

The image features a central circular logo with a gold, beaded border. Inside the circle, the word "СПЕКТРА" is written in a stylized, 3D font with a rainbow gradient. The background of the entire image is a mosaic of small, overlapping tiles in a rainbow color scheme, transitioning from purple at the top to yellow and green at the bottom.

СПЕКТРА

ПРАВИЛА ИГРЫ

«Спектр» – быстрая настольная игра с простыми правилами. Игрокам необходимо собрать лучшую комбинацию карт, чтобы лидировать в конце своего хода. Однако, это не гарантирует им победы, поскольку правила могут измениться, и выигрышная комбинация станет провальной. Если вы не лидируете в конце своего хода, то выбываете из игры. Последний участник, который не выбыл, объявляется победителем.

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

- 49 карт с числами;
- 1 карта для начала раунда;
- 4 памятки по цветам и значкам (на укр. языке);
- 4 памятки по цветам и значкам (на рус. языке);
- 4 памятки по действиям (на укр. и рус. языках);
- Правила игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Всего в колоде насчитывается 49 игровых карт семи цветов, номиналом от 1 до 7. Семерка всегда старше шестерки, шестерка – пятерки и т. д. Цвета также имеют свое старшинство. Последовательность цветов (от старшего к младшему) следующая: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый. При определении того, какая карта старше, сначала учитывается ее номинал, а потом цвет.



В начале партии каждый участник получает по 7 карт. Еще одна карта выкладывается рядом с ним лицевой стороной вверх. Именно эта карта будет начинать палитру игрока – комбинацию карт, которая должна побеждать по текущему правилу. По центру стола выкладывается специальная красная карта. С этой карты всегда начинается раунд. Поверх этой карты будут выкладываться следующие карты, которые будут менять правила. Это так называемая «ханва». По текущему правилу побеждает игрок, который имеет самую старшую карту. Итак, участник, сидящий слева от него, начинает игру. Также, каждый игрок получает памятку по цветам (значкам) и памятку по действиям.



Палитра соперника



Рука соперника



Памятка

Игровая колода



Камель (столбик правил)



Памятка



Ваша рука



Ваша палитра

ХОД ИГРЫ

В свой ход каждый игрок может выполнить одно из следующих действий:

1. Выложить карту с руки лицевой стороной вверх в свою палитру;
2. Выложить карту с руки на верх канвы, чтобы изменить текущее правило. Вы должны лидировать по выложенному правилу.
3. Выложить карту в свою палитру, а затем на верх канвы (нужно придерживаться четкой последовательности: сначала – палитра, затем – канва!). Вы должны лидировать по выложенному правилу.
4. Спасовать, а значит проиграть в текущем раунде. Это действие может быть вам выгодно, если вы играете в усложненный вариант игры и хотите уменьшить количество победных очков вашего соперника. Если при вашем ходе у вас на руках не осталось карт, вы автоматически пасуете и проигрываете в этом раунде.

Если вы не лидируете в конце своего хода по текущему правилу, то проигрываете и выбываете с раунда. В этом случае положите свои карты с руки, которые у вас остались, и карты из палитры лицевой стороной вниз перед собой. Последний игрок, оставшийся в игре, побеждает в раунде.

Пример: Сейчас действует правило красной карты. У Андрея в палитре зеленая пятерка, синяя шестерка и оранжевая тройка. Посмотрев на карты в палитрах (как на свои, так и соперников), он понимает, что не

сможет перебить желтую шестерку соперника, поскольку у него нет старшей карты. Андрей решает изменить правило, по которому непременно должен лидировать. В противном случае он проигрывает и выбывает из раунда. И для этого, сначала со своей руки выкладывает в свою палитру зеленую двойку, а затем зеленой единицей меняет правило на – «больше всего чётных карт».

Соперник



Канье



Зеленый – больше всего чётных карт.

Андрей



Вы лидируете, если в вашей палитре больше карт, которые соответствуют текущему правилу, чем у ваших соперников. Остальные карты вашей палитры не учитываются. Если у игроков одинаковая комбинация карт, которая соответствует текущему правилу, то лидером является участник с самой старшей картой. Сначала сравнивается номинал самых старших карт, а при необходимости – их цвет. Если в начале вашего хода у вас на руке не осталось карт, вы автоматически выбываете из раунда. Примеры приведены ниже.

ЦВЕТ И ПРАВИЛО

ПРИМЕР

	Красный: старшая карта	 > 
	Оранжевый: больше всего карт одного номинала	 > 
	Желтый: больше всего карт одного цвета	 > 
	Зеленый: больше всего чётных карт	 > 
	Голубой: больше всего карт разных цветов	 > 
	Синий: больше всех карт, идущих по порядку	 > 
	Фиолетовый: больше всего карт номиналом меньше 4	 > 

Пример: игра проходит по правилу голубой карты (больше всего карт разных цветов). У Александре в палитре оранжевая пятёрка, голубая шестёрка и фиолетовая единица. А у его соперника желтая шестёрка, зеленая шестёрка и красная четвёрка. Карты в палитрах обоих игроков одинаково

отвечают голубом правилу – по 3 карты разных цветов. В этом случае, лидер определяется по самой старшей карте. В обоих участников самая старшая карта в палитре – это пятерка. Поэтому дальше смотрят на цвет. Среди данных пятерок, старшей является оранжевая. Итак, владелец данной карты и будет лидером.

Соперник



Александр



Канва



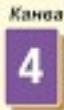
Голубой –
больше всего
карт разных
цветов.

УСЛОЖНЁННЫЙ ВАРИАНТ

Сыграв несколько партий, вы можете попробовать несколько усложненный вариант игры. В этом варианте есть два дополнительных правила:

1. Выложив карту в канву, вы можете взять дополнительную карту из колоды. Это возможно сделать только в том случае, если номинал карты, которая только что была выложена в канву, больше количество карт в вашей палитре.
2. Игрок, который победил в раунде, получает победные очки.

Пример: у Назара в палитре выложены зеленая семерка и синия двойка. Он выкладывает в палитру зеленую двойку, а в канву – фиолетовую четверку, тем самым меняя правило. Теперь Назар лидирует по данному правилу. Поскольку номинал карты, выложенной в канву больше, чем количество карт у него в палитре (4>3), он берет одну карту в руку из общей колоды.



Фиолетовый –
больше всего
карт номиналом
меньше 4.



ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Если вы победили в раунде, возьмите из своей палитры все карты, соответствующие текущему правилу, и положите их под свою памятку. Отложенные карты используются для подсчета очков в конце игры и не возвращаются в колоду. Каждая карта приносит количество победных очков равное её номиналу. Как только один из участников наберет нужное количество очков для победы - игра заканчивается. Также игра завершается, если карт в колоде не хватает для того, чтобы в начале раунда

каждый игрок получил новый набор карт на руку (и первую карту в палитру). Побеждает игрок, набравший больше всего очков.

Пример: из игры выбыли все участники, кроме одного. В начале своего хода он становится победителем в раунде. В его палитре выложены зеленая семерка, синяя тройка, синяя шестерка, зеленая пятерка и фиолетовая единица. Поскольку до этого игра шла по голубому правилу (больше всего карт разных цветов), игрок, который победил, забирает наибольшие по номиналу карты, которые соответствуют данному правилу. А именно: зеленую семерку, синюю шестерку и фиолетовую единицу. Эти карты он кладет под свою палитку и в конце игры они будут использоваться для подсчета победных очков.




КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ ДЛЯ ПОБЕДЫ

- 2 игрока: 40 очков.
- 3 игрока: 35 очков.
- 4 игрока: 30 очков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В углу всех нечётных карт есть значки. Это дополнительные действия, предназначенные для опытных игроков. Дополнительные действия можно использовать как в обычной игре, так и в усложнённой. Выкладывая нечётную карту в палитру, вы **ДОЛЖНЫ** выполнить действия этой карты (если это возможно):

7 –  выложите другую карту с вашей палитры в канву.

Вы должны лидировать по выложенному правилу.

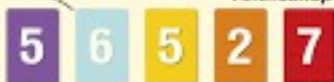
Пример: в палитре Александра фиолетовая пятерка, голубая шестерка, желтая пятерка и оранжевая двойка. Он решает выложить в свою палитру красную семерку. А это значит, что теперь ему необходимо выбрать одну карту из своей палитры (кроме **НОВОЙ** красной семерки) и переместить ее в канву. При этом, ему необходимо стать лидером по новому правилу (в противном случае, Александр не имел права выкладывать красную семерку в свою палитру). Итак, он перемещает голубую шестерку в канву, становясь лидером по новому правилу.




Канва

Голубой – больше всего карт разных цветов.

Александр



5 –  выложите другую карту с вашей руки в палитру. После этого, вы можете выложить карту с руки в канву.

Пример: Назар решает выложить в палитру самую лятарку. Теперь ему необходимо выложить еще одну карту с руки в палитру. Он выкладывает красную четверку, при этом не меняя правила игры (необходимости менять правило у него не было).



Канва


Синий – больше всего карт,
идущих по порядку.



Назар

Примечание: после того, как вы выложили пятерку в свою палитру, вы должны выложить туда еще одну карту. Так вот, если вы выкладываете единицу, тройку, пятерку или семерку, то эти карты уже в дополнительных действиях не нуждаются. Это значит, что если после пятерки будет:

- 1 – игрок не должен забирать карту из палитры соперника;
- 3 – игрок не должен добирать дополнительную карту;
- 5 – игрок не должен выкладывать в свою палитру еще одну карту;
- 7 – игрок не должен выкладывать из своей палитры карту в канву.


3 –  возьмите карту с колоды (если это возможно, то есть в колоде есть карты для добора).

Пример: Андрей решает выложить в свою палитру зеленую тройку. После этого, он добывает одну карту из колоды. Если текущее правило его устраивает (он становится лидером), то ход передается дальше.

В противном случае, Андрей должен изменить правило (выложить с руки карту в кювет), чтобы стать лидером.



Примечание: если у вас нет больше вариантов для того, чтобы стать лидером, но на руках у вас есть тройка, то вы ее можете выложить в свою палитру. После этого у вас появится шанс на спасение, если вытащите из колоды подходящую карту.

1 –  Возьмите карту с палитры другого игрока и положите ее на верх колоды лицевой стороной вниз. Вы не можете выбрать для этой цели участника, у которого всего одна карта в палитре. Также вы не можете этого осуществить, если в его палитре меньше карт, чем в вашей.

Пример: на данный момент действует правило синей карты (больше всего карт, идущих по порядку). У Александра в палитре оранжевая десятка и зеленая семерка. Он решает выложить в свою палитру фиолетовую единицу. У его соперника в палитре красная семерка, голубая шестерка и желтая пятерка. Поскольку, в палитре Александре три карты и в его соперника, также три (то есть

НЕ МЕНЬШЕ, чем в соперника) – это даёт ему право взять одну карту из палитры соперника и положить её на верх колоды. Он решает забрать из палитры соперника красную семерку и кладёт её на верх колоды. Затем, в канву он выкладывает красную четвёрку из своей руки, тем самым меняя правило игры (старшая карта). Таким образом, он становится лидером по новому правилу. Так, как игра проходит по усложнённому варианту и Александр в канву выложил карту с номиналом «4», а в его палитре три карты, это даёт ему возможность взять из колоды одну карту. Итак, теперь карта, которая была в палитре соперника переходит в руку к Александру.





This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>