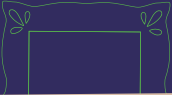


ДЯДЮШКИНЫ БРИЛЛАНТЫ



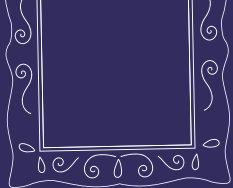
Правила игры



Ваш богатый дядюшка оставил
в наследство дом, полный
драгоценных камней, которые он
привёз из своих далёких путешествий.

Ровно в полночь двери особняка
откроются для вас: хватайте любые
бриллианты, подходящие по цвету
и форме, но для любого, кто
дотронется до проклятого фиолетового
бриллианта, хитрый дядюшка
уготовил необычные испытания...





**Сможете ли вы стать
самым состоятельным
наследником?**

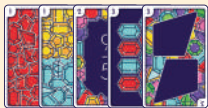
3



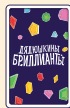
**Автор игры:
Серхио Ортис
Иллюстратор:
Исаак Мургаделья**

**2-6 игроков
от 7 лет
20 мин.**

Компоненты



100 карт заданий



Рубашка



65 драгоценных камней



9 двусторонних карт:
проклятия (синяя сторона)
и события (голубая сторона)



1 проклятый
фиолетовый бриллиант
(трогать с осторожностью!)

Цель игры

Наберите **больше всех очков**, выполняя задания на картах на протяжении нескольких раундов.

Подготовка к игре

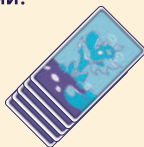
Перемешайте 65 драгоценных камней лицом вверх и разложите на столе таким образом, чтобы все они были видны. Положите проклятый бриллиант в центр стола. Перемешайте **карты заданий** и раздайте их в соответствии с количеством игроков:

- при игре с 2 и 3 участниками: по 5 карт на игрока;
- при игре с 4, 5 и 6 участниками: по 4 карты на игрока.

Игроки выкладывают свои карты рубашкой вверх в ряд перед собой, не глядя на их лицевую сторону.

Перемешайте **карты проклятий/событий**, возьмите **5** из них (или **4 при игре с 5 или 6 участниками**) и положите на стол в виде стопки стороной с событием вверх (см. «Проклятие фиолетового бриллианта» и «Вариант игры с событиями»). Эти карты указывают на количество раундов в игре (**5 раундов при игре с 2-4 участниками и 4 раунда при игре с 5-6 участниками**). Уберите оставшиеся карты обратно в коробку.

Вы готовы начать охоту за драгоценными камнями?



*Пример
подготовки к игре
с 4 участниками*

Ход игры

Все участники играют **одновременно**. Самый старший игрок начинает обратный отсчёт: **«3, 2, 1, начали!»**. Все игроки переворачивают первую (**самую левую**) карту в своём ряду.

На каждой карте есть задание, и игрок должен **найти драгоценный камень, который удовлетворяет всем условиям этого задания** (см. «Задания»). Обратите внимание, что для выполнения некоторых заданий требуется найти два драгоценных камня! Когда игрок находит нужный камень, он кладёт его на карту задания, а затем переворачивает следующую карту в ряду, пока не выполнит все задания. **Игрок может использовать только одну руку при выполнении заданий.**

Если нужного камня в центре стола нет, игрок может вместо него взять джокер (круглый радужный камень). Но будьте внимательны: если в конце раунда окажется, что подходящий камень по-прежнему лежит в центре стола, задание будет считаться невыполненным.

Игрок, первым выполнивший все свои задания, хватается проклятый бриллиант в центре стола, и раунд немедленно завершается.



Проверка выполненных заданий

Начиная с игрока, схватившего проклятый бриллиант, и далее по часовой стрелке, игроки проверяют, правильно ли они выполнили задания. Карты заданий, которые вы выполнили верно, откладывают в сторону, формируя личную стопку. Эти карты приносят очки в конце игры. Карты заданий, которые вы выполнили неверно, сбрасываются (игрок оказался недостоин этих камней — они исчезают у него прямо из рук!).

Важно: возвращайте камни в центр стола, только когда **все** игроки проверят свои выполненные задания — и ни секундой ранее!

Карты заданий, которые вы не успели выполнить, складывайте в стопку под проклятый бриллиант. Игрок, который схватит проклятый бриллиант в следующем раунде, получит эти карты в качестве награды, если верно выполнит все свои задания. Если игрок совершит хотя бы одну ошибку, награда останется лежать в центре стола, увеличиваясь от раунда к раунду.

Если игрок, схвативший проклятый бриллиант, выполнил все задания верно, а в центре стола нет награды (например, в первом раунде), то он берёт две верхние карты из стопки заданий и добавляет их в свою личную стопку.



Проклятие фиолетового бриллианта

Перед началом следующего раунда игрок, схвативший проклятый бриллиант, получает проклятие (вне зависимости от того, верно он выполнил все свои задания или нет). Он берёт верхнюю карту события: проклятие на её обратной стороне вступает в силу в следующем раунде (по окончании раунда карта сбрасывается).

Примечание: в конце последнего раунда проклятый игрок берёт последнюю карту проклятия/события, что символизирует конец игры, однако эта карта так и не будет использована.

Проклятия



Локоть к столу

Игрок хватается за камни, не отрывая локоть от стола. Если любой другой игрок замечает, что игрок отрывает локоть от стола, тот должен вернуть взятый им камень. Игрок может передвигать свой локоть по столу (до тех пор, пока локоть касается стола).

У меня связаны руки!

Пока игрок ищет нужный ему камень, он держит руки за спиной, будто они связаны. Он может воспользоваться рукой, только когда уже заметил нужный камень. Как только игрок кладёт камень на задание и переворачивает следующую карту в ряду, он должен снова убраться за спину.



Трижды прокляти!

В начале раунда, сразу после обратного отсчёта, игрок встаёт из-за стола, отходит на три шага в сторону и выкрикивает: «Проклятие, проклятие, трижды проклятие!». Затем этот игрок снова занимает своё место за столом и продолжает игру.



Жадность

Игрок получает дополнительную карту задания. Таким образом, он должен выполнить на одно задание больше, чем остальные игроки (6 заданий при игре с 2-3 участниками и 5 заданий при игре с 4-6 участниками).



Неожиданный поворот

Когда игрок выполняет задание, он должен встать и обойти свой стул вокруг.

Есть!

Каждый раз, когда игрок выполняет задание, он должен выкрикнуть «Есть!» и хлопнуть в ладоши. Чем больше заданий игрок выполняет, тем больше он хлопает в ладоши. Таким образом, после выполнения первого задания игрок выкрикивает «Есть!» и хлопает в ладоши один раз, после выполнения второго задания — выкрикивает «Есть!» и хлопает в ладоши дважды и так далее.

Двоится в глазах

Как только игрок выполняет все задания, он должен ещё раз выполнить задание, которое приносит больше всего очков (если таких заданий несколько, он может выбрать, какое из заданий выполнить). Игрок всё ещё может взять круглый камень, если нужного камня в центре стола нет.

Дамы и господа

Перед тем, как взять камень, игрок должен объявить об этом вслух. Например: «Дамы и господа, я собираюсь взять зелёно-фиолетовый камень с 5 сторонами».

Благослови вас всех... кроме тебя!

Все игроки, кроме проклятого, переворачивают свои карты лицом вверх и могут выполнять задания в любом порядке.



Начало нового раунда

После проверки выполненных заданий и присуждения карты проклятия, верните камни в центр стола и раздайте новые карты заданий игрокам. Начинается новый раунд. Проклятый игрок начинает обратный отсчёт.



Конец игры

Игра завершается после 5 раундов (4 раундов при игре с 5 или 6 участниками). Игроки подсчитывают очки за карты в своей личной стопке (количество очков указано в углу карты), и игрок с наибольшим количеством очков становится победителем. В случае ничьей выигрывает игрок, у которого больше карт в личной стопке. Если между игроками всё ещё сохраняется ничья, они разделяют победу.

Вариант игры с событиями

При игре с этим вариантом событие на верхней карте стопки действует на всех игроков, начиная с самого первого раунда. В конце каждого раунда, когда проклятый игрок берёт верхнюю карту из стопки, открывается новое событие.

Причём в следующем раунде на этого игрока будет действовать не только доставшееся ему проклятие, но и новое событие. В каждом раунде будет только одно событие.

События

Мелкими шажками

Игроки перетаскивают камни из центра стола к своей карте с помощью одного пальца. Как только камень коснётся карты, игрок может взять его в руку и положить на карту.

Дождь из драгоценных камней

Когда игрок берёт драгоценный камень, он должен приподнять его над картой на высоту локтя и отпустить. Камень должен приземлиться на карту лицом вверх. Если камень перевернулся или приземлился на стол рядом с картой, попробуйте ещё раз.

Дай пять!

Каждый раз, когда игрок выполняет задание, он должен попросить другого игрока дать ему пять. Эти два игрока не могут продолжать игру, пока один из них не хлопнет ладонью о ладонь другого.





Мне нравятся твои камни

Каждый игрок выполняет задания своего соседа слева. Когда игрок выполняет задание, он переворачивает следующую карту задания перед своим соседом. В конце раунда игрок получает очки за задания, лежащие перед его соседом слева, а не за задания, лежащие перед ним.

Кто выключил свет?

Переверните все камни в центре стола лицом вниз. Игроки переворачивают камни по одному, чтобы найти нужный им камень. Если перевернутый камень не подходит, игрок должен положить его обратно лицом вниз.



Ура!

Когда игрок выполняет задание, он должен поднять руки и выкрикнуть «Ура!».

Горячие камни

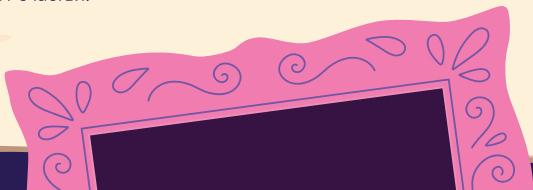
Игроки должны перемещать камни из центра стола на карту задания с помощью двух мизинцев.

Что это были за камни?

Перед началом раунда игроки смотрят на свои карты заданий, пытаются их запомнить, а затем переворачивают их рубашкой вверх. Игроки не могут смотреть на карты в ходе раунда. В конце раунда игроки проверяют, верно ли они выполнили задания, как обычно.

Одержимые Пиритом

У дядюшки был верный пёс по кличке Пирит. Все игроки должны вести себя как Пири (так хозяин ласково называл своего питомца), буквально вынюхивая камни. Когда игрок находит нужный ему камень, он должен дважды гавкнуть от счастья.



Упрощённый вариант игры

При желании вы можете играть без проклятий. Также складывайте карты заданий, которые вы не успели выполнить, в стопку сброса, а не под проклятый бриллиант. В конце каждого раунда откладывайте верхнюю карту проклятия/события в сторону, чтобы следить за количеством сыгранных раундов.

Задания



Возьмите камень указанного цвета.



Возьмите камень с двумя указанными цветами.



Возьмите камень указанного цвета и формы.



Возьмите подходящий по силуэту камень указанного цвета.



Возьмите подходящий по силуэту камень любого цвета.



Возьмите камень любого цвета с указанным количеством сторон.



Возьмите камень любого цвета с количеством сторон, равным сумме или разности двух указанных чисел.



Возьмите камень, который чаще встречается на карте.
Пример: на этой карте больше зелёных пятиугольных камней, чем зелёных шестиугольных камней.



Возьмите два подходящих по силуэту камня любого цвета.

Игровые достижения

Отмечайте свои достижения и записывайте своё имя и дату:



Выиграйте партию, будучи проклятым игроком в каждом раунде

///



Выиграйте партию, ни разу не оказавшись проклятым игроком

///



Выиграйте партию, ни разу не воспользовавшись джокером

///



Выиграйте при ничьей за счёт количества карт в личной стопке

///



Выиграйте 3 партии подряд

///



Выиграйте партию, ни разу не забрав награду

///



Сыграйте на работе или в школе

///



Сыграйте на свежем воздухе

///



Организируйте или примите участие в домашнем турнире



Поделитесь фотографией своей лучшей партии в социальных сетях с хештегом #игрыстильжизни



Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru



Лицензировано с разрешения Mercurio Distribuciones (SONORA SYSTEM S.L.)
©2022 Все права защищены.
www.mercurio.com.es

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors