Правила игры

Год Змея

Лео Коловини
Мигель Коимбра

Эврикус®

Введение

Новый Свет — опасное место для путешественников, которое таит в себе множество ловушек. Побывать здесь — мечта всей вашей жизни. Хотя, пожалуй, на этот раз вы зашли слишком далеко.

Идея отправиться в храм Солнца многим могла бы показаться безумной, но уж точно не вам! Остаётся надеяться, что вам хватит смекалки справиться с загадками Великого Змея.

Удастся ли вам разгадать забытый код и вынести затерянные сокровища или же храм станет вашим последним пристанищем?

Состав игры

- 4 сборные подставки для камней

- 54 жетона камней (далее «камни»)
  На одной стороне камня – символ (всего 6 разных символов), на другой – цифра от 0 до 8. Камень с цифрой 8 используется только в режиме «Высокие ставки».

- 7 двусторонних поворотных дисков разных размеров

- 4 фишки игроков 4 цветов

- 3 специальных кубика

- 4 ширмы игроков 4 цветов

- Игровой блокнот

- Игровое поле

- 6 жетонов для дополнения «Смертельная тропа»

- Жетон для дополнения «Проклятие храма»

Также каждому игроку понадобятся карандаш и ластик (не входят в комплект игры).

Об игре

В этой игре у вас будет свой код, составленный из камней в вашей подставке. **При этом вы не видите свой код, но можете видеть коды всех соперников.** Цель игры — с помощью последовательных предположений разгадать собственный код. В каждом раунде вам нужно попытаться предположить, в какой диапазон попадает сумма трёх цифр вашего кода, на которые укажет бросок кубиков.

В конце игры вы сделаете финальное предположение о цифре на каждом камне в вашей подставке: чем меньше попыток вы используете, тем больше **победных очков** получите. Победителем станет... конечно же, игрок, набравший наибольшее количество к концу партии.

Схема сборки подставок

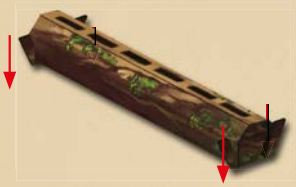
В состав игры входят 4 подставки, выполненные в виде брёвен. Каждая из них состоит из следующих элементов:

- 2 опоры,
- перемычка,
- корпус.

Для каждой подставки выполните следующие шаги.

1) Вставьте в перемычку по одной опоре с каждого её конца (выступы опор должны войти в паз перемычки).

2) Сверните корпус по линиям сгиба и вставьте его в пазы обеих опор так, чтобы перемычка оказалась внутри корпуса.



3) Вы можете хранить подставки в коробке в собранном виде

Попробуйте поместить камень в подставку, чтобы убедиться, что он входит не только в паз корпуса, но и в паз перемычки. В таком случае он не будет наклоняться вперёд или назад во время игры.

Подготовка к игре

Обучающая партия. В первые несколько партий или при игре с детьми мы рекомендуем использовать только 5 символов камней. Уберите все красные камни (с символом медведя) обратно в коробку.

Каждый игрок берёт себе подставку 1 и кладёт её перед собой. Если игроков меньше 4, оставшиеся подставки также будут участвовать в игре. Положите игровое поле в центр стола 2 так, чтобы все участники могли до него дотянуться.

Затем каждый игрок выбирает цвет и кладёт фишку выбранного цвета 3 на стартовое деление дорожки подсчёта очков на игровом поле (сложите фишки всех игроков стопкой в случайном порядке).

После этого каждый игрок ставит перед собой ширму своего цвета 4 и кладёт за ней лист блокнота, закрывая свои заметки от других игроков. Кроме того, каждый игрок берёт себе карандаш и ластик (не входят в комплект игры).

Разместите на игровом поле и рядом с ним 7 поворотных дисков 5 стороной без символа так, чтобы орнаменты на дисках и игровом поле совпадали.

Уберите из набора камней все камни с цифрой 8, если не играете по правилам режима «Высокие ставки». Оставшиеся камни разделите по символу на оборотной стороне и перемешайте каждый набор лицевой стороной вниз, не подсматривая цифры на лицевой стороне. Случайным образом выберите и уберите по 1 камню из каждого набора обратно в коробку, а оставшиеся камни сложите в стопки по символу на оборотной стороне рядом с игровым полем лицевой стороной вниз 6.

Таким образом в игре будет отсутствовать по одной цифре в наборе каждого символа.

Затем игроки заполняют 4 подставки камнями. На каждой подставке необходимо разместить по одному камню с каждым символом , , , , , и . Камни ставятся так, чтобы игрок, которому принадлежит подставка, видел только сторону с символами. Советуем расставить камни в том же порядке символов, в каком они указаны на листе блокнота.

Важно. Вы **ни при каких обстоятельствах** не должны смотреть на цифры на ваших собственных камнях, но вам всегда видны цифры на камнях на всех других подставках.

Независимо от количества игроков в партии всегда размещайте на столе и заполняйте камнями все 4 подставки. Например, при игре вдвоём 2 подставки не принадлежат ни одному из участников, но они также заполнены камнями и цифры на них видны обоим игрокам.

Теперь закрасьте на своём листе цифры тех камней, которые вы видите на подставках, поскольку камней с этими цифрами на вашей подставке оказаться не может (ни сейчас, ни в процессе игры). Если вы не играете в режиме «Высокие ставки», можете также закрасить все камни с цифрой 8.

Обучающая партия. Также закрасьте весь ряд с символом медведя .

Всегда следите за тем, чтобы другие игроки не подглядывали в ваш лист. Теперь вы готовы начать игру!

Ход игры

Игра длится определённое количество раундов, которое зависит от числа участников (см. раздел **«Конец игры»** на стр. 6). Каждый раунд состоит из 3 фаз, описанных ниже.

1. Бросьте кубики

Игрок, занимающий последнее место на дорожке подсчёта очков, бросает 3 кубика. При ничьей кубики бросает тот игрок, чья фишка находится сверху в стопке фишек претендентов. Бросив кубики, этот игрок может решить, принять результат броска или нет. Если бросок его не устраивает, он может перевернуть 1 кубик на грань с другим символом по своему выбору.

Обучающая партия. Если на одном или нескольких кубиках выпадает красный символ (медведь), игрок, бросивший кубики, должен перевернуть все такие кубики на грани с любыми другими символами по своему выбору.

Затем каждый игрок отмечает результат этого броска кубиков на своём листе, проставляя «крестик» на каждом выпавшем символе в ряду текущего раунда (в 1-м раунде в 1-м ряду и т. д.). Если на кубиках выпало 2 или 3 одинаковых символа, отметьте этот символ 2 или 3 раза соответственно.

2. Сделайте предположение

Примечание. Вы можете сразу исключить цифры, которые видите на камнях других игроков. Ещё часть цифр вы сможете постепенно исключить с помощью пометок в вашем листе.

Глядя на выпавшие на кубиках символы, каждый игрок пытается предположить сумму соответствующих им цифр на своей подставке. Если на кубиках выпало несколько одинаковых символов, цифра этого цвета суммируется соответствующее количество раз.

Пример. На кубиках выпали символы , и , игрок должен предположить сумму своих красной, жёлтой и розовой цифр.

Затем игроки по очереди делают свои предположения. Первым предположение делает тот игрок, чья фишка стоит последней на дорожке подсчёта очков (кто бросал кубики), затем предпоследний игрок и так далее, пока своё предположение не сделает игрок с наибольшим количеством очков. Если на одном делении находятся несколько фишек игроков, последним из них всегда считается тот, чья фишка находится сверху.

Игрок, который делает предположение, выбирает один из доступных поворотных дисков, забирает его себе и, вращая диск, выставляет на нём диапазон чисел, в который, по его мнению, должна попасть сумма его цифр. Все поворотные диски имеют разные диапазоны чисел, поэтому у первого игрока, который делает предположение, есть преимущество в выборе наиболее подходящего диска. Цель игрока — предположить не точное значение суммы его цифр, а диапазон, в который эта сумма попадает. Хотя у всех 7 дисков разные диапазоны сумм, некоторые из них приносят одинаковое количество . Как правило, чем больше диапазон можно выбрать на диске, тем меньше он приносит.

Важно. Поворотный диск не должен показывать меньше чисел, чем позволяет его максимальный диапазон! Прокрутите диск таким образом, чтобы весь диапазон был заполнен числами.

Пример. Зоя бросила кубики. Ей выпали следующие символы: жёлтый (ягуар), синий (птица) и красный (медведь). У неё всё ещё мало информации об этих символах на её камнях, поэтому она решает взять поворотный диск с большим диапазоном чисел. Зоя предполагает, что сумма её цифр, соответствующих выпавшим символам, находится в диапазоне от 9 до 15. Она берёт диск, который позволяет выбрать 7 чисел, и устанавливает на нём диапазон от 9 до 15. Другие игроки также делают предположения, какой может быть сумма их цифр с символами ягуара, птицы и медведя, и в обратном порядке их положения на дорожке подсчёта очков выбирают по 1 по-воротному диску, устанавливая его так, чтобы он показывал нужный им диапазон.

3. Подсчитайте очки

Теперь в том же порядке, начиная с игрока, который первым выбирал диск, каждый участник выясняет, верное ли предположение он сделал. Игрок по-прежнему не может смотреть свои собственные камни — эту информацию ему сообщают другие игроки, сложив сумму цифр, соответствующих выпавшим символам, на подставке игрока.

Внимание. Прежде чем сообщить, верное ли предположение сделал игрок, внимательно проверьте сумму соответствующих цифр — любая ошибка кардинальным образом влияет на все остальные предположения игрока.

Если вы установили диск правильно (т. е. сумма ваших цифр попадает в выбранный диапазон), запишите этот диапазон чисел в соответствующую строку в правом столбце вашего листа и получите столько , сколько указано на вашем диске, переместив вашу

фишку на соответствующее число делений на дорожке подсчёта очков. Если ваша фишка оказалась на делении с другой фишкой (или фишками), поместите её на верх стопки фишек.

Пример. Пётр считает, что сумма его цифр попадает в диапазон от 1 до 5. Другие игроки подтверждают, что это предположение верное. Пётр записывает этот диапазон в свой лист и перемещает свою фишку на 2 деления вперёд.

Если вы установили диск неправильно (т. е. сумма цифр не попадает в выбранный диапазон), ваше соперники должны сказать, выше или ниже указанного диапазона находится ваша сумма. При этом они всегда обязаны говорить правду!

Исключение. Если вы выбрали самый маленький поворотный диск (который приносит больше всего), другие игроки могут не говорить вам, было ли ваше предположение больше или меньше вашей истинной суммы цифр.

Пример. Ольга предположила, что её сумма попадает в диапазон от 20 до 21. Остальные игроки говорят ей, что сумма её цифр меньше. Таким образом, теперь она знает, что сумма её цифр находится в диапазоне от 0 до 19, и записывает это в свой лист. Ольга не получает .

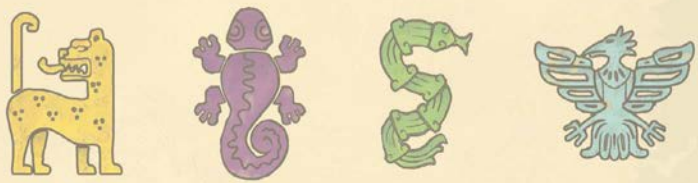
Записывайте всю информацию, которую получаете во время игры, — любая деталь может помочь вам определить цифры на ваших камнях. Лист предположений разделён на 3 секции. В первой секции (слева вверху) вы можете отмечать камни, которые видите у других игроков, и камни, которые исключаете методом дедукции. Во второй секции (справа) вы можете отмечать символы, выпадающие на кубиках в каждом раунде (каждый ряд соответствует одному раунду), а в строке справа вы можете записать диапазон, в котором находится ваша сумма, на основе вашего предположения (если вы предположили верно, запишите диапазон, установленный вами на диске, а если неверно — тот диапазон, который соответствует ответу других игроков, т. е. меньше нижней границы или больше верхней границы вашего предположения). Третья секция (слева снизу) используется для финальных предположений.

Важно. Для анализа возможных вариантов цифр на ваших камнях важно различать те цифры, которых у вас точно не может быть, потому что вы их видели на других камнях, и цифры, которых у вас не должно быть на основе ваших предположений. Мы рекомендуем полностью закрашивать те цифры, которые вы видели, и зачёркивать те цифры, которые вы исключили методом дедукции. В игре может возникнуть ситуация, когда вам нужно будет поменять камень из подставки на камень из общего запаса, — в этом случае сотрите все зачёркнутые цифры, относящиеся к заменённому камню, но оставьте все закрашенные цифры.

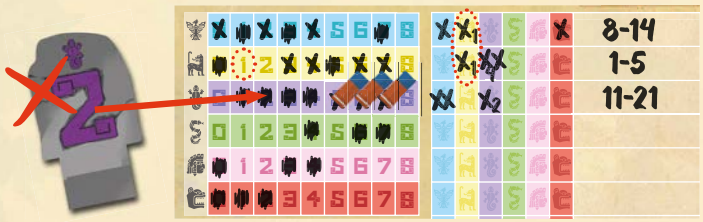
Замена камней. После того как все игроки узнают, правильные ли предположения они сделали, происходит замена камней. **Каждый игрок, сделавший неверное предположение, должен заменить 1 камень на своей подставке** — это происходит, начиная с последнего игрока на дорожке подсчёта очков и далее в обратном порядке положения на этой дорожке. Чтобы заменить камень, вытащите любой камень из вашей подставки и положите его цифрой вверх рядом с собой так, чтобы все игроки (включая вас) могли его видеть. Затем возьмите 1 новый камень из стопки с тем же символом и, не подсматривая его цифру, вставьте в свою подставку так, чтобы вам был виден только его символ.

Внимание. Вы должны выбрать для замены камень с тем символом, который есть в запасе! Если в запасе больше нет камней ни с одним символом, пропустите фазу замены. Вы не можете пропустить эту фазу, если хотя бы в 1 стопке остались камни.

Не забудьте полностью закрасить цифру сброшенного камня на вашем листе. Также запишите эту цифру в клетки правой секции, где кубик соответствующего цвета выпадал в течение раунда. Это поможет вам уточнить свои предположения о сумме. Другие игроки также получают новую информацию, поскольку видят цифру на вашем новом камне (а вы по-прежнему нет). Закончив фазу замены камней, верните все взятые поворотные диски на их места на игровом поле и начните следующий раунд.



Пример. Иван сбрасывает фиолетовый камень (хамелеон), на котором оказывается цифра 2. Он закрашивает фиолетовую «2» на своём листе. Затем он стирает зачёркнутые цифры 5, 6 и 7, которые пометил в предыдущих раундах, поскольку посчитал, что таких цифр с этим символом у него не может быть. Теперь, когда он сбросил «2», одна из этих цифр вполне может оказаться на его подставке. Кроме того, Иван вписывает «2» в фиолетовую клетку кубика текущего раунда (правая секция). Таким образом, он будет знать, в каком раунде сбросил «2». Благодаря этому он также получает больше информации о других символах, которые выпадали вместе с этой «2». Он также вписывает «4» в клетку для кубиков выше, поскольку в предыдущем раунде выпало 2 фиолетовых символа хамелеона (2 + 2). Поскольку в том раунде его предположение, что сумма цифр находится в диапазоне от 1 до 5, было верным, теперь он точно знает, что цифра на его жёлтом камне (ягуар) — 1.



Конец игры

Игра заканчивается после:

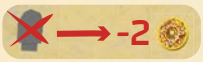
- 8 раундов в партии с 4 игроками;
- 9 раундов в партии с 3 игроками;
- 10 раундов в партии с 2 игроками.

В конце игры вы можете сделать финальные предположения о камнях в вашей подставке. Для этого используйте левую нижнюю секцию вашего листа.

Для каждого символа вы можете записать 1, 2 или 3 предположения (по 1 цифре в каждую клетку). Однако, чем больше предположений вы сделаете, тем меньше получите, если правильно угадаете, вне зависимости от того, какое из предположений оказалось верным. После того как все участники запишут свои предположения, проверьте их, начиная с последнего игрока на дорожке подсчёта очков и далее в обратном порядке положения фишек на этой дорожке. За каждый камень, цифру которого вы предположили верно, получите следующее количество очков:

- 5 , если сделали 1 предположение 1x?;
- 2 , если сделали 2 предположения 2x?;
- 1 , если сделали 3 предположения 3x?.

За каждый камень, цифру которого вы предположили неверно (или не сделали предположения вовсе), вы теряете 2 .



Сложите общее количество набранных вами и переместите вашу фишку вперёд (или назад) на дорожке подсчёта очков на соответствующее число делений.

Примечание. Если вы набрали отрицательное количество , переместите вашу фишку на дорожке подсчёта очков назад на соответствующее число делений.

После подсчёта всех очков побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. **В случае ничьей** побеждает тот игрок, чья фишка находится **ниже** всех в стопке фишек претендентов.

Пример подсчёта очков. На иллюстрации представлены лист предположений и подставка Ольги.

Ольга не была уверена в 3 символах: синем (птица), фиолетовом (хамелеон) и зелёном (змея), поэтому сделала 2, 2 и 3 предположения соответственно и получила за них 5 (2 + 2 + 1). При этом она была уверена в жёлтом (ягуар) и розовом (человек) символах и получила за них 10 (5 + 5). Также она решила рискнуть, предположив цифру с красным символом (медведь) с одной попытки. К сожалению, её предположение оказалось неверным (–2). В итоге Ольга набирает 13 (2 + 5 + 2 + 1 + 5 – 2) и перемещает свою фишку на дорожке подсчёта очков на 13 делений вперёд.

Режимы и дополнения

Вы можете также попробовать 1 специальный режим и 2 дополнения, которые можно использовать по одному или совместить все в одной партии.

1. Режим «Высокие ставки»

Если вы хотите усложнить игру, попробуйте этот режим.

- При подготовке к игре добавьте также все камни с цифрой 8 (отмечены символом).
- Переверните все поворотные диски на сторону с символом (диапазоны на этой стороне учитывают добавление цифры 8).
- Все остальные правила не меняются (не закрашивайте столбец с цифрой 8 на ваших листах).

2. Дополнение «Смертельная тропа»

Добавьте в игру 6 специальных жетонов, на каждом из которых изображён свой символ. При подготовке к игре положите их рядом с полем так, чтобы любой игрок мог до них дотянуться.

Если при броске кубиков выпало 2 или 3 одинаковых символа, последний игрок на дорожке подсчёта очков (тот, кто бросал кубики), может взять жетон с соответствующим символом или оставить его следующему игроку (в обратном порядке положения фишек на этой дорожке). Каждый игрок в этом порядке также выбирает, взять жетон или оставить его следующему игроку.

Взяв жетон, вы должны немедленно записать финальные предположения в клетки (или клетку) с символом этого жетона, которые обычно заполняете в конце игры, т. е. впишите 1, 2 или 3 цифры по обычным правилам. Уберите этот жетон за ширму (в этой партии его уже нельзя будет использовать снова) и продолжите игру, как обычно. В конце игры, если ваши предположения по этому символу окажутся верными, вы получите удвоенное количество :

- 10 , если сделали 1 предположение;
- 4 , если сделали 2 предположения;
- 2 , если сделали 3 предположения.

Если ваше предположение окажется неверным, вы получите удвоенный штраф (–4).

Важно.

- Взять жетон можно только до переворота кубика. Это означает, что игрок, который бросил кубики, должен сначала убедиться, что никто не хочет взять этот жетон. Как только один из игроков возьмёт его или все участники от него откажутся, игрок, бросивший кубики, может перевернуть 1 из 3 кубиков.
- Эти жетоны нельзя использовать в последние 3 раунда игры: уберите из игры все невзятые жетоны в конце 7-го, 6-го или 5-го раунда в партии с 2, 3 или 4 игроками соответственно.

Пример. В партии участвуют 3 игрока. В 6-м раунде Иван бросает кубики, и выпадают 2 фиолетовых символа (хамелеон) и 1 синий (птица).

Он может взять жетон хамелеона, но не хочет, поэтому передаёт право выбора Ольге, которая занимает предпоследнее место по очкам. Она решает взять жетон и записывает в фиолетовый столбец хамелеона в левой нижней секции её листа финальные предположения. Ольга решает сделать 2 предположения: «1» и «2». В конце 6-го раунда (в партии с 3 игроками) оставшиеся специальные жетоны убираются из игры и в последующих раундах уже никто не сможет взять их.

В фазе финальных предположений Ольга узнаёт, что её фиолетовая цифра — 1, поэтому она получает 4 (сделав 2 предположения, она должна была бы получить 2 , но взятый ранее жетон хамелеона их удваивает).

3. Дополнение «Проклятие храма»

Добавьте в игру жетон с изображением черепа. При подготовке к игре положите его на стол так, чтобы любой игрок мог до него дотянуться.

В фазе подсчёта очков первый игрок, фишка которого достигает или проходит деление 7 на дорожке подсчёта очков, должен взять этот жетон и получить проклятие.

Если игрок с проклятием делает верное предположение диапазона, он получает по обычным правилам. Кроме того, он получает 1 каждый раз, когда другой игрок делает **неверное** предположение.

Если игрок с проклятием делает неверное предположение, он теряет столько , сколько указано на выбранном им диске и перемещает свою фишку назад по дорожке подсчёта очков.

Затем он заменяет 1 камень по обычным правилам. В конце фазы подсчёта очков перед тем, как начать следующий раунд, проверьте, достиг ли хотя бы 1 игрок деления 13 на дорожке подсчёта очков.

- Если кто-то достиг деления, уберите жетон проклятия из игры.
- Если никто не достиг этого деления, передайте жетон проклятия игроку с наибольшим количеством очков (в случае ничьей — игроку, чья фишка находится **ниже** всех в стопке фишек претендентов). Продолжайте игру с этим жетоном.

Деление 13

Важно.

- Уберите жетон проклятия из игры перед началом последнего раунда, даже если никто не достиг деления 13 на дорожке подсчёта очков. Уберите его в конце 9-го, 8-го или 7-го раунда в партии с 2, 3 или 4 игроками соответственно.
- Игрок с проклятием **получает 1 за каждого игрока, который делает неверное предположение** в фазе подсчёта очков.
- В редких случаях, когда всех игроков, включая владельца жетона проклятия, стало меньше 7, жетон проклятия тем не менее остаётся в игре и передаётся игроку с наибольшим количество (либо тому из претендентов, чья фишка ниже). Уберите его только тогда, когда один из игроков достигнет деления 13 или начнётся последний раунд.

Пример. В фазе подсчёта очков Ольга получает 4 и перемещает свою фишку на деление 9 дорожки подсчёта очков.

В конце фазы подсчёта очков она оказывается игроком с наибольшим количеством и, поскольку её фишка прошла деление 7, должна взять жетон проклятия. В следующем раунде она берёт диск с диапазоном в 10 чисел. В фазе подсчёта очков предположения Зои и Ивана оказались неверными, поэтому Ольга получает 2 (по 1 за каждого соперника). Однако сама Ольга также сделала неверное предположение и поэтому теряет 1 (в соответствии с выбранным диском), перемещая свою фишку на 1 деление назад на дорожке подсчёта очков. В конце этой фазы подсчёта очков Пётр, набравший 4, становится новым лидером и будет играть следующий раунд с жетоном проклятия. В следующей фазе подсчёта очков фишка Петра достигает деления 14, поэтому он убирает жетон проклятия из игры.

Памятка о ходе раунда игры

1. Бросьте кубики.

2. Выберите 1 диск и с его помощью попытайтесь предположить диапазон, в который попадает сумма ваших цифр, соответствующих выпавшим на кубиках символам.

3а. Если ваше предположение оказалось верным, переместите вашу фишку на поле вперёд на количество делений, равное цифре, указанной на использованном вами диске.

3б. Если ваше предположение оказалось неверным, замените один любой ваш камень на камень из стопки с тем же символом (если в запасе ещё остались камни).

Автор игры Лео Коловини
Иллюстратор Мигель Коимбра

Эврикус®
Ещё больше игр на сайте evrikus.ru