

STEP puzzle®
COMPANY

Правила игры

ЗОЛОТО ИМПЕРАТОРА

Настольная игра для 2-4 игроков от 8 лет



Много веков назад последний император приказал своим жрецам спрятать золото в подземных тоннелях, чтобы оно не досталось конкистадорам...

Золото Императора

Вам предстоит найти золото императора. По указанным на картах заданий ориентируйтесь и найдите сокровища в тоннелях древнего храма. Открыть тайники поможет ключ — фигурка императора.

Количество игроков: от 2 до 4.

Время игры: 20–30 минут.

Состав игры: 75 карточек, 34 карты заданий, деревянная фишка с изображением императора.

Цель игры: набрать наибольшее количество очков.

Подготовка к игре. Отдельно перемешайте карточки и карты заданий. Выложите на столе игровое поле 5 на 5 из квадратных карточек с деревянной фишкой в центре.



Положите карты заданий в открытую рядом с игровым полем. При игре вдвоём выкладываются 3 карты заданий, втроём — 4 карты, вчетвером — 5 карт заданий.

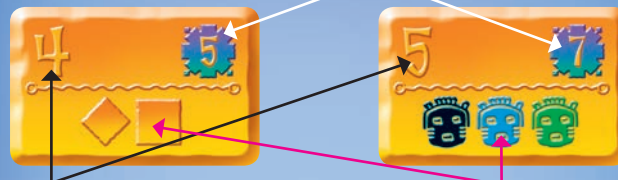
Оставшиеся карточки и карты заданий соберите в две стопки, рубашкой вверх.

Выберите первого игрока. Ход переходит по часовой стрелке.

Золото Императора

Карты заданий:

Количество очков



Минимальное количество карт в ряду, необходимое для выполнения задания.

Символы или цвета, которые должен собрать игрок для выполнения задания.

Ход игры. Игрок выбирает, задание какой из открытых карт он будет выполнять. Свой выбор можно поменять в любой момент.

В свой ход игрок **должен** выполнить следующие действия:

1. Переместить фишку.
2. Выбрать подходящие карточки, не менее одной.
3. Составить ряд из карточек.
4. Проверить правильность выполненного задания.

1. Перемещение фишки. Игрок должен переместить фишку на игровом поле. Для этого он меняет местами фишку и **любую** из 24 карточек.



2. Выбор карточек. Игрок выбирает карточки, ориентируясь на одну из открытых карт заданий. Можно взять карточки, находящиеся в следующем положении относительно деревянной фишки:

- карточки со значением 1, касающиеся фишки одной из сторон;
- карточки со значением 2, расположенные через карточку от фишки по горизонтали или вертикали;
- карточки со значением 3, расположенные через 2 карточки от фишки по горизонтали или вертикали.



При этом игрок должен забирать с поля карточки, следуя правилам составления ряда.

3. Составление ряда карточек. Игрок выкладывает выбранные карточки на стол перед собой. Добавляет их в имеющийся ряд либо начинает новый.

При этом:

- у игрока в ходе игры может быть не более двух рядов одновременно;
- в течение одного хода игрок может добавлять карточки только в один ряд;
- в свой ход игрок **обязан** добавить хотя бы одну карточку к своему ряду или начать новый ряд;
- если игрок не может продолжить ни один из рядов, он должен сбросить карточки любого ряда и начать новый.

Правила добавления карточек в ряды

Карточки кладутся в ряд слева направо.

Если игрок начинает новый ряд, он может начать с любой выбранной им карты.

Если игрок продолжает ряд, то символ в центре добавляемой карты должен совпадать с символом предыдущей:

- либо по форме (круг, квадрат, шестиугольник, звезда, ромб),
- либо по цвету,
- либо по цвету и форме.



правильно

правильно

неправильно

Игрок должен добавить в свой ряд все выбранные им карты.

4. Проверка. В конце хода игрок проверяет правильность собранного ряда и соответствие одной из открытых карт заданий.

Важно:

- ряд собран верно, если как минимум один раз на карточках встречаются нужные цвета или формы с карты задания;
- последовательность расположения символов на карте заданий не имеет значения;
- выполнять задания более чем одной карты за ход нельзя.

Пример правильно собранного ряда и соответствия карте заданий:



Для выполнения этой карты с заданием в ряду должно быть:

- не менее 5 карт,
- каждый из символов (квадрат, шестиугольник, круг) должен встречаться хотя бы один раз.

Игрок получит 7 очков за это задание. Один из вариантов подходящего ряда в этом случае:



Если задание выполнено верно, игрок забирает карту себе и сбрасывает все карточки данного ряда в колоду сброса.

Пример выполнения задания:

Игрок выбирает карту заданий:



1. Переставляет фишку таким образом, чтобы выполнить задание с первого раза:



2. Выбирает карточки, находящиеся на нужном расстоянии от фишки:



3. Составляет ряд:



по форме по цвету

4. Правильно выполненное задание: собрано минимум 3 карты с необходимыми элементами. Игрок получает 4 очка.

В конце хода. Пустые ячейки игрового поля 5 на 5 заполняются. Если колода карточек закончилась, колода сброса перетасовывается. Выкладываются карты заданий. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Окончание игры

Игра заканчивается после того, как один из игроков:

- при игре вдвоём возьмёт шестую карту заданий;
- при игре втроём возьмёт пятую карту заданий;
- при игре вчетвером возьмёт четвертую карту заданий.

Оставшиеся игроки имеют право доиграть кон. Таким образом все участники делают равное количество ходов.

Подсчёт очков

Участники складывают очки на полученных картах заданий. Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает. Если несколько игроков набирают одинаковое количество очков, побеждает участник, у которого на руках карта с самым большим количеством очков.

Варианты игры Детский вариант

Игрок может добавлять в свой ряд любые карточки, которые находятся на нужном расстоянии от фишки. Правило добавления карточек в ряд по цвету или по форме в этом варианте не применяется.

Вариант с добавлением ряда с двух сторон

Игрок может добавлять карты к ряду как справа, так и слева.

Вариант с таймером

На обдумывание хода даётся 1 минута. Затем игрок должен совершить ход или передать право хода следующему игроку.

Командная игра для 4-х игроков.

Игра идёт по обычным правилам, но со следующими изменениями:

- Игроки разбиваются на 2 команды по 2 игрока и рассаживаются, чередуясь. Ход переходит по часовой стрелке от игрока одной команды к игроку другой.
- Открываются 4 карты заданий.
- У каждого игрока не может быть более одного ряда одновременно.
- В свой ход игрок может начать/ продолжить свой ряд или ряд партнера по команде.
- Карты с выполненными заданиями игроки одной команды собирают вместе. Игра заканчивается после того, как один из игроков возьмёт пятую карту заданий. Следующий по часовой стрелке игрок команды-противника может выполнить свой ход.
- Подсчитывают очки. Команда, набравшая наибольшее количество очков, побеждает.

ЗАО «Степ Пазл».

142105, Россия, Московская обл.,
г. Подольск, ул. Большая Серпуховская, д. 63а.
Тел.: (495) 660-37-73,
www.StepPuzzle.ru

Автор игры *Станислав Серебряков*
Иллюстрации, дизайн *Игорь Ловцов*
Руководитель проекта *Екатерина Панаева*
Главный редактор *Ольга Юсова*
Верстальщики *Александр Прохоров,*
Екатерина Сереченко, Ксения Соколовская

© ЗАО «Степ Пазл», 2019

