

**СОВЕРШЕННО  
ГЕНИАЛЬНО**



**Правила игры**

## СОСТАВ ИГРЫ

- 126 жетонов (21 жетон каждого цвета)
- Правила игры



## ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ

Выдавите жетоны из картонных блоков.

## ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

- Сложите все жетоны в резерв лицевой стороной вниз и тщательно перемешайте.
- Из резерва возьмите 3 случайных жетона, раскройте их и выложите в **центр**.



## ПОРЯДОК ХОДА

Начинает игру самый молодой игрок. Ход передаётся по часовой стрелке.

**Взять из резерва случайный жетон и раскрыть его.** Положите жетон лицевой стороной вверх в **зону сбора** – между собой и жетонами в центре. Возможны три исхода:

- **Совпадение:** если в **центре** уже есть жетон того же цвета, что и раскрытый, а в зоне сбора такого ещё нет, – это **успех**. После каждого успеха решайте, продолжать ли вам раскрывать жетоны или забрать жетоны в коллекцию (см. ниже).



- **Нет совпадения:** если в **центре** нет жетона того же цвета, что и раскрытый, – это **осечка**. Ваш ход завершается. Вы должны переложить все жетоны из **зоны сбора** в **центр**.



- **Конфликт в зоне сбора:** если в зоне сбора уже есть жетон того же цвета, что и раскрытый, — это **осечка**. Ваш ход завершается.



Вы должны переложить все жетоны из **зоны сбора** в **центр**.

**Забрать жетоны в коллекцию.** Это можно сделать **только после успеха**; после осечки данное действие невозможно. Если вы решили забрать жетоны в коллекцию, возьмите всё, что есть в **зоне сбора**, а также все жетоны из **центра**, совпадающие по цвету с жетонами из **зоны сбора**. Собранные жетоны выкладывайте перед собой по цветам. Они неприкосновенны до конца партии. Если вы не можете сделать призовой ход (см. ниже), то на этом ваш ход завершается.

**Сделать призовой ход.** Если собранные жетоны в вашей коллекции образовали линию из 7 жетонов одного цвета (5 — при игре вчетвером), тут же сделайте призовой ход (раскройте из резерва новый жетон — и далее всё по обычным правилам). Вы можете сделать **один и только один призовой ход** за каждую линию жетонов одного цвета в вашей коллекции. Если за один ход вы образовали несколько линий из 7 жетонов — вы получаете дополнительный ход за каждую собранную линию.



В вашей коллекции **не может быть более 7 жетонов одного цвета** (5 — при игре вчетвером). Все жетоны сверх этого лимита, полученные по ходу игры, вы должны вернуть в резерв в конце своего хода (переверните их лицевой стороной вниз и замешайте с другими жетонами резерва).

**Сделать альтернативный ход.** Это можно сделать **вместо** раскрытия жетона из резерва. Просмотрите жетоны в своей коллекции. Если жетонов какого-то **одного** цвета меньше, чем жетонов других цветов, и если этот цвет есть среди жетонов в **центре**, вы можете сделать **альтернативный ход**. Вместо того чтобы тянуть случайный жетон

из резерва, просто возьмите из центра жетон «недостающего» цвета в свою коллекцию. Ваш ход на этом завершается.

**Важно:** если в вашей коллекции «недостающих цветов» два или больше, вы **не можете** сделать альтернативный ход.

**ПРИМЕРЫ:**



1) Жетонов красного цвета (0) меньше остальных. Вы **можете** сделать альтернативный ход.



2) Жетонов зелёного цвета (2) меньше остальных. Вы **можете** сделать альтернативный ход.



3) Жетонов зелёного и синего цветов (0) поровну. Вы **не можете** сделать альтернативный ход.



4) Жетонов зелёного и жёлтого цветов (2) поровну. Вы **не можете** сделать альтернативный ход.

**Проверка:** в начале вашего хода (обычного, призового или альтернативного) в центре стола должно лежать **не меньше 3** раскрытых жетонов. Если жетонов меньше, возьмите недостающие жетоны из резерва, раскройте и выложите в центр лицевой стороной вверх.

## **ПРИМЕРЫ ХОДОВ В ИГРЕ:**

- 1. В начале хода в центре лежат 3 жетона: красный, синий, жёлтый. Игрок случайным образом берёт из резерва жетон (это оказывается синий) и кладёт в зону сбора. Успех! Игрок не хочет далее продолжать ход и решает забрать жетоны в коллекцию. Он забирает синий жетон из зоны сбора и совпадающий с ним по цвету жетон из центра. Ход игрока завершён.**

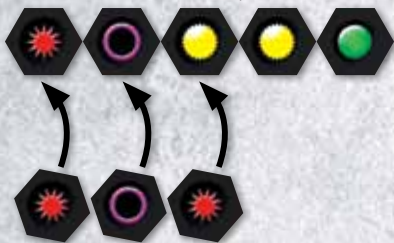


- 2. В начале хода следующего игрока в центре лежат только два жетона (красный и жёлтый). Необходимо добавить жетон в центр, чтобы их снова стало 3. Игрок раскрывает случайный жетон из резерва (это оказывается фиолетовый) и кладёт его в центр. Теперь начинается ход игрока. Он берёт из резерва жёлтый жетон и кладёт его в зону сбора. Успех! Игрок решает продолжить ход и раскрывает новый жетон из резерва. Жетон оказывается зелёным: совпадения нет – осечка! Ход игрока завершается, и оба жетона из зоны сбора переключаются в центр.**

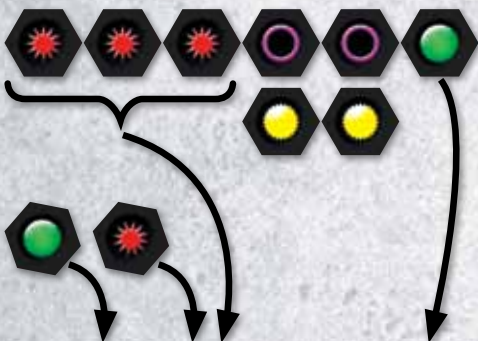




3. Теперь в центре 5 жетонов: красный, фиолетовый, зелёный и 2 жёлтых. Правило «не меньше трёх жетонов» выполняется, поэтому докладывать жетоны в центр не нужно. Ходит следующий игрок: он раскрывает случайный жетон из резерва – это оказывается красный: успех! Игрок решает продолжить ход. Вторым он раскрывает фиолетовый жетон – второй успех подряд! Игрок рискует снова, но раскрывает красный жетон, что приводит к конфликту в зоне сбора – осечка! Игрок завершает ход и перекладывает все жетоны из зона сбора в центр.



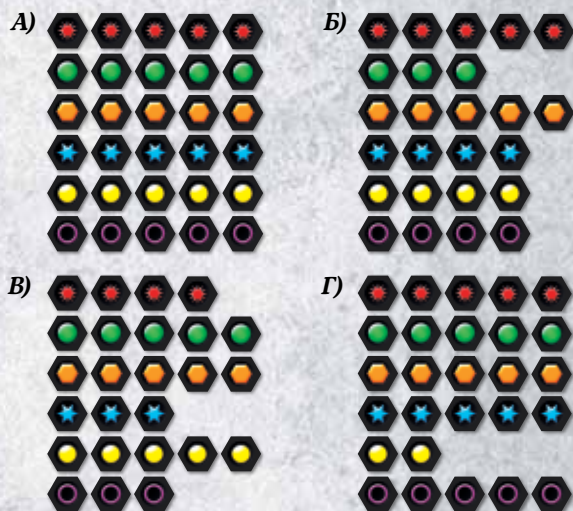
4. В центре 8 жетонов: 3 красных, 2 фиолетовых, 2 жёлтых и зелёный. Игрок случайным образом раскрывает зелёный жетон и кладёт в зону сбора – успех. Раскрывает ещё один – красный. И снова успех! Игрок больше не хочет рисковать и забирает жетоны в коллекцию: 2 зелёных и 4 красных. Ход завершён.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда один из игроков соберёт полную коллекцию: по 7 жетонов каждого из шести цветов (по 5 жетонов при игре вчетвером). Этот игрок побеждает. Его соперники сравнивают свои коллекции, чтобы определить, как распределились остальные места. Сравнение идёт по недостающему цвету. Игрок с наибольшим показателем становится вторым и т. д. В случае равенства значений сравнивается следующий по количеству недобранных жетонов цвет.

### ПРИМЕР (ПАРТИЯ ВЧЕТВЕРОМ):



Игрок А побеждает, собрав по 5 жетонов каждого цвета. Остальные игроки проводят сравнение по недостающему цвету. У игрока Б худший показатель в зелёном цвете (3 жетона), у игрока В – в синем и фиолетовом (3 жетона), а у игрока Г – в жёлтом (2 жетона). Игрок Г занимает последнее место, а у игроков Б и В ничья, поэтому сравнивается следующий цвет. Второй худший показатель у игрока Б – в синем, жёлтом и фиолетовом (4 жетона), тогда как у игрока В второй худший показатель тоже равен трём жетонам (синий и фиолетовый). Игрок Б занимает второе место в партии, игрок В – третье.

Если вы играете несколько партий подряд (например, решили сыграть столько партий, сколько участников в игре, чтобы каждый по разу получил право первого хода), записывайте результаты сравнений по недостающему цвету – это победные очки. Игрок с наибольшей суммой победных очков по итогам серии партий станет победителем.

В нашем примере запись победных очков будет выглядеть так: А=5, Б=3, В=3 и Г=2.

## АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

**Автор игры:** Райнер Книциа • **Продюсер:** Роберт Хайд  
**Графическое оформление:** Fine Tuning

Райнер Книциа благодарит Себастьяна Близдейла за существенный вклад в развитие игры.

© 2013 Sophisticated Games Ltd. 1 Andersen Court, Newnham Road Cambridge CB3 9EZ, UK. [www.sophisticated-games.com](http://www.sophisticated-games.com)



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Перевод на русский язык:** Алексей Перерва

**Редактура:** Александр Киселев, Валентин Матюша

**Вёрстка:** Иван Суховой • **Корректура:** Ольга Португалова

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

## ПАМЯТКА



**Совпадение (успех):** жетон в зоне сбора совпадает с жетоном в центре.



**Нет совпадения (осечка):** жетон в зоне сбора не совпадает ни с одним жетоном в центре.



**Конфликт в зоне сбора (осечка):** жетон в зоне сбора совпадает с другим жетоном в зоне сбора.

**Призовой ход:** собрав коллекцию из 7 жетонов одного цвета (5 – при игре вчетвером), сделайте дополнительный ход.

**Альтернативный ход:** если в вашей коллекции жетонов одного цвета меньше, чем жетонов других цветов, и если этот цвет есть среди жетонов в центре – вы можете взять жетон недостающего цвета из центра себе в коллекцию.

**Проверка:** если в начале хода в центре меньше 3 жетонов, выложите туда недостающие жетоны из резерва.