получает ★, указанные слева (*большее число*). Второй закрасивший получает ★, указанные справа (*меньшее число*).

Кроме 1 строки, за неё получает ★ только самый первый.

При этом если в рамках одного хода несколько игроков закрасили одну и ту же строку, они все получают указанное количество ★. Остальные игроки зачёркивают ★, которые уже не смогут получить.

## 3 Очки за карты заданий

За выполнение игровых заданий на четырёх картах, которые игроки вытянули в начале партии, начисляется соответствующее количество ★.

Посчитайте и внесите победные очки за все 4 карты заданий, за формы и цвета в верхней части планшета и за заполненные строки.

## 4 Просуммируйте ★ и определите победителя!

Если у нескольких игроков одинаковое количество очков – **побеждает тот из них, у кого меньше пустых клеток** на поле, если и здесь равенство, то **игрок с большим кол-вом очков за заполнение строк**. В ином случае лидеры делят победу.

# РАСШИФРОВКА ЗАДАНИЙ

## СТРОКИ И СТОЛБЦЫ

Игроки получают очки за каждую строку и столбец на своем поле, удовлетворяющие условиям.

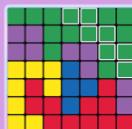


■ За каждую строку или столбец, заполненные 2 цветами, игрок получает по 2 ★. При этом эта строка или столбец должны быть закрашены полностью (пустых клеток быть не должно).

По аналогии задания, где строки или столбцы из 1 или 3 и более цветов.



■ Игрок получает 5 ★ за каждую диагональ, раскрашенную одним цветом. При этом она должна состоять больше чем из 3 квадратов. Один и тот же квадрат может участвовать в двух диагоналях.



В данном примере игрок построил 2 зелёные диагонали в правом верхнем углу, получает 10 ★.

## ЦВЕТА

Игроки получают очки за цвета, которые они использовали на поле.



■ Посчитайте количество синих клеток на вашем поле. Игрок-лидер получает 4 ★, второй игрок получает 1 ★. При равенстве клеток у игроков каждый из них получает указанное количество ★. Остальные игроки ничего не получают. По аналогии поступите с жёлтым и зелёным цветами.



■ Каждый игрок получает по 1 ★ за каждые 3 красных, жёлтых и синих квадрата на своем поле. Квадраты считаются отдельно по цветам, делятся на 3 (округление в меньшую сторону) и потом ★ за каждый суммируются.

Так, игрок, у которого на поле 4 красных квадрата, 5 жёлтых и 6 синих, получает 4 ★.

## ФОРМЫ

Игроки получают очки за формы, использованные на поле.



■ За каждую использованную форму, указанную в задании, игроки по получают по 1★.



■ Определите игроков с преимуществами по указанным в задании формам. Игроки-лидеры получают 4★ за каждую форму, вторые игроки по 1★. При равенстве форм у игроков каждый из них получает указанное количество★. Остальные игроки ничего не получают.

## ОБЛАСТИ

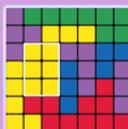
Игроки получают очки за область одного цвета в соответствии с заданием.



■ Найдите максимальную область одного цвета на вашем поле. Каждая клетка этой области должна граничить с другой клеткой по крайней мере одной стороной. Посчитайте количество клеток в этой области и разделите на 2, округлите в меньшую сторону – это будут ваши победные очки.

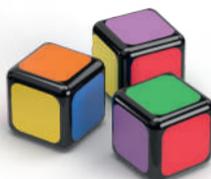


■ Найдите на вашем поле самый большой прямоугольник, раскрашенный одним цветом. Получите по 1★ за каждый квадрат в нем.



В данном примере игрок получает 6★.

Так, за область из 13 фиолетовых клеток вы получите 6★.





**АВТОР ИГРЫ:** Леонсия Литвинова

Настольщик-шопоголик  
Придумываю игры, потому что  
не могу этого не делать.  
[t.me/panda\\_on\\_board](https://t.me/panda_on_board)



**ИЛЛЮСТРАТОР:** Илья Шапко

<https://www.behance.net/iliasc>



**ДИЗАЙН:** Леся Яцко

Делаю красиво.  
[behance.net/okdesign](https://www.behance.net/okdesign)



**РАЗРАБОТКА:** Студия ТĚМА BREW

Варим игры из лучших ингредиентов.  
Больше игр на [temabrew.ru](https://temabrew.ru)



**ИЗДАТЕЛЬ:** Свежий ветер

Несём свежие перемены в серые будни.  
[ndplay.ru](https://ndplay.ru)



Благодарим за тестирование: ВГС Moscow,  
Вадима Аникина, Руслана Кабаргина,  
Маргариту Кузьменко, Юрия и Ирину Литвиновых,  
Юлию Логачеву, Алису Степанову, Антона  
и Алёну Васильевых.

[Видеоправила](#)