

ЦВЕТНЫЕ КОРОЛЕВСТВА

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

Краски Цветных королевств потускнели, в глуши рыщут чудовища, а из-за пределов наползает чернильная тьма. Но однажды в небе появляется сияющая комета. Её разноцветные капли окрашивают земли королевств, разгоняя тьму и отпугивая чудовищ. С помощью этих волшебных капель вы сможете вернуть Цветным королевствам яркие краски и былую славу!

В начале раунда вы бросаете кубики на карту королевств, чтобы определить, куда упали капли, сколько их и какого они цвета. Каждый игрок выбирает кубик и раскрашивает области королевств на своём листе. При этом вы получаете заклинания, побеждаете и приручаете чудовищ, возводите столицы и смешиваете краски, создавая составные цвета. Игра закончится после того, как хотя бы один игрок полностью раскрасит три королевства, а победит тот, кто набрал больше победных очков.



ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

Игровое поле (нижняя часть коробки)

Королевства
(всего их шесть)

Границы между
королевствами



Столицы королевств (отмечены на поле, чтобы вам было проще найти нужные королевства на листе игрока)

4 кубика

Эти кубики дают вам капли базовых цветов (синего, красного и жёлтого) для раскрашивания королевств. Белый кубик — джокер, дающий один из этих цветов на выбор (см. стр. 5). На каждом кубике по две двойки, тройки и четвёрки — это число капель данного цвета.



9 карандашей

По два карандаша базовых цветов (синего, красного и жёлтого) и по одному составных цветов (зелёного, фиолетового, коричневого). Все карандаши общие, игроки берут их по мере необходимости и потом возвращают на середину стола.

Жетон первого игрока

Указывает, кто бросает кубики и ходит первым в текущем раунде. В конце раунда передаётся по часовой стрелке.



4 памятки

Здесь вкратце описаны эффекты заклинаний и правила смешивания цветов в сторожевых башнях (см. стр. 6-7).



Листы игроков (блокнот из 80 листов)

Области (по девять в каждом королевстве)

Граница между областями

Граница между королевствами

Области с чудовищами (грифоны, единороги, гидры, драконы)

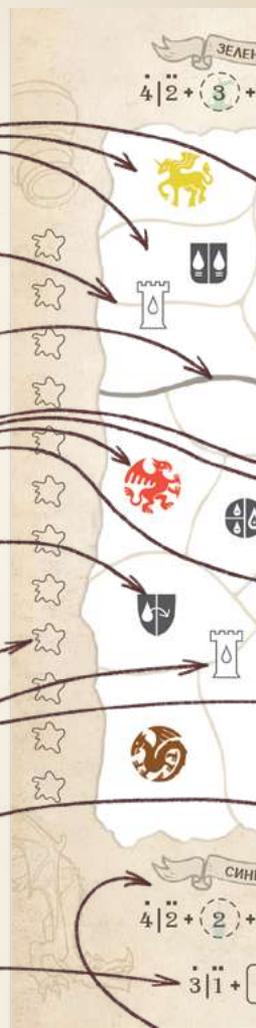
Область с заклинанием

Кляксы

Сторожевые башни

Область со столицей

Строка финального подсчёта очков



Центральную часть листа занимает карта королевств (тех же шести, что изображены на поле), каждое из которых состоит из девяти областей. В ходе партии вы закрашиваете области на своём листе, получая победные очки и дополнительные игровые возможности.

Рядом с каждым королевством расположена отдельная строка подсчёта очков.

Очки за скорость:
4 очка за первое место
и 2 — за второе

Очки за возведение столицы

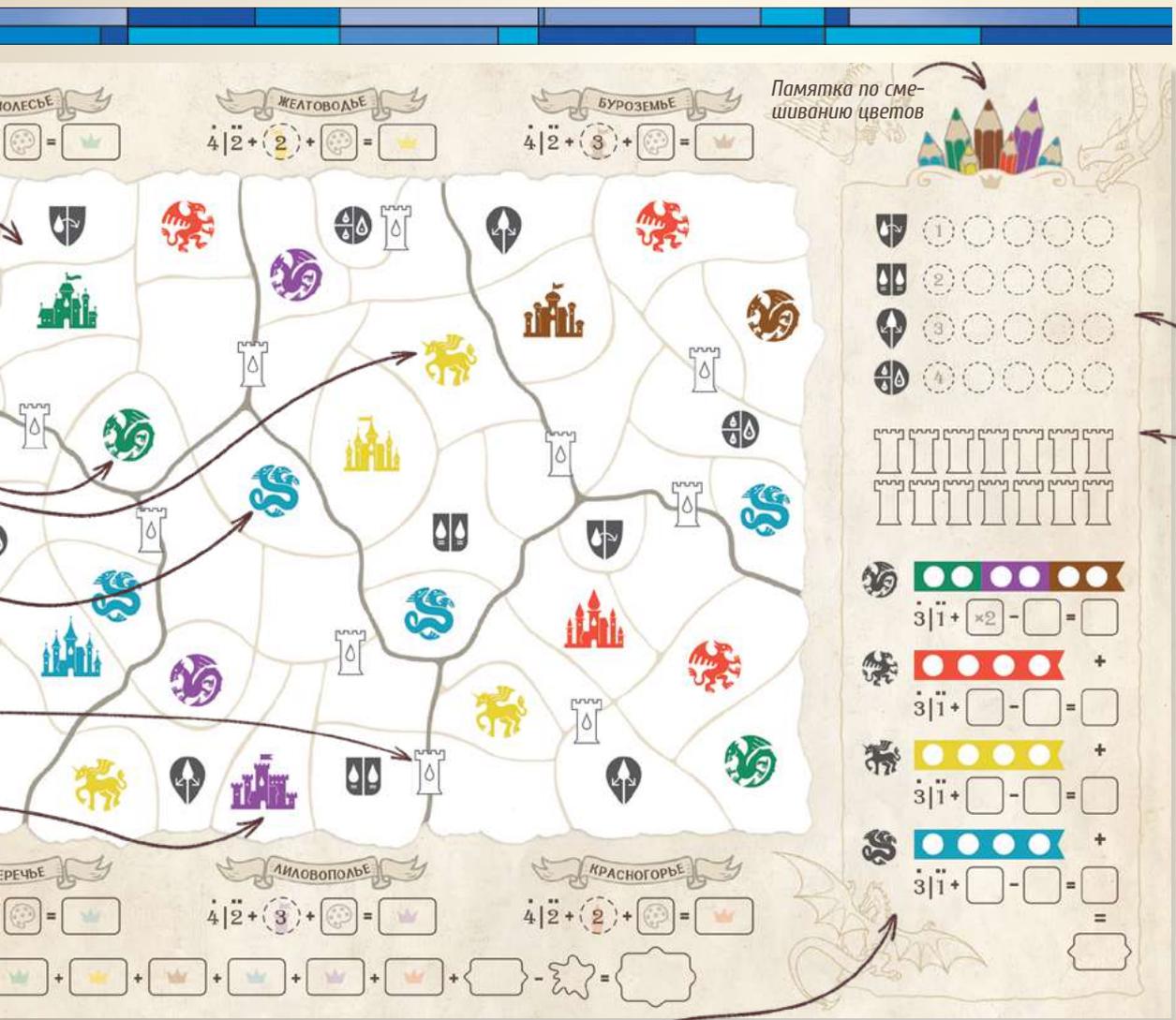
Очки за разноцветье: по числу разных цветов в королевстве

Название королевства



Сумма очков за это королевство

Обратите внимание: вы можете закрашивать области каждого королевства любыми цветами, независимо от цвета столицы или его названия.



Памятка по смешиванию цветов

	1	○	○	○	○	○	○
	2	○	○	○	○	○	○
	3	○	○	○	○	○	○
	4	○	○	○	○	○	○

$3|1 + \times 2 - \square = \square$

$3|1 + \square - \square = \square$

$\square = \square$

Внизу правой части листа находятся аналогичные строки подсчёта очков за чудовищ.

Вдоль левого края карты идёт ряд клякс. Вы закрашиваете кляксу всякий раз, когда не размещаете все капли с кубика, а в конце игры теряете очки по числу своих клякс.

Сумма очков за этот вид чудовищ

Тут вы отмечаете, каким цветом закрашили чудовище

Очки за причинённых чудовищ (закрашенных совпадающим цветом)

Очки за скорость: 3 очка за первое место и 1 — за второе

Штрафные очки за незакрашенных чудовищ

Сумма очков за всех чудовищ

В нижней части вы найдёте строку финального подсчёта очков. Тут суммируются очки за скорость выполнения условия конца игры (три полностью раскрашенных королевства), очки за отдельные королевства и чудовищ, а также штрафные очки от клякс.

Вверху правой части листа вы отмечаете заклинания и капли со сторожевых башен. Когда получаете заклинание, обведите свободную ячейку в его строке, когда применяете — зачеркните обведённую ячейку. Получив каплю со сторожевой башни, закрасьте пустую башню нужным цветом, а потратив — зачеркните её (см. стр. 6).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выньте все компоненты из коробки и разместите её нижнюю часть посередине стола. Первым игроком в первом раунде становится тот, у кого в одежде больше всего разных цветов, — дайте ему жетон первого игрока. Каждый игрок берёт лист из блокнота и любой карандаш. Первый

игрок получает верхнее заклинание в правом верхнем углу своего листа (обводит ячейку с цифрой 1), второй — второе, третий и четвёртый (если они есть) — соответственно третье и четвёртое. Дайте кубики первому игроку и положите все карандаши рядом с коробкой.

РАУНД ИГРЫ

В начале раунда первый игрок (тот, у кого сейчас жетон первого игрока) бросает все четыре кубика в коробку, на игровое поле. Затем каждый игрок, начиная с первого, выбирает один из кубиков и закрашивает области на своём листе. Когда все закончили делать это, игроки заявляют о том, чего достигли в этом раунде. Жетон первого игрока передаётся по часовой стрелке, и начинается новый раунд.

Если вы играете вдвоём, бросок кубиков и передача жетона первого игрока происходят раз в два раунда. Например, в первом раунде первый игрок бросает кубики, выбирает один из них и делает ход, а второй игрок выбирает из трёх оставшихся и тоже делает ход. Во втором раунде первый игрок выбирает один из двух оставшихся кубиков, а второй берёт последний оставшийся кубик. Когда оба закончат закрашивать, второй игрок забирает жетон первого игрока (и становится первым), а в начале третьего раунда бросает кубики и так далее.

Бросок кубиков

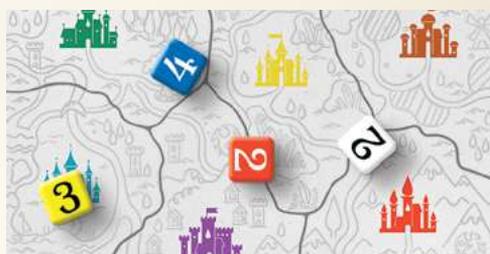
Первый игрок берёт все четыре кубика в обе ладони, поднимает руки над центром игрового поля примерно на 10 см выше борта и разводит ладони так, чтобы кубики упали внутрь коробки. Нельзя бросать кубики с одной руки, с края поля, под углом или любым другим способом намеренно влиять на то, куда они выпадут.

Если хотя бы один кубик вылетел из коробки, встал на другой кубик или на ребро, первый игрок должен перебросить все кубики.

В результате броска все четыре кубика должны оказаться на игровом поле внутри коробки таким образом, чтобы всем игрокам было очевидно, какой стороной вверх и в каких королевствах они лежат.

Есть два возможных расположения кубика.

- 1) Кубик целиком лежит в одном королевстве. Даже если кубик касается границы королевства с внутренней стороны, но не пересекает её, считается, что он лежит только в этом королевстве.
- 2) Кубик лежит на границе двух или трёх королевств. Для этого кубик должен полностью пересекать границу — так, чтобы его разные части были в разных королевствах. В таком случае считается, что кубик лежит в каждом из этих королевств, и игрок, выбравший его, должен будет решить, из какого из этих королевств он взял кубик.



Пример: жёлтый кубик попал в Синеречь. Синий — в Зеленолесье: он касается границ, но не пересекает их. Красный кубик лежит одновременно в Желтоводье и Лиловополье, а белый — сразу в Красногорье, Желтоводье и Буроземье (границу которого немного пересекает).

Если вы сомневаетесь, как расположен кубик, посмотрите на него ровно сверху вниз. Если игроки не могут прийти к соглашению, где лежит кубик, окончательное решение принимает владелец жетона первого игрока.

После этого вы можете немного подвинуть кубики, не меняя их расположения относительно королевств, чтобы оно было более очевидно. (В примере выше можно сдвинуть синий кубик вглубь Зеленолесья, а белый — на точку соединения трёх границ.)

Затем игроки, начиная с первого и далее по часовой стрелке, делают по одному ходу. Для быстроты вы можете начать ход, не дожидаясь, пока предыдущий игрок закончит свой. Однако решения игроков, какие области закрашивать в текущем раунде, должны быть независимыми. Поэтому вы не можете смотреть на лист другого игрока с того момента, как он выбрал кубик, и до тех пор, пока сами не закончите этот ход.

Ход игрока

Выберите один кубик из коробки, учитывая цвет кубика, выпавшее на нём число (количество капель этого цвета) и королевство, в котором он лежит. Если выбранный кубик лежит на границе королевств, в момент выбора вы должны заявить, из какого из этих королевств вы его взяли.

Белый кубик — это джокер. Он считается кубиком любого цвета, который уже взяли из коробки. Если вы выбрали белый кубик, решите, каким цветом (синим, красным, жёлтым) из отсутствующих в коробке он будет считаться. Нельзя выбрать белый кубик, если все четыре кубика ещё в коробке.

Возьмите кубик и, не меняя выпавшее значение, поставьте на свой лист рядом с тем королевством, из которого его взяли. Теперь вы должны разместить все капли с выбранного кубика — закрасить данным цветом столько областей, сколько выпало на кубике. Во время закрашивания вы можете использовать любые имеющиеся у вас заклинания (обведённые, но ещё не зачёркнутые) и капли со сторожевых башен (см. стр. 7).

Правила закрашивания

- ▶ Закрашивать можно только области того королевства, откуда вы взяли кубик.
- ▶ Закрашивать можно только ещё не закрашенные области.
- ▶ Закрашивайте области по очереди, одну за другой.
- ▶ Нельзя закрашивать область таким же цветом, каким уже закрашена соседняя область (даже если она в другом королевстве). Области, граничащие углом, а не стороной, соседними не считаются.



Совет: прежде чем закрашивать выбранные области, поставьте в них точки нужным цветом и убедитесь, что соблюдаете все правила.

Если вы не можете или не хотите разместить все капли, соблюдая вышеуказанные правила (и не применили заклинания, позволяющие их нарушить), вы должны закрасить одну кляксу в левой части листа (независимо от того, сколько капель не разместили). Каждая клякса отнимает 1 очко в конце игры. Если у вас не осталось незакрашенных клякс, ничего не делайте.



Особые области

В большинстве областей изображены особые символы: столицы, заклинания, чудовища. Если вы закрасили такую область, сразу же сделайте то, что описано ниже.

▶ **Столицы.** Если вы закрасили столицу совпадающим цветом, вы возвели её: обведите круглую ячейку в строке подсчёта очков этого королевства. Возведённая столица принесёт вам 2 или 3 очка в конце игры. Если же вы закрасили столицу другим цветом, зачеркните эту ячейку — вы уже не получите указанные там очки.



Пример: столица Зеленолесья (зелёный замок) закрашена совпадающим цветом — зелёным. Игрок обводит круглую ячейку в строке этого королевства. Это приносит ему 3 очка. Столица Желтоводья (жёлтый замок) закрашена другим цветом — синим. Игрок уже не получит 2 очка за эту столицу, поэтому зачёркивает круглую ячейку в строке Желтоводья.

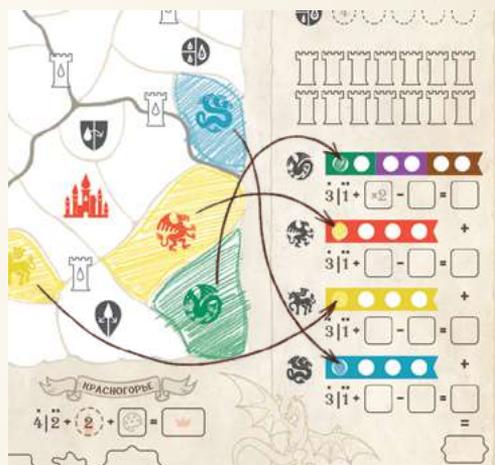
▶ **Заклинания.** Закрасив заклинание любым цветом, сразу же получите его, обведя соответствующую ячейку в правой части листа. Вы сможете применить полученное заклинание только со следующего раунда. Эффекты заклинаний описаны в памятке и на стр. 7.



Пример: в этом раунде вы закрасили две области с заклинаниями и сразу же отмечаете их в правой части листа (другие отмеченные заклинания были у вас раньше).

▶ **Чудовища.** Если вы закрасили чудовище совпадающим цветом, вы приручили его и получите за него очки. Если же вы закрасили чудовище другим цветом, вы победили его — и не получите за него ни очков, ни штрафа. В конце игры вы теряете 1 очко за каждое незакрашенное чудовище.

Закрасив чудовище, сразу же отметьте тем же цветом соответствующую ячейку в правой части листа. Обратите внимание, что драконы бывают трёх цветов и для каждого есть свои ячейки.



Пример: победив или приручив чудовище, вы отмечаете его в правой части листа.

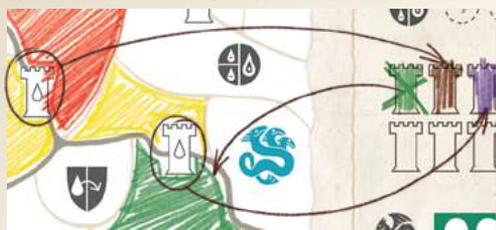
Сторожевые башни

В отличие от прочих символов, башни расположены на границах двух областей. Когда обе эти области будут закрашены, вы получите дополнительную каплю определённого цвета (в зависимости от того, какими цветами они закрашены). Закрасьте этим цветом пустую башню в правой части листа. Вы сможете использовать эту каплю начиная со следующего раунда.

▶ Если области закрашены двумя разными базовыми цветами, вы получаете каплю соответствующего составного цвета: красный и синий дают фиолетовый, синий и жёлтый — зелёный, жёлтый и красный — коричневый.

▶ Если области закрашены одним и тем же базовым цветом, вы получаете каплю этого цвета.

▶ Если хотя бы одна из двух областей закрашена составным цветом, вы получаете каплю любого составного цвета (выберите его сразу).



Пример: закрасив вторую область рядом с башней, вы получили коричневую каплю (жёлтый и красный) и отметили её в пустой башне справа. Затем вы использовали ранее полученную зелёную каплю (и зачеркнули её), чтобы закрасить вторую область рядом с другой башней. Составной цвет в сочетании с любым даёт каплю любого составного цвета, вы выбираете фиолетовый и отмечаете этим цветом ещё одну пустую башню.

Можно применить несколько таких заклинаний в ход, каждое для своей капли. *Обратите внимание, что это заклинание не даёт вам новую каплю, а просто позволяет использовать одну каплю против правил.*



Пример: три области уже закрасены красным цветом, а четвёртая — соседняя с каждой из них. Вы применяете заклинание, чтобы разместить красную каплю в нарушение правил. Несмотря на то, что теперь четыре соседние области стали красного цвета, вам достаточно только одного заклинания, поскольку вы сделали это только одной каплей. Если вы захотите закрасить красным область со столицей, вам понадобится ещё раз использовать это заклинание.

Начиная со следующего раунда вы можете использовать сколько угодно ранее полученных капель во время закрашивания областей (до капель с кубика, после них или между ними). Каплей с башни можно закрасить область в любом королевстве. В остальном такие капли подчиняются тем же правилам, что и капли с кубиков. Используя каплю с башни, зачеркните её в правой части листа.

Заклинания

Вы получаете заклинания, когда закрашиваете соответствующие области (а также одно в начале игры). Использовать заклинания можно **начиная со следующего раунда после получения**. Применив заклинание, сразу же зачеркните его.



Переместите все капли с кубика в любое другое королевство. Считайте, что взяли этот кубик из нового королевства, а не из того, где он лежал. Это заклинание можно применить **только до того, как вы начали закрашивать области**. Если вы уже начали закрашивать области в исходном королевстве, использовать это заклинание нельзя, так как оно переносит все капли с кубика, а не часть.



Можете разместить одну каплю так, чтобы соседние области стали одного цвета. Это заклинание позволяет вам сделать исключение для одной капли (с кубика или со сторожевой башни), однако число соседних областей одного цвета может оказаться любым.



Разделите капли с кубика между этим королевством и любым соседним. Теперь вы можете раскрашивать области как в том королевстве, откуда взяли кубик, так и в любом соседнем. Разделить капли можно как угодно, даже если в итоге в исходное королевство не попадёт ни одна. Можно применить несколько таких заклинаний в ход, добавляя по одному соседнему королевству за каждое, однако королевство, откуда вы взяли кубик, при этом не меняется.



Замените две капли с кубика на одну каплю любого составного цвета. Вы закрашиваете тем же цветом, что и кубик, на две области меньше, а ещё одну область закрашиваете фиолетовым, зелёным или коричневым цветом (в любом порядке). Все правила раскрашивания остаются в силе, в том числе и королевство, где вы можете закрасить область. Можете применить два таких заклинания в ход, чтобы заменить суммарно четыре капли с кубика на две капли любых составных цветов.



Пример: вы взяли синий кубик с четвёркой из Красногорья, однако не хотите закрашивать области там. Вы используете первое заклинание, чтобы перенести все капли с кубика в Синеречье. Затем вы применяете второе заклинание, чтобы закрасить синим столицу Синеречья, так как соседняя область с гидрой уже закрашена синим (1). Вы дважды применяете третье заклинание, чтобы разместить капли также в соседних Зеленолесье и Лилевополье. В последнем вы закрашиваете синим область с гидрой (2). Также вы применяете четвёртое заклинание, чтобы заменить две оставшиеся синие капли одной зелёной и закрасить область с драконом в Зеленолесье (3).

Совет: заклинания и капли со сторожевых башен становятся особенно ценными к концу партии, когда многие области на вашем листе уже закрашены и разместить новые капли становится сложно. Поэтому не торопитесь тратить их. Но и не затягивайте: неиспользованные капли и заклинания ничего не дадут в конце игры.

Достижения

В «Цветных королевствах» три типа достижений:

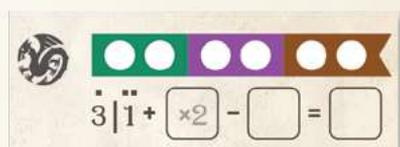
- ▶ закрасить все девять областей королевства;
- ▶ закрасить все области с чудовищами одного вида;
- ▶ выполнить условие конца игры (полностью раскрасить три королевства).

Каждое достижение приносит очки за скорость его выполнения — тем игрокам, кто выполнит его первым и вторым. Очки за скорость указаны в начале соответствующей строки подсчёта очков (в королевствах, за чудовищ и финального подсчёта). Первая цифра (с одной точкой) ука-

зывает, сколько очков вы получите, если выполните достижение первым, а вторая (с двумя точками) — если сделаете это вторым. Третье и четвёртое места очков не приносят.



Пример: если вы первым закрашили все девять областей Буроземья, вы получите 4 очка (обведите «4» и вычеркните «2»).



Если кто-то закрашил все области с драконами (неважно, приручил или победил их) раньше вас, вы зачёркиваете «3». Если позже вы сделаете это вторым по счёту, то обведёте «1».

В конце раунда, после того как все игроки закончили закрашивать области, они объявляют, какие достижения выполнили в этом раунде.

Важно: если несколько игроков выполнили одно и то же достижение в одном и том же раунде, считается, что все они сделали это одновременно. Не спешите делиться своими достижениями, пока все соперники не закончат текущий ход, чтобы не повлиять на их решения.

Достижений за королевства шесть — по одному для каждого королевства. Если вы первым закрашили все девять областей какого-либо королевства, объявите об этом, обведите «4» и зачеркните «2» в его строке подсчёта очков. То же самое делают все игроки, которые к концу текущего раунда закрашили все девять областей того же королевства. Остальные зачёркивают «4» в его строке — эти очки они уже не получают.

Впоследствии, если к концу раунда кто-то другой закрашит все области этого королевства, он объявляет об этом и обводит «2» в соответствующей строке подсчёта очков. То же самое делают

все игроки, которые выполнили это достижение в текущем раунде. Остальные зачёркивают «2» и уже не получают очки за это достижение. Однако они всё равно должны будут объявить, если выполнят его.

Достижений за чудовищ четыре — по одному для каждого вида чудовищ. Если вы первым закрасили все области с каким-то видом чудовищ, объявите об этом, обведите «3» и зачеркните «1» в его строке подсчёта очков. То же самое делают все игроки, которые к концу текущего раунда закрасили все области с тем же видом чудовищ. Остальные зачёркивают «3» в его строке.

Впоследствии, если к концу раунда кто-то другой закрасит все области с этим видом чудовищ, он объявляет об этом и обводит «1» в соответствующей строке подсчёта очков. То же самое делают все игроки, которые выполнили это достижение в текущем раунде. Остальные зачёркивают «1» и уже не получают очки за это достижение. Обратите внимание, что областей с драконами шесть, а с гидрами, грифонами и единорогами — по четыре.

Достижение за условие конца игры выполняется, если к концу раунда у вас полностью закрасены все области хотя бы трёх любых королевств. Объявите об этом, обведите «3» и зачеркните «1» в строке финального подсчёта очков. То же самое делают все игроки, которые к концу текущего раунда закрасили все области хотя бы трёх королевств (необязательно тех же). Остальные зачёркивают «3» в строке финального подсчёта очков.

Следующий раунд игры становится последним. Если к его концу кто-то другой полностью закрасит все области хотя бы трёх любых королевств, он объявляет об этом и обводит «1» в строке

финального подсчёта очков. То же самое делают все игроки, которые выполнили это достижение в том же раунде. Остальные зачёркивают «1», а затем игроки переходят к подсчёту очков.

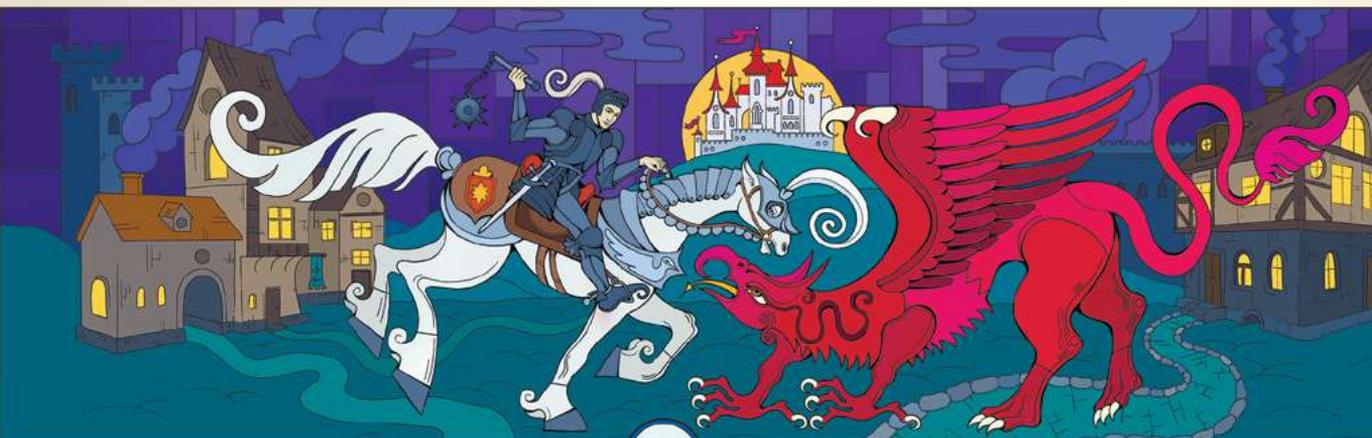
Игрок может выполнить каждое достижение не больше одного раза за партию. За раунд можно выполнить сколько угодно разных достижений.

Если вы играете вдвоём, не забывайте, что между бросками кубиков проходит два раунда, а не один. Например, вы бросили кубики, выбрали один из них и закрасили области, и ваш соперник тоже сделал свой ход. В конце раунда вы объявляете, что закрасили все области с гидрами, а ваш соперник — что закрасил всех гидр, а также все области Желтоводья. Вы оба обводите «3» в строке гидр, а ваш соперник — ещё и «4» в строке Желтоводья (а вы зачёркиваете). Затем начинается новый раунд, в котором вы выбираете из двух оставшихся в коробке кубиков. Даже если вы закрасите все области Желтоводья к концу этого раунда, вы получите только 2 очка за это достижение, поскольку соперник выполнил его раундом раньше.

Конец раунда

Передайте жетон первого игрока и все четыре кубика следующему игроку по часовой стрелке. Он будет ходить первым и бросать кубики в следующем раунде.

Если вы играете вдвоём, жетон первого игрока передаётся только после того, как в коробке не осталось кубиков, то есть каждые два раунда. Все остальные правила раунда остаются в силе.

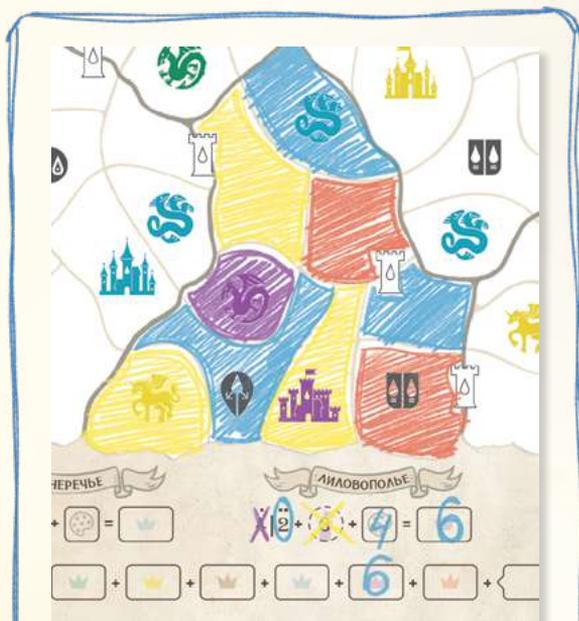


КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра подходит к концу после того, как хотя бы один игрок полностью закрасит все области трёх любых королевств на своём листе. Затем отыгрывается последний раунд и игроки подсчитывают очки.

Особый случай: в крайне маловероятной ситуации, если у всех игроков закрашены все кляксы, игра заканчивается досрочно в конце текущего раунда.

► Суммируйте очки за каждое королевство в его строке. Подсчитайте, сколько разных цветов среди закрашенных областей в этом королевстве (даже если оно раскрашено не полностью), и впишите это число в ячейку очков за разноцветье. Добавьте к нему обведённые очки (за выполнение достижений и возведённую столицу), если они у вас есть. Результат впишите в последнюю ячейку строки, а также в соответствующую ячейку строки финального подсчёта.



Пример: вы полностью раскрасили Лиловополье, но сделали это вторым, поэтому у вас 2 очка за это достижение. Столица закрашена жёлтым, а не фиолетовым, поэтому не приносит очков. В Лиловополье четыре разных цвета (синий, жёлтый, красный и фиолетовый). Итого вы получаете $2 + 0 + 4 = 6$ очков и сразу же фиксируете это в строке финального подсчёта.

► Суммируйте очки за каждый вид чудовищ в его строке. Впишите очки за приручённых чудовищ (закрашенных совпадающим цветом): каждый приручённый дракон даёт 2 очка, а прочие чудовища — по 1 очку. Впишите штрафные очки за оставшихся незакрашенными чудовищ. Добавьте обведённые очки за достижения (если они есть) и впишите результат в последнюю ячейку.



Пример: вы закрашили 5 драконов, причём 4 из них — совпадающим цветом. Вы получаете 8 очков (4×2) за приручённых драконов и теряете 1 очко за оставшегося незакрашенным, итого 7 очков. Вы первым закрашили всех 4 грифонов (3 очка), 3 из них — красным цветом (ещё 3 очка), итого 6 очков. Вы приручили 1 единорога (1 очко) и оставили незакрашенными двух (-2 очка), итого -1 очко. Плюс очки за гидр — итого вы получаете $7 + 6 - 1 + 3 = 15$ очков за чудовищ.

Подсчитав очки за всех чудовищ, запишите их сумму в крайнюю правую ячейку, а также в соответствующую ячейку строки финального подсчёта.

► Подсчитайте число своих закрашенных клякс в левой части листа и внесите в соответствующую ячейку строки финального подсчёта. Суммируйте все значения в этой строке (в том числе обведённые очки, если выполнили условие конца игры).

Тот, у кого больше всех очков, побеждает. При равенстве побеждает тот из претендентов, кто потерял суммарно меньше очков за кляксы и оставшихся незакрашенными чудовищ. Если и здесь равенство, претенденты делят победу.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Играя в одиночку, вы стараетесь набрать как можно больше победных очков. Правила остаются прежними, однако в конце каждого раунда вы будете терять одну возможность получить очки за достижение (как будто соперник выполнил его раньше вас).

Подготовка к игре

Подготовьтесь к игре обычным образом, но не получайте заклинание и не берите жетон первого игрока.

Раунд игры

Если в начале раунда в коробке нет кубиков, бросьте в неё все кубики.

Выберите один кубик, закрасьте области и отметьте достижения по обычным правилам.

После этого вы должны зачеркнуть одну цифру очков за скорость в любой строке подсчёта (кроме финального):

▶ Нельзя зачеркнуть уже обведённую или уже зачёркнутую цифру.

▶ Если это возможно, вы должны зачеркнуть «4» или «3». Вы уже не сможете получить очки за выполнение этого достижения первым, но у вас остаётся шанс получить очки за второе место.

▶ Если все «4» и «3» уже зачёркнуты или обведены, вы должны зачеркнуть «2» или «1». При этом вы можете зачеркнуть очки за второе место в той же строке, где уже получили очки за первое. В таком случае вы ничего не потеряете, так как уже не претендуете на второе место.

Если игра ещё не закончилась, начните следующий раунд.

Конец игры

Одиночная игра подходит к концу в двух случаях:

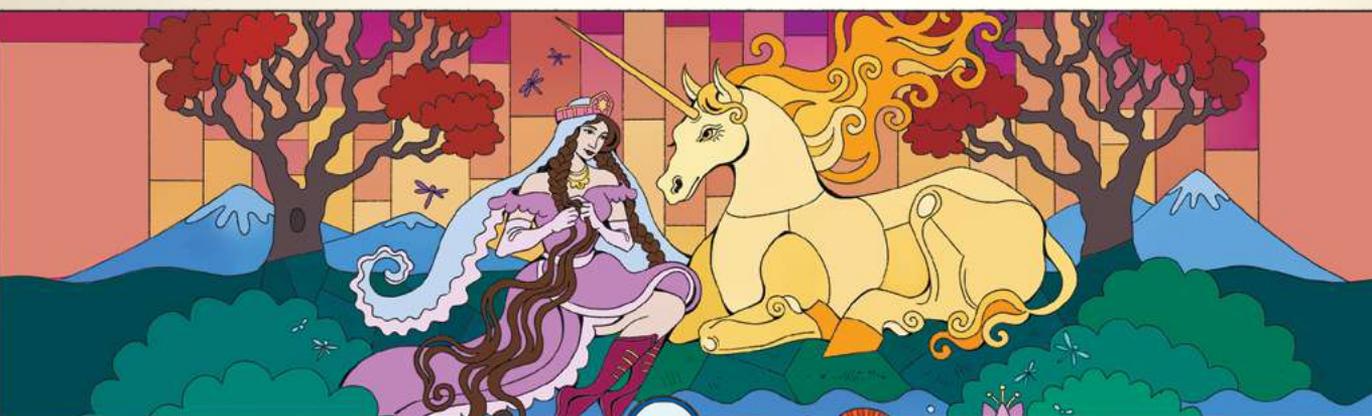
1. Если к концу раунда вы закрасили все области любых трёх королевств и обвели «3» в строке финального подсчёта очков, следующий раунд становится последним.

2. Если в конце раунда вы не можете зачеркнуть цифру в строке подсчёта очков за королевства и монстров (потому что все они уже зачёркнуты или обведены), вместо этого зачеркните «3» в строке финального подсчёта очков, и следующий раунд становится последним.

Особый случай: если оба вышеуказанных условия выполнены в одном и том же раунде, обведите «3» и зачеркните «1» в строке финального подсчёта очков, затем отыграйте последний раунд.

В конце последнего раунда не зачёркивайте цифру. Подсчитайте очки и найдите свой результат:

<i>меньше 50 очков</i>	<i>Попробуйте ещё раз</i>
<i>50–59 очков</i>	<i>Неплохо, но вы можете лучше</i>
<i>60–69 очков</i>	<i>С вами Королевства в безопасности</i>
<i>70 очков и больше</i>	<i>Не хотите примерить корону?</i>



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Иван Тузовский

Руководитель проекта: Петр Тюленев

Арт-директор: Ольга Дребас

Арт-продюсер: Владимир Грачёв

Иллюстрация на коробке: Иван Шаврин

Дополнительные иллюстрации: Лалу, Екатерина Жарова, Анна Кальченко

Дизайн и вёрстка: Юлия Калиновская, Марина Пискунова

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова

Ведущие тестировщики: Елизавета Бузова, Илья Воробьёв, Константин Пономарёв

Игру тестировали: Александр Абдуллин, Юлия Александрова, Егор Бережков, Артём Боровков, Софья Бут, Андрей Виннер, Андрей Колупаев, Луиза Кретова, Дана Кузнецова, Марина Кузнецова, Сергей Латышев, Иван Лашин, Алёна Миронова, Елена Палажченко, Максим Першуков, Анастасия Понятых, Александра Сальникова, Максим Трофименко, Матвей Чистяков, Елизавета Шабанова, Евдокия Шибалова, Ева Широкова и другие

От автора: Особая благодарность Мартину Гарднеру, без книги которого я никогда бы не узнал в детстве про теорему о четырёх красках и не сделал бы игру уже о шести красках. Если знание — это сила, то научно-просветительская деятельность — это ускорение. А их произведение — это мощь! Моя признательность всем учёным и просветителям.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Сухойей

Корректор: Ольга Португалова

Международное продвижение: Мария Никольская,
Кристина Кирпикова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно