

ГРА ЛЮКА РЕМОНА ТА РОМАРІКА ҐАЛОНЬЄ  
ІЛЮСТРАЦІЇ МОД ШАЛМЕЛЬ



# СПЛІТО

## ПРАВИЛА ГРИ

3–8 гравців

Вік 8+

15 хв.

ВІДЕОПРАВИЛА

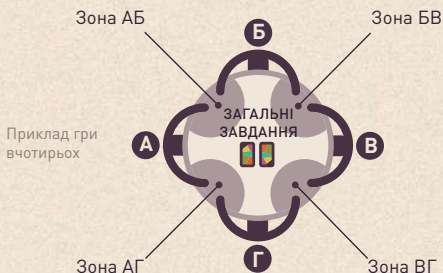


# ◆ ОГЛЯД ◆

ВМІСТ: 109 карт, 1 блокнот для підрахунку очок

У грі «Спліто» ви взаємодієте з двома гравцями обабіч вас (сусідами). Кожен гравець має 2 зони: 1) між ним та сусідом ліворуч; 2) між ним та сусідом праворуч. Гра триває 13 раундів. Щораунду кожен гравець вибирає, у яку з двох можливих зон викласти карту зі своєї руки.

Зігравши всі карти, гравці починають підрахунок очок. Ваш підсумковий результат — сума очок у зоні ліворуч помножена на суму очок у зоні праворуч.



Гравці здобувають очки, виконуючи умови на картах завдань (37 карт). Вони не здобувають очок за звичайні карти (72 карти: по 2 копії кожного з шести значень у шести кольорах) — ці карти потрібні для виконання завдань.



## ◆ ПРИГОТУВАННЯ ◆

1 • Візьміть навмання 1 карту завдання із символом зірки та 1 карту завдання із символом місяця та розмістіть їх у центрі ігрової зони в межах досяжності всіх гравців. Це карти загальних завдань.



2 • Перетасуйте інші карти завдань зі звичайними картами та роздайте кожному гравцеві по 13 карт. Решту карт поверніть у коробку.

## ◆ ПЕРЕБІГ ГРИ ◆

На початку раунду кожен гравець вибирає з руки одну карту й викладає її долілиць в одну з двох можливих зон — ліворуч або праворуч від себе.

**Примітка.** У свій хід ви можете викласти як звичайну карту, так і карту завдання.



Коли всі будуть готові, одночасно відкрийте всі вибрані карти.



Після цього кожен гравець передає решту своїх карт сусідові ліворуч.



## ◆ КІНЕЦЬ ГРИ ◆

Зігравши всі карти, гравці переходять до підрахунку очок.

1 • Покладіть карти загальних завдань у зони, які відповідають умовам на цих картах. Якщо кілька зон відповідають умовам на карті загального завдання, цю карту не додають у жодну зону.

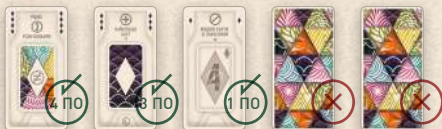


2 • Після цього гравці перевіряють виконання завдань у кожній зоні. Кожну невиконану карту завдання перевертають долілиць.



У цій зоні є звичайна карта зі значенням «2», тому завдання не виконано.

3 • Порахуйте переможні очки (ПО) в кожній зоні за виконані завдання.



Щоб визначити свій підсумковий результат, кожен гравець перемножує суми очок у двох своїх зонах. Див. детальний приклад підрахунку очок у кінці цих правил.

Гравець із найбільшою кількістю очок стає переможцем. У разі нічиєї серед претендентів перемагає той, хто має найменше карт у двох своїх зонах.

# ◆ ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ ◆

## ПРАВИЛА ОБГОВОРЕННЯ

Гравець не може розголошувати інформацію про:

- карти на своїй руці;
- карту, яку він збирається зіграти;
- завдання, які він намагається виконати.

Наприклад, не можна казати:

«Я виконаю це завдання».

«Чудово, у мене є потрібна карта!»

Однак, у грі «Спліто» можна домовитися зі своїми сусідами про взаємодопомогу. Наприклад, можна казати:

«Це завдання ми ще не виконали».

«Не допомагай цьому гравцеві, ліпше допоможи мені!»

## ІГРОВА ЗОНА

Викладайте карти в ігрові зони так, щоб їх бачили всі гравці.

Кarti на столі — відкрита інформація.

## БЛОКНОТ ДЛЯ ПІДРАХУНКУ ОЧОК

**Важливо!** Записуйте імена в тому порядку, у якому гравці сиділи за столом.

Див. приклад на наступній сторінці.

## РЕКОМЕНДАЦІЯ

Якщо ви граєте з новачком, посадіть його між двома досвідченими гравцями, щоб підвищити його шанси на перемогу.

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ GEEKACH GAMES

**Керівник проєкту:** Олександр Ручка  
**Випускова редакторка:** Алла Костовська  
**Перекладач:** Артем Деменко  
**Редактор:** Сергій Лисенко  
**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко  
**Директор з виробництва:** Сергій Водоп'янов

**Неоціненна допомога:** Анна Вакуленко,  
Ганна Жукова, Дмитро Бібик,  
Дмитро Науменко, Іван Сірченко,  
Ілля Бобров, Олена Богуславська,  
Сергій Іщук, Сергій Тодоров  
і Тетяна Іщук

## ◆ ТИПИ КАРТ ЗАВДАНЬ ◆

**Важливо!** За допомогою однієї звичайної карти можна відразу виконати кілька завдань.



**НАЙБІЛЬШЕ КАРТ.** У цій зоні повинно бути більше звичайних карт указанного кольору або значення, ніж у будь-якій іншій зоні.

**Примітка.** Карти загальних завдань нічим не відрізняються від звичайних завдань, крім того, що вони можуть потрапити в будь-яку зону наприкінці гри.



**ЗНАЧЕННЯ.** У цій зоні повинна бути певна кількість звичайних карт з указаним значенням (або не бути таких карт узагалі), незважаючи на колір карт.



**НАБІР.** У зоні повинен бути певний набір карт різних кольорів та/або значень.

**Примітка.** Значення або кольори для відповідних карт завдань рахують, незважаючи на загальну кількість карт у зоні.

**Приклад.** Якщо для виконання завдання потрібні 3 певні кольори, то в зоні повинно бути щонайменше по 1 карті кожного вказаного кольору.

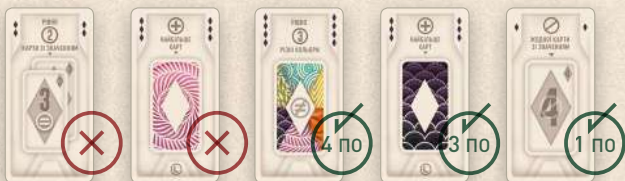


**ЗОНА.** У зоні повинна бути вказана кількість карт (тип карти не має значення).

**Приклад.** Під час підрахунку кількості карт рахують і цю карту, і всі карти загальних завдань, які опиняться в цій зоні.



◆ Зона АБ • 8 ПО



ПРИКЛАД  
ПІДРАХУНКУ  
ОЧОК



ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК

ІМ'Я ГРАВЦЯ		ГРАВЕЦЬ А	ГРАВЕЦЬ Б	ГРАВЕЦЬ В
ОЧКИ ЗА ЗОНУ ЛІВОРУЧ	ОЧКИ ЗА ЗОНУ ПРАВОРУЧ	6	8	4
ЗОНА ЛІВОРУЧ	ЗОНА ПРАВОРУЧ	X	X	X
РЕЗУЛЬТАТ		48	32	24
		Зона АВ	Зона АБ	Зона БВ

Не забудьте записати кількість очок за зону між першим й останнім гравцем.

◆ Зона БВ • 4 ПО



◆ Зона АВ • 6 ПО

