

# ROMi RAMi



Перед вами игра на удачу и умение спланировать победу, комбинируя доставшиеся в начале партии карты с теми, что откроются в ходе игры.

## Состав игры

- 92 карты чисел со значениями от 1 до 5 и символами четырёх видов.



- 36 карт заданий



зона начисления очков

победные очки

карты, нужные для выполнения (здесь 1 пара и 1 тройка)

очки за символ

- 4 жетона корон (двусторонние)



победные очки

- 4 жетона звёздочек



- Жетон первого игрока



# Подготовка к игре

1. Рассортируйте карты чисел и заданий в 2 отдельные стопки **по видам**, тщательно перемешайте каждую стопку и положите на стол лицевой стороной вниз. **Это колоды чисел и заданий.**
2. Подбросьте в воздух жетоны корон. Сторона, которой они упадут на стол, покажет, за что игроки будут получать дополнительные победные очки (ПО) в этой партии. Сложите короны в ряд на столе.
3. Раздайте каждому игроку по 3 карты чисел и по 1 жетону звёздочки.
4. Сформируйте:  
**Рынок заданий:** откройте и выложите рядом с колодой 4 верхние карты заданий.  
**Сокровищницу:** откройте 6 верхних карт чисел и выложите сеткой 3×2, как показано ниже.  
Рядом с сокровищницей оставьте немного места для стопки сброса.
5. Самый юный участник за столом начнёт игру. Выдайте ему жетон первого игрока.

## ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ



# Цель игры

Для победы вам нужно набрать как можно больше ПО. Вы получите ПО за: выполненные задания, заработанные короны, собранные в ходе игры карты чисел в вашей стопке победных очков (см. подробнее на с. 7).

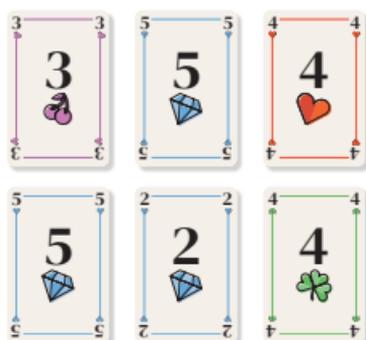
## Ход игры

Право хода передаётся по часовой стрелке (игроку слева). В свой ход вы выполняете 3 шага в следующем порядке:

- 1 Возьмите на руку 1, 2 или 3 карты из сокровищницы либо с одинаковыми символами, либо с одинаковыми числами.

В примере справа вы можете забрать из сокровищницы одну из комбинаций:

- две пятёрки;
- три алмаза ;
- две четвёрки;
- одну любую карту.



- 2 Выполните задание с рынка (если хотите и можете). Для этого выберите карту заданий с рынка и выложите перед собой в открытую указанную на ней комбинацию карт чисел с вашей руки. Вы можете выполнить несколько заданий за один ход. Подробнее о заданиях см. с. 5.



**Звёздочка:** один раз за игру при выполнении задания вы можете сбросить свой жетон звёздочки (и убрать его в коробку) вместо любой карты числа. **Важно:** вы можете заменить звёздочкой только **число**, но не символ.



### ВЫПОЛНИВ ЗАДАНИЕ:

- Возьмите с рынка карту выполненного задания и положите в свою колонку победных очков так, чтобы было видно только зону начисления очков.



- Положите лицевой стороной вниз все сыгранные для выполнения задания карты, символ на которых совпадает с символом на карте задания. Это ваша стопка победных очков (ПО). В конце игры каждая карта из неё принесёт 1 ПО.



- Сбросьте остальные сыгранные вами карты.

### 3 Пополните рынок заданий и сокровищницу:

- На рынке всегда должно быть 4 карты заданий.
- В сокровищнице всегда должно быть 6 карт чисел.

Если колода карт чисел закончилась, перемешайте стопку сброса, и игра продолжится.

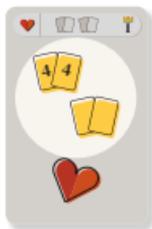
Проверьте, сколько карт чисел у вас на руке: должно быть не меньше 3 и не больше 10 карт.

- Если карт меньше 3, то доберите недостающие карты из колоды чисел.
- Если карт больше 10, сбросьте лишние карты.

# Выполнение заданий

Чтобы получить карту задания с рынка, выполните условие, указанное в центре карты.

**ВАЖНО!** Для составления комбинаций учитывайте **только цифры**. Поэтому, например, выполняя задание «Пара», вы можете сыграть 2 карты с разными символами, главное, чтобы числа на них были одинаковыми.



## Пара

2 карты с совпадающими цифрами



## Особая пара

2 карты с указанными цифрами



## Тройка

3 карты с совпадающими цифрами



## Четвёрка

4 карты с совпадающими цифрами



## Пятёрка

5 карт с совпадающими цифрами



## Ряд из 3 карт

Карты с 3 цифрами по порядку



## Ряд из 4 карт

Карты с 4 цифрами по порядку



## Ряд из 5 карт

Карты с 5 цифрами по порядку

### ВАЖНО:

→ Комбинации «ряд» составляются из карт с цифрами, стоящими «по порядку» в числовом ряду.



→ В случае условия «2 пары» на карте задания игрок имеет право составить комбинации из карт с одинаковыми числами. То есть, если у вас на руке есть 4 карты с числом 2, он может по желанию составить из них комбинацию «четвёрка» или 2 «пары».



# Короны

В конце игры вы можете получить корону (и даже не одну). Для этого вы должны выполнить наибольшее количество заданий, которые удовлетворяют условиям на этой короне. Есть два типа условий на коронах:

- **Символы:** чтобы заполучить такие короны, нужно собрать в колонке победных очков больше всех карт заданий с этим символом.



**Пример:** корону слева получит тот игрок, у которого в колонке победных очков больше всего .

	  	 4
	  	 6
	  	 2
	  	 6

- **Комбинации карт:** чтобы заполучить такие короны, нужно собрать в колонке победных очков больше всех карт заданий с такими комбинациями.



**Пример:** корону слева получит тот игрок, у которого в колонке победных очков больше всего .

	 	 4
	  	 6
	  	 2
	  	 6

В случае ничьей корону не получает никто.

Эта корона требует больше всего:



вишен



сердец



клеверов



алмазов



комбинаций  
из 2 карт



комбинаций  
из 3 карт



комбинаций  
из 4 карт



комбинаций  
из 5 карт

# Конец игры

Когда любой игрок выполняет нужное число заданий (см. таблицу справа), текущий раунд становится последним.

Число игроков	Число заданий
4	5
3	6
2	7

Доиграйте раунд до конца: все участники, которые ещё не ходили в этом раунде, совершают свои ходы. Как только право хода передаётся первому игроку, партия заканчивается и начинается подсчёт очков.

# Победные очки

Сумма победных очков состоит из:

**ПО за короны**

Посчитайте все ПО на полученных коронах. Каждая корона считается один раз.

+

**ПО за колонку победных очков**

Сложите все числа в правых верхних уголках карт из колонки подсчёта победных очков.



+

**ПО за стопку победных очков**

Посчитайте все карты в своей стопке и получите 1 ПО за каждую.



+

**ПО за звёздочку**

Если вы не потратили свою звёздочку, она принесёт вам 1 ПО.



Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков. При ничьей побеждает игрок, у которого больше всего карт в стопке победных очков.



## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Саша

Миша



**КОРОНЫ**



+3 очка +5 очков

+3 очка +2 очка

+ 24 очка

+ 18 очков



+ 6 очков

+ 5 очков

+ 1 очко

= 38 очков

= 29 очков

## Создатели игры:

**Дизайнер:** Антуан Лефевр

**Руководитель студии:** Жоэль Ганьон

**Руководитель проекта:** Катрин Парент

**Иллюстратор и графический дизайнер:** Фанни Сольнье

**Переводчик и редактор:** Мэтью Лего

© 2025 • Groupe Randolph Inc 433 rue Chabanel O, suite 1109, Montréal (Qc) Canada, H2N 2J9 All rights reserved.



## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор и переводчик:** Екатерина Швилкина

**Дополнительная вычитка:** Анастасия Егорова

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Анастасия Григорьева

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto: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



Играть интересно

