10+
2 – 4
30 мин
НАСТОЛЬНАЯ ИГРА
КВИЛТ
ПРАВИЛА ИГРЫ
Эврикус®
Автор игры Денис Сергеев

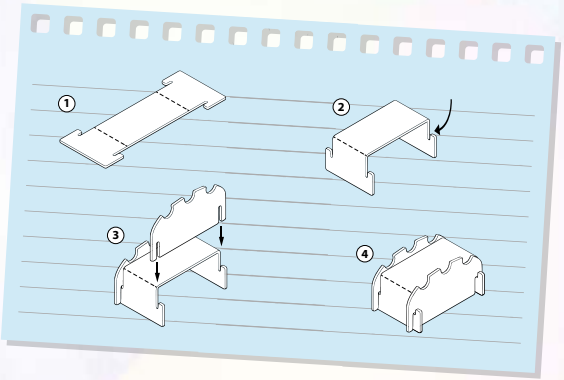
СОСТАВ ИГРЫ

- 5 блокнотов с игровыми полями 1
- 24 карандаша (4 набора по 6 карандашей разных цветов) 2
- 6 жетонов «Лоскуток» 3
- 5 подставок-игольниц для карандашей 4
- мешочек для карандашей 5
- жетон первого игрока «Пуговица» 6

* Компоненты игры могут отличаться от изображённых в правилах.

Схема сборки игольницы

Перед первой партией соберите подставки-игольницы, как показано на схеме.



ОБ ИГРЕ

Добро пожаловать в нашу мастерскую. Сегодня каждый из игроков создаст свой неповторимый квилт — уютное стёганое одеяло, составленное из отдельных лоскутков.

Каждый раунд игроки случайным образом достают из мешка карандаши и раскладывают их на подставки-игольницы, выбирая момент, чтобы забрать себе одну из них с карандашами нужных цветов.

Получив карандаши, игроки раскрашивают картинки на своих игровых полях — квилтах. За раскрашенные ячейки с картинками игроки получают победные очки и различные бонусы.

Победит игрок, чей квилт соберёт больше победных очков. Но каждый участник сможет оставить себе на память листок со своим личным квилтом.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перед началом партии подготовьте игольницы и карандаши в соответствии с количеством игроков (см. таблицу ниже). Оставшиеся карандаши уберите обратно в коробку, в этой партии они не участвуют.

Игроки	Игольницы	Карандаши (в наборе 6 карандашей разных цветов)
2	3	2 набора — 12 шт.
3	4	3 набора — 18 шт.
4	5	4 набора — 24 шт.

- Положите в мешочек все подготовленные карандаши и перемешайте.
- Игольницы поставьте в центре стола так, чтобы всем игрокам было удобно до них дотянуться.
- Рядом положите 6 жетонов .
- Каждый игрок отрывает по 1 листу игрового поля из любого блокнота и кладёт его перед собой.
- Участник, который недавно шил, получает жетон первого игрока .

Теперь вы готовы к игре.

Подготовка для 3 участников

ЦЕЛЬ ИГРЫ

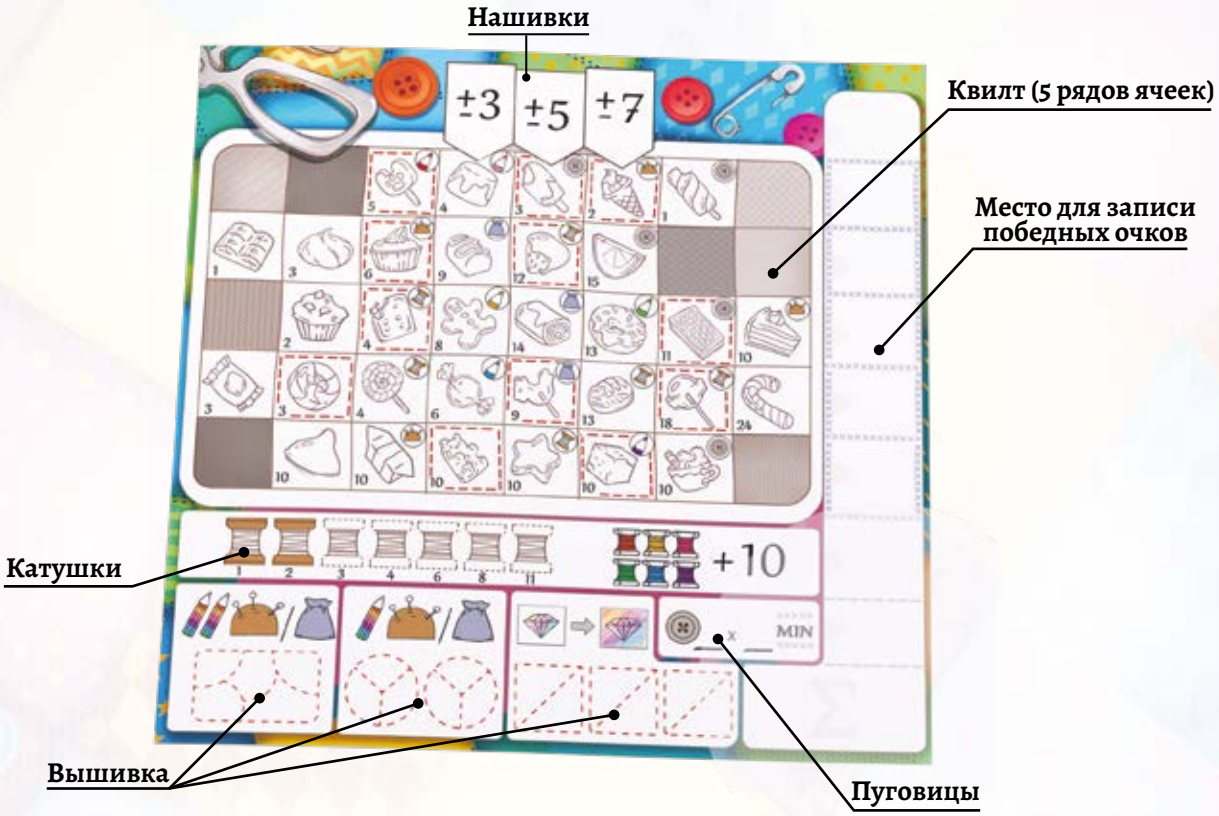
Раскрашивая полученными карандашами области игрового поля, заработать к концу игры наибольшее количество победных очков.

Победные очки начисляются за:

- раскрашенные ячейки квилта,
- раскрашенные нашивки,
- коллекцию катушек с нитками,
- коллекцию пуговиц.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Каждый игрок получает игровое поле, на котором изображён квилт. В игре 5 вариантов квилтов: транспорт, животные, растения, драгоценности и десерты. Игровые поля отличаются только изображениями, участники могут использовать разные поля в одной партии.



ЯЧЕЙКА КВИЛТА

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из серии раундов. Каждый раунд делится на 3 последовательные фазы:

1. выбор лоскутка,
2. распределение карандашей,
3. раскрашивание игрового поля.

Фаза № 1 Выбор лоскутка

Начиная с первого игрока (обладателя жетона) и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает один из лоскутков и кладёт его перед собой.

Цвет выбранного лоскутка — это бонусный цвет игрока на текущий раунд. Если игрок раскрашивает ячейку квилта карандашом своего бонусного цвета, он может закрасить её полностью (картинку и фон). В конце игры такие ячейки приносят по 1 дополнительному победному очку.

Фаза № 1 завершается, когда каждый игрок взял себе по одному лоскутку. Остальные лоскутки остаются лежать в центре стола до следующего раунда.

Фаза № 2 Распределение карандашей

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки должны выполнить одно из следующих действий.

Положить два карандаша на игольницы

или

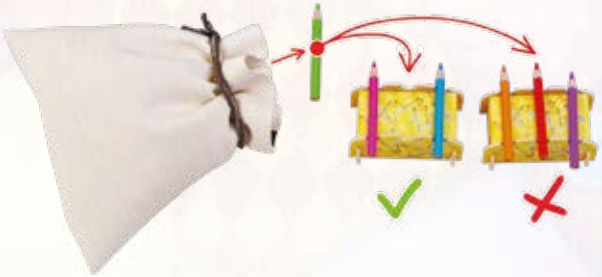
Положить один карандаш на игольницу и затем забрать игольницу с карандашами

или

Забрать игольницу с карандашами

Положить карандаш на игольницу

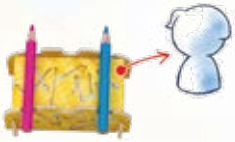
Игрок не глядя достаёт из мешка карандаш и кладёт на любую игольницу по своему желанию. Если игроку нужно достать два карандаша, он достаёт их по одному и может класть на одну или на разные игольницы.



Важно: на каждой игольнице может быть максимум 3 карандаша. Если на всех игольницах уже есть по 3 карандаша, то выбрать это действие нельзя.

Забрать игольницу с карандашами

Игрок берёт одну из игольниц, на которой есть хотя бы один карандаш, и ставит перед собой. Забрав игольницу игрок больше не совершает действий в фазе № 2 и ожидает начала следующей фазы.



Важно: игрок, который первым забрал игольницу с карандашами, сразу же получает жетон . Теперь он первый игрок.

Фаза № 2 завершается, когда каждый игрок взял по одной игольнице с карандашами. При этом в центре стола останется 1 нейтральная игольница, которую игроки должны полностью заполнить карандашами (3 карандаша).

Фаза № 3 Раскрашивание игрового поля

В этой фазе игроки используют полученные карандаши. Участники могут закрашивать свои игровые поля одновременно, не соблюдая очерёдность хода.

Важно: во время знакомства с игрой мы рекомендуем выполнять действия по очереди, чтобы усвоить все игровые эффекты и порядок их применения.

Использовать карандаш можно тремя способами.

А. Раскрасить ячейку квилта

Б. Раскрасить нашивку

В. Раскрасить нитки на катушке

Игрок может использовать карандаши на своей игольнице в любом порядке, однако **каждый карандаш можно использовать только один раз**.

Раскрасив ячейку квилта, игрок может получить бонусы, позволяющие взять новые карандаши. Таким образом, игрок сможет использовать больше карандашей, чем было на его игольнице. Дополнительные карандаши используются по обычным правилам.

Игрок может по своему желанию **использовать все или только часть карандашей**, которые он получил. Не использованные карандаши не сохраняются на следующие раунды.

Фаза № 3 завершается, как только все игроки закончили использовать полученные ими карандаши, включая те, что появились с помощью бонусов.

А. Раскрасить ячейку квилта

Игрок берёт любой из карандашей со своей игольницы и раскрашивает им одну картинку в ячейке квилта.

Важные правила

- Картинки в ячейках квилта раскрашиваются строго слева направо, начиная с первой нераскрашенной ячейки.

- Раскрашивать ячейки одного ряда можно только одним цветом.

Цвета рядов квилта не должны повторяться.

- Игрок раскрашивает только саму картинку в ячейке, но не её фон.

Однако, если цвет используемого карандаша совпадает с бонусным цветом игрока, то ячейка раскрашивается полностью (картинка + фон). Такие ячейки приносят по 1 дополнительному победному очку в конце игры.

- Раскрасив ячейку с бонусом, игрок сразу получает его эффект.

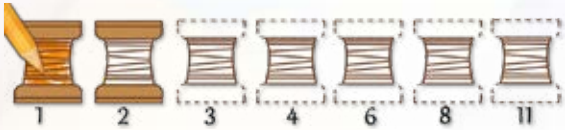
Б. Раскрасить нашивку

Игрок берёт любой карандаш со своей игольницы и раскрашивает им одну любую нашивку. **Раскрасить нашивку можно** только в том случае, **если в столбце**, на который указывает нашивка, ещё **нет раскрашенных ячеек**.

Каждая раскрашенная нашивка принесёт игроку победные очки, если в конце игры будут раскрашены все ячейки в столбце нашивки. Однако, если в конце игры в столбце нашивки останутся нераскрашенные ячейки, игрок получит за нашивку штрафные очки (со знаком минус).

В. Раскрасить нитки на катушке

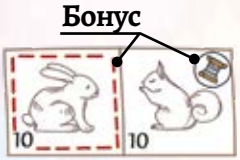
Игрок берёт любой из карандашей со своей игольницы и раскрашивает им нитки на первой нераскрашенной катушке в ряду.



Важные правила

- Нитки на катушках раскрашиваются строго слева направо, начиная с первой нераскрашенной катушки в ряду.
- В начале партии игроку доступны лишь 2 катушки, 5 других катушек станут доступными с помощью бонуса.

ОПИСАНИЕ БОНУСОВ



Если на только что раскрашенной ячейке есть бонус, игрок сразу его получает. Игрок не обязан использовать бонус, но чаще всего он будет полезен игроку.

— игрок берёт **дополнительный карандаш соответствующего цвета**. Карандаш можно взять из мешка, с нейтральной игольницы, попросить у другого игрока или даже повторно использовать один из своих карандашей.

Карандаш используется сразу после получения бонуса по обычным правилам и затем возвращается на место. Нельзя отложить карандаш и использовать его позже.

— игрок берёт один из 3 карандашей на нейтральной игольнице.

Карандаш используется сразу после получения бонуса по обычным правилам и затем возвращается на место. Нельзя отложить карандаш и использовать его позже.

— игрок может обменять от 1 до 2 неиспользованных карандашей со своей игольницы на такое же количество карандашей из мешочка. Нельзя обменивать карандаши, полученные с помощью бонусов.

Правила обмена

1. Игрок выбирает карандаши, которые планирует обменять.
2. Достаёт из мешочка такое же количество новых карандашей и добавляет на свою игольницу.
3. Кладёт в мешочек карандаши, выбранные для обмена.

Важно: если в ходе одного раунда этот бонус получают несколько игроков, первым выполняет обмен игрок с жетоном (или ближайший к нему по часовой стрелке).

— игрок может сделать доступной новую катушку в ряду. Для этого он обводит карандашом и раскрашивает саму катушку, не затрагивая нитки на ней. Теперь эта катушка доступна и на ней можно раскрашивать нитки.

— каждая пуговица на раскрашенных ячейках принесёт победные очки в конце игры (подробнее на стр. 11).

— раскрасив ячейку квилта со строчкой, игрок может тем же карандашом раскрасить одну часть любой вышивки.

Всего на игровом поле 3 вида вышивок:

из 5 частей,

из 3 частей

из 2 частей.

Как только будут раскрашены все части любой из вышивок, сработает её эффект.

Раскрасив все 5 частей этой вышивки, игрок берёт 2 карандаша с нейтральной игольницы и/или из мешочка (не глядя) и немедленно использует их по обычным правилам. После использования верните карандаши в исходное место.

Полностью раскрасив все 3 части одной такой вышивки, игрок берёт 1 карандаш с нейтральной игольницы или из мешочка (не глядя) и немедленно использует его по обычным правилам. После использования верните карандаш в исходное место.

Полностью раскрасив 2 части одной такой вышивки, игрок получает право раскрасить фон тех ячеек квилта, где он уже раскрасил картинки в текущем раунде.

КОНЕЦ РАУНДА

Все карандаши помещаются обратно в мешочек и перемешиваются. Игроки возвращают в центр стола игольницы и жетоны .

Новый раунд начинается с фазы № 1.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце раунда, когда у одного из игроков будет выполнено одно из следующих условий.

1. Будут раскрашены все ячейки 3 любых рядов квилта.

или

2. Будут раскрашены все ячейки 2 любых рядов квилта и нитки на всех катушках.

Игроки заканчивают раунд по обычным правилам, после чего переходят к этапу подсчёта очков. Победителем становится игрок, набравший наибольшую сумму победных очков.

Если несколько игроков набрали одинаковую сумму, то победителем становится игрок, у которого один из рядов квилта принёс наибольшее количество победных очков.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игроки подсчитывают свои победные очки в каждом ряду игрового поля и записывают их в крайнем правом столбце. Затем суммируют полученные очки и определяют победителя.

Пример подсчёта очков

1. Нашивки

Раскрашенные нашивки приносят победные очки со знаком плюс, если раскрашены все ячейки в столбце, на который они указывают. Если хотя бы одна ячейка в столбце не раскрашена, то очки записываются со знаком минус.

В примере игрок получает 3 победных очка за первую нашивку ±3, но теряет 7 победных очков за третью нашивку ±7.

Так как игрок не раскрасил нашивку ±5, она не учитывается в момент подсчёта победных очков.

Итого: -4 победных очка.

2. Квилт

Каждый ряд квилта принесёт игроку столько победных очков, сколько указано на последней правой раскрашенной ячейке. Также прибавьте к этому значению количество полностью закрашенных ячеек в ряду.

В примере игрок получает:
1-й ряд — 1 очко в последней ячейке + 2 очка за полностью раскрашенные ячейки = 3 очка

2-й ряд — 15 + 2 = 17 очков
3-й ряд — 14 + 2 = 16 очков
4-й ряд — 24 + 3 = 27 очков
5-й ряд — 10 + 1 = 11 очков

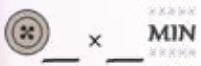
3. Коллекция катушек

Запишите победные очки крайней правой катушки **с раскрашенными нитками**.

Прибавьте 10 дополнительных победных очков, если в ряду есть катушки с нитками 6 различных цветов.

В примере игрок получает 8 + 10 = 18 победных очков.

4. Коллекция пуговиц



Впишите слева от знака умножения количество собранных пуговиц, а справа — победные очки того ряда квилта, который принёс минимальное количество очков. В столбце подсчёта победных очков запишите произведение этих чисел.

В примере игрок получает 3 × 3 = 9 победных очков.

5. Итог

Подсчитайте сумму победных очков, записанных вами в каждом ряду.

В примере игрок получил 97 победных очков.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

«Всё посчитано»

Игра проходит по основным правилам за одним исключением. После подсчёта очков за пуговицы выберите 2 любых ряда квилта и запишите их очки со знаком минус. После этого суммируйте очки.

«Квилтомания для четырёх»

При подготовке к игре вчетвером положите в мешочек на 1 комплект карандашей меньше, чем предусмотрено для 4 участников.

Эврикус®

Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

Автор игры: Денис Сергеев
Иллюстратор: Сюзанна Антонова
Изготовитель: ООО «ПАННА», Россия, 111024,
г. Москва, 5-я Кабельная ул., д. 3, корп. 7
Присылайте свои отзывы на: games@evrikus.ru
© ООО «ПАННА», 2021