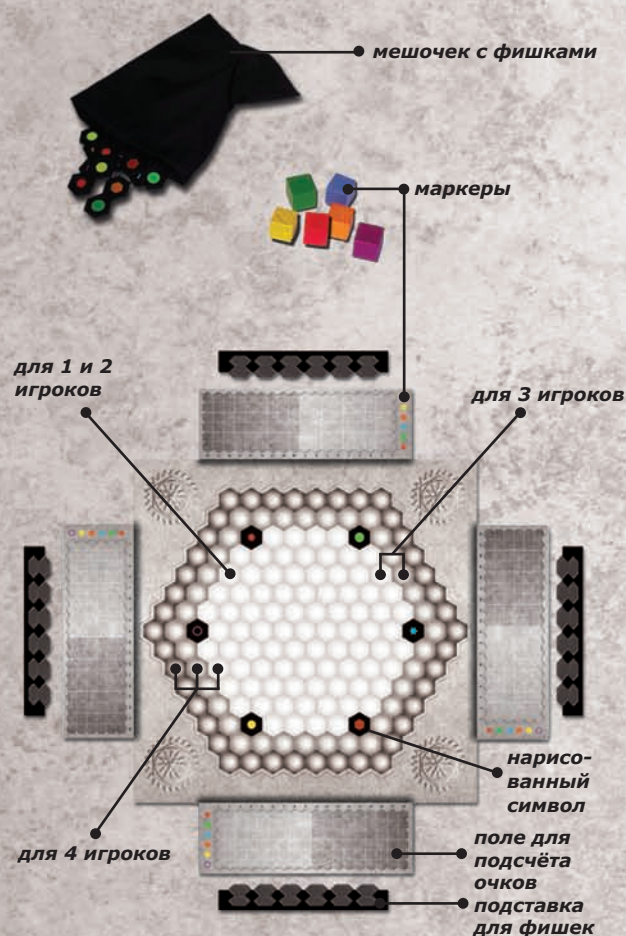


INGENIOUS

Игра Райнера Книзиа
Для 1-4 игроков с 10 лет

Подготовка к игре (Обычная игра для 2-4 игроков)

1. Разложите игровое поле;
2. Сложите фишки в мешочек и перемешайте их;
3. Игроки размещают перед собой поле для подсчёта очков и ставят по одному маркеру для подсчёта очков каждого цвета на символы соответствующих цветов (0 очков);
4. Каждый игрок ставит перед собой (рядом с полем для подсчёта очков) подставку для фишек, случайным образом вытягивает из мешочка 6 фишек и размещает их на подставке таким образом, чтобы кроме него их никто не мог видеть.



Игровое поле

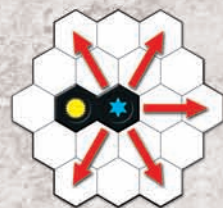
При игре вдвоём на игровом поле используются только гексы (клетки) белого цвета; при игре втроём также используются светло-серые гексы; при игре вчетвером используется всё игровое поле.

Обзор игры

У каждого игрока на подставке находится 6 фишек с различными цветными символами. Делая свой ход по часовой стрелке, игроки размещают одну из своих фишек на игровом поле таким образом, чтобы она по возможности (но не обязательно) одной из своих сторон соприкасалась с другой фишкой с таким же символом. Составляя линии из одинаковых символов, игроки получают очки и передвигают соответствующие маркеры подсчёта очков на своих полях для подсчёта очков. Игроки должны стараться передвинуть вперёд все 6 своих маркеров. После заполнения игрового поля фишками все игроки определяют свой результат. Результат игрока определяется цветом маркера с наименьшим количеством очков. Игрок с наибольшим результатом выигрывает.

Ход игры

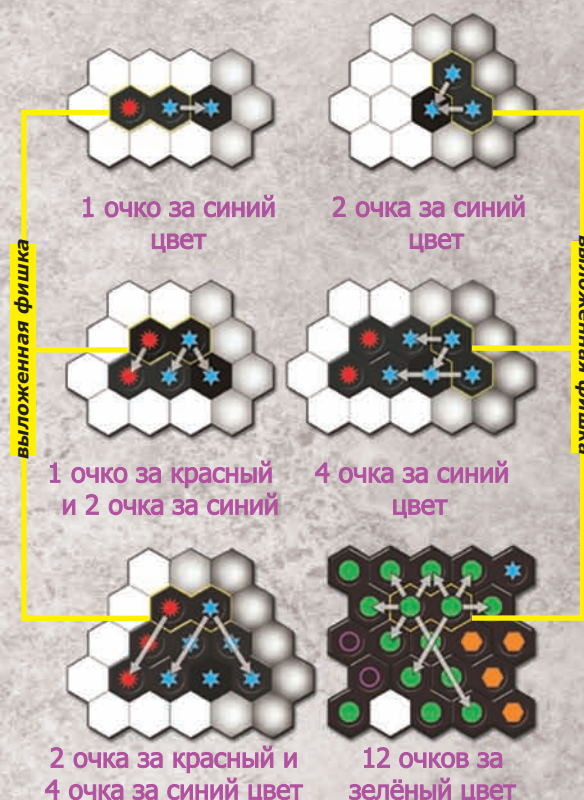
Игру начинает самый молодой игрок, затем игра продолжается по часовой стрелке. В свой ход игрок делает следующие действия: **Играет одну фишку.** Выберите одну фишку на своей подставке и разместите её на двух соприкасающихся пустых гексах на игровом поле. В первом раунде каждый игрок



Направления для подсчёта очков

должен выложить фишку рядом с символом, напечатанным на поле, возле которого нет фишки другого игрока.

Подсчитывает очки. Выберите один из символов на только что выложенной фишке. Подсчёт очков ведётся по пяти прямым рядам, как показано на рисунке. В каждом ряду подсчитывается количество идентичных символов (нарисованных на поле или на других фишках). Подсчёт в каждом ряду прекращается как только будет достигнуто пустое место на поле или другой символ в этом ряду. Символ на выложенной фишке в подсчёте не участвует. Сумма символов во всех рядах и есть то значение, на которое



нужно передвинуть соответствующий маркер подсчёта очков. Затем подсчитайте очки этим же способом для второго символа на сыгранной фишке.

Берёт фишку. Затем возьмите одну фишку из мешочка и разместите у себя на подставке, доведя количество своих фишек до шести.

Заменяет свои фишки. Перед тем как взять фишку (но только если у Вас на подставке нет фишек с цветами, по которым Вы набрали наименьшее количество очков), Вы можете заменить все свои фишки. Для этого покажите Ваши фишки другим игрокам, уберите их с подставки, затем возьмите из мешочка 6 новых фишек и разместите их на подставке. Свои старые фишки положите в мешочек.

Компоненты игры:

- 1 игровое поле;
- 120 фишек;
- 1 мешочек для фишек;
- 4 подставки для фишек;
- 4 поля для подсчёта очков;
- 24 кубика шести разных цветов (по 2 каждого цвета), которые используются как маркеры для подсчёта очков;
- правила игры.

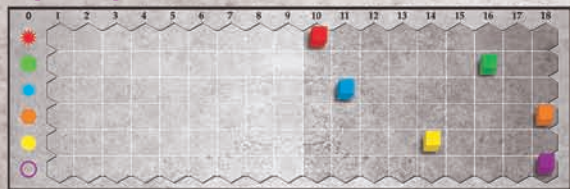
Бонусный ход

Ваши маркеры подсчёта очков не могут выйти за пределы наибольших значений (18) на поле для подсчёта очков. За каждый Ваш маркер подсчёта очков, который достиг наибольшего значения, произнесите "Ingenious" ("Гениально" или, как вариант, "Я - гений") и получите один дополнительный ход. Перед тем как добрать фишку в руку из мешочка, возьмите со своей подставки любую фишку, разместите её на игровом поле и подсчитайте за неё очки. Только после завершения всех бонусных ходов возьмите фишки из мешочка, доведя их количество до шести.

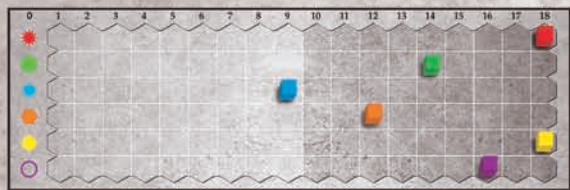
Конец игры

Игра заканчивается когда нет возможности разместить фишку на игровом поле. Определите цвет маркера с наименьшим количеством очков у каждого игрока. Это результат игрока. Игрок с наибольшим результатом объявляется победителем. При ничьей определите следующий цвет с наименьшим количеством очков. Делайте так пока не выявится победитель.

Пример



Игрок А



Игрок В



Игрок С

Игрок А выиграл со счётом в 10 очков. Игрок В - второй с 9-ю очками. У Игрока С также 9 очков, но по другим цветам (12 и 13 очков) он хуже Игрока В, у которого 12 и 14 очков.

В некоторых очень редких случаях один из игроков может довести все 6 своих маркеров подсчёта очков до наибольших значений. В этом случае он незамедлительно объявляется победителем.

Пара на пару (для 4-х игроков)

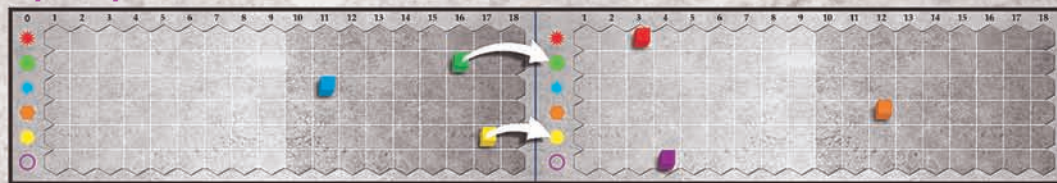
Как вариант, игроки, сидящие друг напротив друга, образуют команду. Все стандартные правила игры применимы и к этому варианту, за исключением того, что каждая команда использует поле для подсчёта очков удвоенного размера, совместив два поля вместе. Оба игрока в команде используют одно сдвоенное поле для подсчёта очков. Когда больше нет возможности разместить фишку на игровом поле, команда с наилучшим результатом выигрывает.

Общение и договоры между игроками внутри команды запрещены. В качестве альтернативы все игроки перед началом игры могут договориться о возможности общения.

Бонусный ход

Когда маркер достигает наибольшего значения (18) на первом поле для подсчёта очков, то подсчёт очков для этого цвета здесь прекращается, но маркер незамедлительно помещается на стартовую позицию на втором поле для подсчёта очков (значение 0). Игрок как обычно получает бонусный ход перед взятием фишки. Если в дальнейшем маркер этого цвета достигнет наибольшего значения на втором поле для подсчёта очков, игрок также получит бонусный ход.

Пример



При подсчёте 2 очков для зелёного цвета и 4 очков для жёлтого, оба соответствующих маркера помещаются на стартовую позицию (значение 0) на втором поле для подсчёта очков. При командной игре 4-х человек (2 на 2) в обоих случаях игрок получает бонусный ход. В игре-пасьянсе для одного игрока бонусного хода нет.

Игра-пасьянс для 1-го игрока

Для этого варианта игры применяются все стандартные правила, за ниже-следующими исключениями. Используйте сдвоенное поле для подсчёта очков, совместив два поля (как показано на рисунке ниже). Когда маркер достигает наибольшего значения (18) на первом поле для подсчёта очков, то подсчёт очков для этого цвета здесь прекращается, но маркер незамедлительно помещается на стартовую позицию на втором поле для подсчёта очков (значение 0). Бонусного хода в этом варианте игры нет.

Подставка для фишек не используется. Возьмите одну фишку из мешочка, разместите её на поле и подсчитайте очки. Затем вытяните следующую фишку и продолжайте играть дальше уже известным образом.

Используйте только белые гексы на игровом поле. Попытайтесь набрать наибольшее количество очков к моменту окончания игры (когда нет возможности разместить фишку на игровом поле).

Graphic Design by Kinetics & Binney Hare and Fantasy Flight Games. The game is © 2004 Sophisticated Games Ltd. Ingenious is trademarked Fantasy Flight Games. No portion of this this game or its components may be reproduced without the written consent of the copyright holder or its publisher.

Райнер Книзиа выражает благодарность всем игрокам, тестировавшим игру, в частности Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin и Chris Lawson.



www.fantasyflightgames.com