

The logo features the word "СПЕКТР" in a stylized, 3D font with a rainbow gradient. The letters are set within a circular frame that has a gold-colored, beaded border. The background of the entire image is a mosaic of concentric circles, each composed of small, colored tiles that create a rainbow effect from the center outwards.

СПЕКТР

ПРАВИЛА ГРИ

«Спектр» – швидка настільна гра з простими правилами. Гравцям необхідно зібрати найкращу комбінацію карт, щоби лідирувати в кінці свого ходу. Однак, це не гарантує їм перемоги, оскільки правила можуть змінитися і програшна комбінація стане провальною. Якщо ви не лідируєте в кінці свого ходу, то вибуваєте з гри. Останній учасник, котрий не вибув, оголошується переможцем.

КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ

- 49 карт з числами;
- 1 карта для початку раунду;
- 4 пам'ятки по кольорам та значкам (на укр. мові);
- 4 пам'ятки по кольорам та значкам (на рос. мові);
- 4 пам'ятки по діям (на укр. та рос. мовах);
- Правила гри.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Всього в копію налічується 49 ігрових карт семи кольорів, номіналом від 1 до 7. Сімка завжди старша за шістку, шістка за п'ятірку і т. д. Кольори також мають своє старшинство. Послідовність кольорів (від старшого до молодшого) наступна: червоний, помаранчевий, жовтий, зелений, блакитний, синій, фіолетовий. При визначенні того, котра карта старша, спочатку враховується її номінал, а вже потім колір.



На початку партії кожен учасник отримує по 7 карт. Ще одна карта викладається поряд з ним лицевою стороною вгору. Саме ця карта розпочинатиме палітру гравця – комбінацію карт, котра повинна перемагати за поточним правилом. По центру столу викладається спеціальна чересна карта. З цієї карти завжди розпочинається раунд. Поверх цієї карти будуть викладатися наступні карти, котрі будуть змінювати правила. Це так звана «канва». По поточному правилу перемагає гравець, котрий має найстаршу карту. Отже учасник, що сидить ліворуч від нього розпочинатиме гру. Також, кожен гравець отримує пам'ятку по кольорам (знамкам) і пам'ятку по діям.



Палітра суперника



Рука суперника



Пам'ятка

Ігрова колода



Канва (столова карта)



Пам'ятка



Ваша рука



Ваша палітра

ХІД ГРИ

В свій хід, кожен гравець може виконати одну з наступних дій:

1. Викласти карту з руки лицевою стороною вгору у свою палітру;

2. Викласти карту з руки на верх канви, щоби змінити поточне правило. Ви повинні лідирувати по викладеному правилу.

3. Викласти карту у свою палітру, а потім на верх канви (потрібно дотримуватися чіткої послідовності: спочатку – палітра, потім – канва!). Ви повинні лідирувати по викладеному правилу.

4. Спасувати, а значить програти в поточному раунді. Ця дія може бути вам вигідна, коли ви граєте по ускладненому варіанті гри і хочете зменшити кількість переможних очок вашого суперника. Коли при вашому ході у вас на руках не залишилось карт, ви автоматично пасуєте і програєте в цьому раунді.

Якщо ви не лідируєте в кінці свого ходу по поточному правилу, то програєте і вибуваєте з раунду. У цьому випадку покладіть свої карти з руки, котрі у вас залишилися і карти з палітри лицевою стороною вниз перед собою.

Останній гравець, який залишився у грі, перемагає в раунді.

Приклад: зараз діє правило червоної карти. У Андрія в палітрі зелена п'ятірка, синя шістка і помаранчева трійка. Подивившись на карти в палітрах (як на свої, так і суперника), він розуміє,

що не зможе перебити жовту шістку суперника, оскільки не має старшої за неї карти. Андрій вирішує змінити правило, по якому неодмінно повинен лідирувати. В іншому випадку він програє і вибуває з раунду. І для цього спочатку зі своєї руки викладає в свою палітру зелену двійку, а потім зеленою одиницею змінює правило на – «більше всього парних карт».

Суперник



Канка



Зелений –
більше всього
парних карт.

Андрій



Ви лідируєте, якщо у вашій палітрі більше карт, що відповідають поточному правилу, чим у ваших суперників. Решта карт вашої палітри не враховуються. Якщо у гравців однакова комбінація карт, яка відповідає поточному правилу, то лідером являється учасник з самою старшою картою. Спочатку порівнюється номінал самих старших карт, а за необхідністю – їхній колір. Якщо на початку вашого ходу у вас на руці не залишилось карт, ви автоматично вибуваєте з раунду. Приклади наведені нижче.

КОПІР та ПРАВИЛО

ПРИКЛАД

 Червоний: старша карта	 $>$ 
 Помаранчевий: більше всього карт одного номіналу	 $>$ 
 Жовтий: більше всього карт одного кольору	 $>$ 
 Зелений: більше всього парних карт	 $>$ 
 Блакитний: більше всього карт різних кольорів	 $>$ 
 Синій: більше всього карт, що йдуть по порядку	 $>$ 
 Фіолетовий: більше всього карт номиналом менше 4	 $>$ 

Приклад: гра проходить по правилу блакитної карти (більше всього карт з різними кольорами). У Олександра в палітрі помаранчева п'ятірка, блакитна п'ятірка та фіолетова одиниця. А у його суперника жовта п'ятірка, зелена п'ятірка та червона четвірка. Карти в палітрах обох гравців

однаково відповідають блакитному правилу – по 3 карти різних кольорів. В цьому випадку, лідер визначається за самою старшою картою. В обох учасників сама старша карта у палітрі – це л'ятірка. Тому далі дивляться на колір. Серед даних л'ятірок, старшою вважається помаранчева. Отже, власник даної карти і буде лідером.

Суперник



Олександр



Канва



Блакитний –
більше всього
карт різних
кольорів.

УСКЛАДНЕНИЙ ВАРІАНТ

Зігравши декілька партій, ви можете спробувати дещо ускладнений варіант гри. У цьому варіанті є два додаткових правила:

1. Виклавши карту в канву, ви можете взяти додаткову карту з колоди. Це можливо зробити лише в тому випадку, якщо номінал карти, яка щойно була викладена в канву, більший за кількість карт у вашій палітрі.
2. Гравець, котрий переміг у раунді, отримує перемою 1 очко.

Приклад: у Назара в палітрі викладені зелена сімка і синія двійка. Він докладає в палітру зелену двійку, а в канву – фіолетову четвірку, тим самим змінюючи правило. Тепер Назар лідирує по даному правилу. Оскільки, номінал карти викладеної в канву більший, чим кількість карт в його палітрі ($4 > 3$), він бере одну карту в свою руку з загальної колоди.



Канва



Фіолетовий – більше всього карт номіналом менше 4.



ПІДРАХУНОК ОЧОК

Якщо ви перемогли в раунді, візьміть зі своєї палітри всі карти, що відповідають поточному правилу, і покладіть їх під свою пам'ятку. Відкладені карти використовуються для підрахунку очок в кінці гри і не повертаються в колоду. Кожна карта приносить кількість переможних очок рівною її номіналу. Як тільки один з учасників набере потрібну кількість очок для перемоги – гра завершується. Також гра завершується, якщо карт в колоді не вистачає для того, щоби на початку

раунду кожен гравець отримав новий набір карт на руку (і першу карту в палітру). Перемагає гравець, котрий набрав найбільше всього очок.

Приклад: з гри вибули всі учасники, крім одного. На початку свого ходу він став переможцем в раунді. В його палітрі викладені зелена сімка, синя трійка, синя шістка, зелена п'ятірка та фіолетова одиниця. Оскільки, до цього гра йшла по блакитному правилу (більше всього карт різних кольорів), гравець, котрий переміг, забирає найбільші за номіналом карти, які задовольняють даному правилу. А саме: зелену сімку, синю шістку та фіолетову одиницю. Ці карти він кладе під свою лам'ятку і в кінці гри вони будуть використовуватись для підрахунку переможних очок.



КІЛЬКІСТЬ ОЧОК ДЛЯ ПЕРЕМОГИ

- 2 гравця: 40 очок.
- 3 гравця: 35 очок.
- 4 гравця: 30 очок.

ДОДАТКОВІ ДІЇ

В кутку всіх непарних карт є значки. Це додаткові дії, призначені для досвідчених гравців. Додаткові дії можна використовувати як в звичайній грі, так і в ускладненій.

Викладаючи непарну карту у вашу палітру, ви **ПОВИННІ** виконати дії цієї карти (якщо це можливо):

7 – ✖ викладіть іншу карту з вашої палітри в канву. Ви повинні підирувати по викладеному правилу.

Приклад: в палітрі Олександра фіолетова л'яллірка, блакитна шістка, жовта л'яллірка і помаранчева двійка. Він вирішує викласти в свою палітру червону сімку. А це значить, що тепер йому необхідно вибрати одну карту зі своєї палітри (окрім **НОВОЇ** червоної сімки) і перемістити її у канву. При цьому, йому необхідно стати лідером по новоствореному правилу (в іншому випадку, Олександр не має права викласти червону сімку в свою палітру). Отже, він переміщує блакитну шістку в канву, стаючи лідером по новоствореному правилу.




Канва

Блакитний – більше всього карт різних кольорів.



Олександр

5 –  викладіть іншу карту з вашої руки в палітру. Після цього, ви можете викласти карту з руки в канву. **Приклад:** Назар вирішує викласти в палітру сімю п'ятірку. Тепер йому необхідно викласти ще одну карту з руки в палітру. Він викладає червону четвірку, при цьому не змінюючи правило гри (необхідності змінювати правило в нього не було).



Канва


Сім'я – більше всього карт,
що йдуть по порядку



Назар

Примітка: після того, як ви виклали п'ятірку у свою палітру, ви повинні викласти туди ще одну карту. Так от, якщо ви викладаєте одиницю, трійку, п'ятірку або сімку, то ці карти вже додаткових дій не потребують. Це означає, що кощо після п'ятірки буде:

- 1** – гравець не повинен забирати карту з палітри суперника;
- 2** – гравець не повинен дотягувати додаткову карту;
- 6** – гравець не повинен докладати у свою палітру ще одну карту;
- 7** – гравець не повинен викладати зі своєї палітри карту в канву.


3 –  візьміть карту з колоди (якщо це можливо, тобто в колоді є карти для добору).

Приклад: Андрій вирішує викласти в свою палітру зелену трійку. Після цього, він добирє одну карту з колоди. Якщо поточне правило його влаштує (він стає лідером), то хід передається далі. В іншому

випадку, Андрій повинен змінити правило (викладає з руки карту в банку), щоби стати лідером.



Примітка: якщо у вас немає більше варіантів для того, щоби стати лідером, але на руках у вас є трійка, то ви її можете виласати в свою палітру. Після цього у вас з'явиться шанс на поритунок, якщо витягнете з колоди підходящу карту.

1 –  Візьміть карту з палітри іншого гравця і покладіть її на верх колоди лицевою стороною вниз. Ви не можете вибрати для цієї мети учасника, у якого всього одна карта в палітрі. Також ви не можете цього здійснити, якщо в його палітрі менше карт, чим у вашій.

Приклад: на даній момент діє правило синьої карти (більше всього карт, що йдуть по порядку). У Олександра в палітрі помаранчева двійка та зелена сімка. Він вирішує виласати у свою палітру фіолетову одиницю. В його суперника у палітрі червона сімка, блакитна шістка та жовта п'ятірка. Оскільки, в палітрі Олександра три карти і в його суперника, також три (тобто НЕ МЕНШЕ, чим в

суперника) – це дає йому право взяти одну карту з палітри суперника і покласти її на верх колоди. Він вирішує забрати з палітри суперника червону сімку і кладе її на верх колоди. Потім, в канву він викладає червону четвірку зі своєї руки, тим самим змінюючи правило гри (старша карта). Таким чином, він стає лідером по новому правилу. Так, як гра проходить по ускладненому варіанті і Олександр в канву виклає карту з номіналом «4», в його палітрі три карти, це дає йому можливість взяти з колоди одну карту. Отже, тепер карта, котра була у палітрі суперника переходить у руку до Олександра.





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/>