

Правила настольной игры

«Последний штрих» (Final Touch)

Автор игры: Майк Эллиотт (Mike Elliott)

Перевод на русский язык: Александр Казанцев, ООО «Игровед» ©

Для 2-4 игроков от 8 лет

Продолжительность игры: 15 минут

ВВЕДЕНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы — своего рода художники. Если честно, вы трудитесь в мастерской с другими художниками и создаёте подделки. Вы даже вместе работаете над одними и теми же картинами, но скажем прямо: каждый художник пытается присвоить себе все заслуги, добавив последний штрих к шедевру сомнительного происхождения.

Тот, кто добавит к картине последний штрих, получит за неё все деньги, но иногда бывает выгоднее замазать рисунок. Как бы то ни было, побеждает художник, первым собравший **25\$!**

В дружелюбной атмосфере славного духа товарищества только у самого хитрого (а иногда и удачливого) художника есть шанс преуспеть.

КОМПОНЕНТЫ

25 карт *Шедевров*

60 карт *Цветных Штрихов* (по 12 каждого из 5 цветов)



ЛИЦО РУБАШКА

ЛИЦО

РУБАШКА

Карты *Шедевров* подробно:**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

- Перемешайте карты *Шедевров* и положите их в виде стопки лицевой стороной (с двумя художниками) вверх так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться.
- Перемешайте карты *Цветных Штрихов* и раздайте каждому игроку по 5 карт рубашкой вверх. Каждый игрок берёт свои карты в руку. Остальные карты положите в виде стопки рубашкой вверх так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться.
- Возьмите верхнюю карту стопки *Шедевров* и положите её на стол, оставив слева и справа от неё место для других карт. Так как стопка *Шедевров* лежит лицевой стороной вверх, вы всегда видите *Шедевр*, за который сейчас будете сражаться, и следующий *Шедевр*.

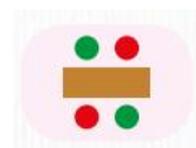
Так выглядит подготовка к началу игры с 2 участниками.



Теперь можно начинать. Первым ходит игрок, который последним был в музее!

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

- **Вдвоём** вы просто играете друг против друга.
- **Втроём** — каждый художник играет сам за себя.
- **Вчетвером** вы играете в командах по два игрока (расположитесь за столом через одного, как показано справа).



В ПАРТИЯХ НА ТРОИХ ИЛИ ЧЕТВЕРЫХ ИГРОКИ ХОДЯТ ПО ОЧЕРЕДИ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ.

ХОД ИГРЫ

Каждый игрок в свой ход разыгрывает карты с руки на текущий Шедевр. Когда *Шедевр* завершён или испорчен (трёхкратным замазыванием), выкладывается новая карта *Шедевра* и игра продолжается.

Игроки продолжают разыгрывать карты, пока один из них (или команда) не наберёт в общей сложности 25\$ или больше. В каждый свой ход игрок **должен** выложить хотя бы одну карту Цветного Штриха, выбрав одно из двух действий:

УЛУЧШИТЬ РИСУНОК или ЗАМАЗАТЬ РИСУНОК

Нельзя выполнить оба действия за один ход или спасовать.

Затем следующий игрок делает ход, выбирая из тех же самых двух действий:

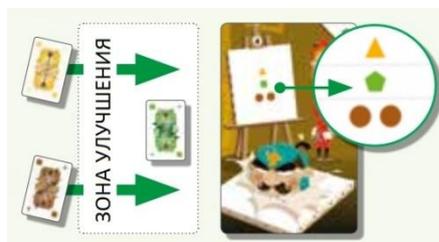
Улучшить или **Замазать**.

УЛУЧШИТЬ РИСУНОК

Чтобы улучшить *Шедевр*, нужно выложить одну или несколько карт из руки в Зону Улучшения. Каждая выложенная карта должна соответствовать необходимому Цветному Штриху, которого пока еще не хватает.

ПРИМЕР: Этот *Шедевр* может быть улучшен:

- Одним жёлтым штрихом
- Одним зелёным штрихом
- Двумя коричневыми штрихами



Один игрок уже выложил одну карту, чтобы улучшить его. Другой улучшает *Шедевр*, добавляя **один жёлтый штрих** и **один коричневый штрих**.

Примечание: Если бы у него в руке была ещё одна карта коричневого штриха, можно было бы выложить и её.

ЗАМАЗАТЬ РИСУНОК

Чтобы замазать рисунок, нужно выложить **одну карту** в Зону Мазни.



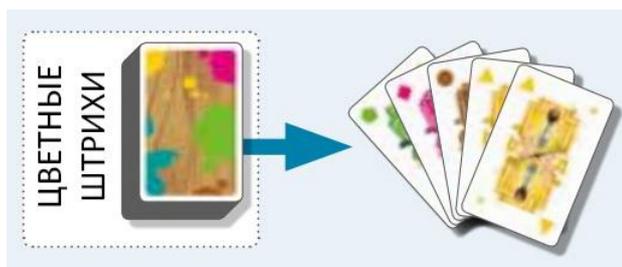
Примечания по замазыванию:

- Можно выложить только **одну** карту (не больше);
- Можно выложить только карту, которую нельзя использовать для улучшения текущего рисунка (т. е. не карту недостающего цвета);
- Игрок **должен** замазать рисунок, если у него нет возможности его улучшить.

**ПОПОЛНЕНИЕ РУКИ**

В конце своего хода игроки собирают карты в руку до пяти.

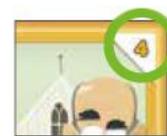
Если стопка Цветных Штрихов закончится, перетасуйте все сброшенные карты и сформируйте новую стопку.

**ОЦЕНКА ШЕДЕВРА**

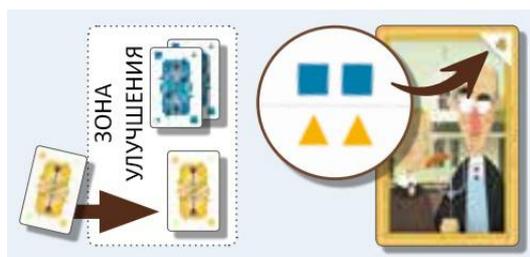
Шедевр оценивается одним из двух способов:

1) Улучшение

Когда игрок добавляет последний недостающий цвет к текущему Шедевру (последний штрих!), он переворачивает карту *Шедевра* и кладёт её перед собой. Количество его денег увеличивается на сумму, изображенную в углу картины.



ДОБАВИВ **ОДИН ЖЕЛТЫЙ ШТРИХ**, ВЫ ЗАВЕРШАЕТЕ ЭТОТ *ШЕДЕВР*. ПЕРЕВЕРНИТЕ ЕГО КАРТУ И ПОЛОЖИТЕ ПЕРЕД СОБОЙ. ВЫ ТОЛЬКО ЧТО ЗАРАБОТАЛИ 4\$.



Примечание для игры вчетвером: Только один игрок из команды собирает карты *Шедевров*, завершённых этой командой.

ИЛИ

2) Замазывание

Когда игрок выкладывает третью карту в Зону Мазни, он портит Шедевр и отдаёт его соперникам. Этот *Шедевр* считается испорченным и отдаётся соперникам лицом вверх, увеличивая количество их денег (но на меньшую сумму).

ЗДЕСЬ, ДОБАВИВ ТРЕТИЙ **ЦВЕТНОЙ ШТРИХ** В ЗОНУ МАЗНИ, ИГРОК ИСПОРТИЛ *ШЕДЕВР*. КАРТА ШЕДЕВРА ВЫКЛАДЫВАЕТСЯ ЛИЦОМ ВВЕРХ ПЕРЕД ЕГО СОПЕРНИКОМ И ПРИНОСИТ ТОМУ УКАЗАННУЮ НА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЕ СУММУ ДЕНЕГ.



Примечание: В игре с 3 участниками испорченный *Шедевр* кладётся лицом вверх **между** соперниками. Таким образом, они оба получают указанную на нём сумму (см. «Напоминания и Примечания»).

НОВЫЙ ШЕДЕВР

После того, как Шедевр был завершён или испорчен:

- 1) Сбросьте все карты из Зон Улучшения и Мазни.
- 2) Возьмите верхнюю карту *Шедевра* из стопки и положите её на стол лицом вверх: теперь это новый текущий *Шедевр*.
- 3) Игрок, который завершил или испортил предыдущий Шедевр, дополняет руку до 5 карт и **немедленно делает ещё один ход**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только один игрок (или, при игре вчетвером, команда) собрал карты Шедевров в общей сложности на 25\$ или больше. Этот игрок (или команда) побеждает в игре.

Особый случай: В случае ничьей между двумя игроками при игре втроём, эти два игрока сражаются за последний Шедевр. Победитель получает всё!

НАПОМИНАНИЯ И ПРИМЕЧАНИЯ

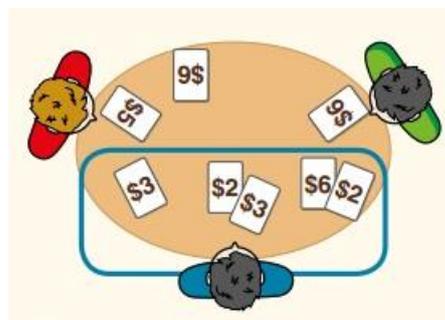
- При игре втроём игрок получает все деньги с карт завершённых им *Шедевров*, а также деньги за испорченные шедевры (карты, лежащие между двумя игроками) наравне с соседями.

В ЭТОМ ПРИМЕРЕ У **СИНЕГО** ИГРОКА ВСЕГО 16\$:

5\$ ЗАРАБОТАЛ ОН ОДИН;

ПО 3\$ ПОЛУЧИЛ С КРАСНЫМ ИГРОКОМ;

ПО 8\$ ПОЛУЧИЛ С ЗЕЛЕНЫМ ИГРОКОМ.



- Если в стопке *Цветных Штрихов* закончатся карты, перемешайте все сброшенные карты и образуйте из них новую стопку.
- Игрок не может пропустить ход. В свой ход игрок **должен** выложить, по крайней мере, одну карту либо в Зону Улучшения, либо в Зону Мазни.
- Когда Вы завершаете или портите Шедевр, вы пополняете руку до 5 карт и делаете дополнительный ход.

- Стопка карт *Шедевров* лежит лицом вверх, поэтому игроки заранее знают, какой набор цветов потребуется для следующего *Шедевра*, и могут использовать эту информацию...