

## Об игре

Каждому игроку необходимо разместить свои разноцветные шарики (сферы) на специальном игровом планшете как можно точнее, в соответствии с заданиями. Каждый из 6 раундов предлагает 6 карточек с заданиями, определяющими текущие правила размещения. Например, какие цветные шарики могут находиться рядом друг с другом или какие шарики не должны соприкасаться. Тот, кто сможет решить задание правильно, получает победные очки. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков после 6 раундов объявляется победителем.

## Состав игры

- 4 сборных планшета игроков
- 60 шариков (по 12 штук 5 цветов – белый, чёрный, зелёный, оранжевый, синий)
- 60 карточек с заданиями
- 90 жетонов победных очков
- 30 бонусных жетонов
- 4 карты подсказок
- 1 песочные часы
- Правила игры

## Подготовка к игре

- Раздайте каждому игроку по 1 индивидуальному планшету. Каждый игрок кладёт этот планшет перед собой.
- Раздайте каждому игроку набор из 15 шариков. Игроки выкладывают по три сферы каждого цвета (белый, чёрный, зелёный, оранжевый, синий) в специальные углубления на игровом планшете по три в ряд (области для хранения). Круглые отверстия в центре планшетов не используются при подготовке к игре. Если в игре участвует меньше 4 игроков, уберите лишние шарики в коробку.
- Раздайте каждому игроку по 1 карте подсказок.
- Раздайте каждому игроку жетоны победных очков, сумма которых равна 10 (1 жетон номиналом 5 победных очков, 5 жетонов номиналом 1 победное очко).
- Отсортируйте оставшиеся жетоны победных очков по номиналу и разместите их в центре стола вместе с бонусными жетонами.
- Перемешайте карты заданий и поместите стопку этих карт в центр стола лицевой стороной вниз.
- Поместите песочные часы в центр стола, чтобы каждый игрок мог их видеть.



*Пример подготовки игрового пространства игрока.*

## Ход игры

1. Возьмите из стопки карт с заданиями 6 карт и выложите их в ряд лицевой стороной вверх так, чтобы каждый игрок видел ряд с этими картами. Каждая карта определяет правила, согласно которым игроки будут размещать свои шарики в центре игрового планшета (с круглыми отверстиями в центре). Перед первой игрой мы рекомендуем ознакомиться со всеми карточками заданий, чтобы все игроки понимали, как они работают.
2. Переверните песочные часы. Время пошло.
3. Все игроки одновременно размещают шарики из своего запаса в центр своего планшета таким образом, чтобы размещённые шарики соответствовали правилам текущего раунда. Вы можете выкладывать шарики друг на друга. Не забывайте, положить шарик на второй уровень можно только тогда, когда под ним находится три других шарика. Таким образом, вы можете построить трёхуровневую пирамиду из 11 шариков.



На первом уровне можно разместить до 7 шариков.



Два шарика на втором уровне. Они не соприкасаются друг с другом.



Три шарика на 2 уровне. Они соприкасаются друг с другом



Один шарик на третьем уровне.

4. Как только время в песочных часах истекло, все игроки больше не могут добавлять, перемещать или убирать шарики на своём планшете.

5. Получите или сбросьте жетоны победных очков из своего запаса.

**Получите 1 победное очко** за каждый шарик в центре своего игрового планшета.

(Если игрок разместил в центре своего планшета 5 шариков, он получает 5 победных очков. Если игрок разместил в центре своего планшета 11 шариков, он получает 11 победных очков).

**Потеряйте 2 победных очка** за каждую карточку заданий, правила которой вы не смогли выполнить.

Один из игроков вслух озвучивает условия каждой карточки заданий по очереди. Для примера: «Чёрные и синие шарик должны соприкоснуться друг с другом». Каждый игрок проверяет свой игровой планшет. Если условие размещения шариков с карточки задания выполнено, игрок говорит – «да» (при этом он не получает никаких дополнительных победных очков). Если условия размещения с карточки задания не выполнено, игрок говорит – «нет», после чего скидывает из своего запаса 2 победных очка. (Пример: если игрок не выполнил условия 1 из 6 карточек заданий, он скидывает из своего запаса 2 победных очка. Если игрок не выполнил условия 5 из 6 карточек заданий, он скидывает из своего запаса 10 победных очков).

*Примечание: в любой момент времени вы можете разменять жетоны победных очков из запаса. Например, жетон номиналом 5 победных очков можно обменять на 5 жетонов номиналом 1 победное очко. И наоборот.*

6. **Получите 1 бонусный жетон**, если вы выложили в центр своего планшета **шарики всех 5 цветов** и выполнили **все** карточки заданий.

## Конец раунда

- Отложите в сторону карточки заданий, которые были использованы в текущем раунде.
- Верните все свои шарик в области хранения на своём планшете.
- Новый раунд начинается с выкладывания новых 6 карт заданий в центр стола.

## Конец игры

- После 6 раундов игроки получают победные очки за бонусные жетоны. Ниже приведена таблица для определения количества победных очков. Игрок с наибольшим количеством победных очков в конце игры становится победителем. В случае ничьей, побеждает игрок, с наибольшим количеством бонусных жетонов. Если и в этом случае ничья, побеждает дружба.

<b>Бонусные жетоны</b>	0	1	2	3	4	5	6
<b>Победные очки</b>	-6	-3	-1	0	1	3	6

# Типы карт

В игре представлено 60 карт, которые разделены на 7 групп (типов).

## 1. Точное количество шариков определённого цвета.

Этот тип заданий определяет точное количество шариков определённого цвета, которые можно выкладывать в центр планшета. В данном случае для выполнения этих заданий вам нужно использовать ровно 1 зелёный шарик и ровно 2 оранжевых шарика.



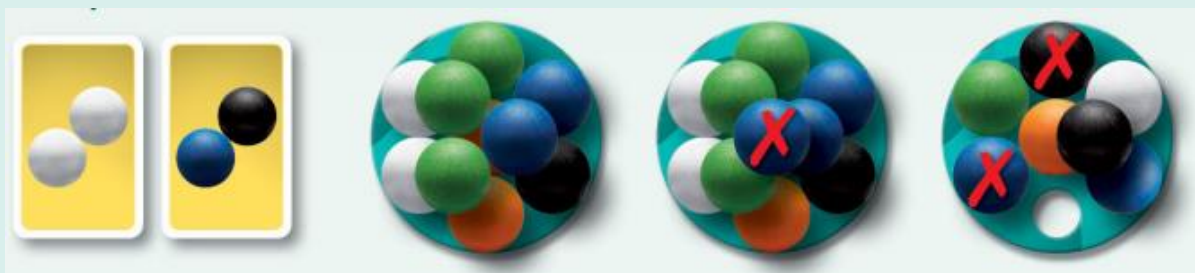
Если вы размещаете в центре своего планшета больше или меньше шариков, указанных на карточках заданий, вы автоматически теряете возможность получить бонусный жетон, поскольку задание будет не выполнено.



**Исключение из правил.** Если в ряду карточек с заданиями есть две карты одного типа, вам необходимо выполнить их общее требование. Пример: 1 карточка требует от вас выложить только 1 зелёный шарик, а вторая 2 зелёных шарика. Чтобы выполнить оба эти задания, вам необходимо выложить в центр планшета 3 зелёных шарика. Если вы выкладываете меньше, это означает, что одно из заданий будет не выполнено и вы не получите бонусный жетон.

## 2. Расположение шариков. Шарiki определённых цветов должны соприкасаться друг с другом.

Если шарики, указанные на карточках заданий выкладываются в центр игрового планшета, они должны соприкасаться друг с другом в соответствии с определёнными цветами. Пример: если вы выложили белый шарик, он обязан соприкасаться как минимум с ещё одним белым шариком. Каждый выложенный синий шарик, должен обязательно соприкасаться как минимум с одним чёрным шариком и наоборот.



## 3. Расположение шариков. Шарiki определённых цветов не должны соприкасаться друг с другом.

Эти карточки заданий запрещают шарикам одного цвета соприкасаться с шариками другого цвета. Так ни один выложенный зелёный шарик не должен соприкасаться с белым и наоборот. Также синие шарики не могут соприкасаться друг с другом.





4. **Расположение шариков. Шарики определённых цветов не должны находиться друг над другом.**

Согласно данной карточке с заданием, оранжевый шарик не может находиться над шариком любого другого цвета. В данном случае он может быть выложен только на самом первом уровне в центре игрового планшета.



Шарик с полосками разных цветов обозначает шарик любого цвета.

5. **Расположение шариков. Шарики определённых цветов не должны находиться друг под другом.**

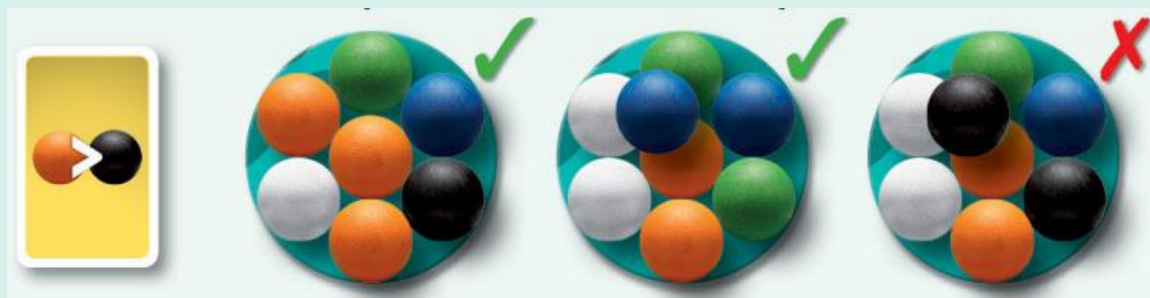
Согласно данной карточке с заданием, белые шарики не должны находиться под шариками любого другого цвета. Обратите внимание на белый шарик, который на примере обозначен зелёной стрелкой. Он не нарушает правило размещения, поскольку непосредственно над ним нет других шариков.



Шарик с полосками разных цветов обозначает шарик любого цвета.

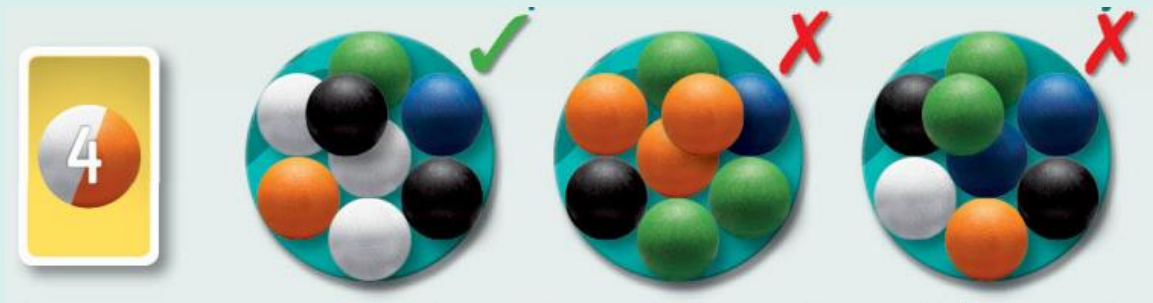
6. **Количество шариков. Шариков одного цвета должно быть больше шариков другого цвета.**

Здесь всё очень просто. Не имеет значения, на каком уровне размещены шарики, и не важно, соприкасаются ли они друг с другом. В данном примере шариков оранжевого цвета просто должно быть размещено больше, чем чёрных шариков.



## 7. Количество шариков разных цветов.

Игрокам необходимо разместить определённое количество шариков разных цветов в любой комбинации. В данном примере требуется разместить 4 шарика оранжевого и белого цвета. Вы можете разместить 1 белый и 3 оранжевых или 2 белых и 2 оранжевых. Главное, чтобы оба цвета были представлены в центре игрового планшета и общее количество этих шариков не превышало четырёх (в данном случае).



Важно! Если карточки заданий противоречат друг другу (например, «чёрный» и «синий» шарики должны соприкоснуться друг с другом и «чёрный» и «синий» шарики не должны соприкасаться друг с другом), каждый игрок самостоятельно решает, какое задание он будет выполнять, а за какое в любом случае потеряет победные очки. В раунде с противоречащими друг другу карточками заданий бонусные жетоны не начисляются.

В настольную игру Dimension можно играть и одному. Просто следуйте описанным выше правилам и зарабатывайте победные очки. Сыграв новую партию, сравните количество полученных победных очков с другими партиями и постарайтесь улучшить результат.

## Другие варианты игры

- Если вы предпочитаете сложности, используйте вместо шести карточек заданий в каждом раунде восемь.
- Если вам не нравятся задания, которые противоречат друг другу, но они тем не менее оказались в ряду карт на текущий раунд, просто замените одну из этих карт на новую.
- Чтобы полностью исключить наличие противоречащих друг другу заданий, вы можете удалить из колоды заданий все карты типа 1, 6 и 7.

## Пример игрового раунда



### Получение победных очков

- Игрок А разместил 11 шариков и зарабатывает за это 11 победных очков
- Игрок В разместил 10 шариков и зарабатывает за это 10 победных очков
- Игрок С разместил 11 шариков и зарабатывает за это 11 победных очков

### Потеря победных очков

- Игрок А выполнил все карточки заданий, кроме одного – «Общее количество белых и оранжевых шариков должно составлять 4». Игрок скидывает из своего запаса 2 победных очка. Он не получает бонусный жетон, поскольку не выполнил все карточки с заданиями.
- Игрок В выполнил все карточки заданий, кроме одного – «Общее количество оранжевых шариков должно составлять ровно 2». Игрок скидывает из своего запаса 2 победных очка. Он не получает бонусный жетон, поскольку не выполнил все карточки с заданиями.
- Игрок С выполнил правильно все задания и использовал шарики всех цветов, поэтому он получает 1 бонусный жетон и не теряет ни одного победного очка из своего запаса.