

# Чудесные Башни

## КОМПЛЕКТАЦИЯ

- Правила игры
- 84 карты
- 28 жетонов укреплений

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок начинает с башней, все блоки которой расположены не по порядку: наиболее массивные сверху, а самые тонкие снизу. Разумеется, долго такие башни стоять не смогут, нужно их перевернуть. Заменяя блоки на нужные, перемещая части башни и разрушая чужие строения, постройте свою чудесную башню раньше других игроков!

## НАЧАЛО ИГРЫ

1. Перетасуйте игровую колоду и положите ее



между игроками рубашкой вверх.

2. Каждый игрок берет 7 верхних карт-блоков из колоды и формирует свою башню. Игрок кладет перед собой карты в ряд таким образом, чтобы рядом с самым игроком был блок с наименьшим числом, потом чуть больше, и так далее. То есть, должна получиться как бы перевернутая башня.

3. Открывается верхняя карта из колоды и кладется рядом. Это свойство, которое можно будет использовать.

4. Любым способом определите первого игрока и начните игру.



## ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока протекает в несколько последовательных этапов. Когда один игрок закончит свой ход, наступает черед следующего игрока, сидящего по часовой стрелке. **В свой ход игрок может выполнить одно из следующих действий: взять карту из колоды или использовать свойство открытой карты.**

## ВЗЯТЬ КАРТУ

Игрок открывает верхнюю карту из колоды и смотрит ее. Этой картой он заменяет любую другую карту в своей башне. Карта, которая была убрана из



башни, кладется в открытую рядом с колодой. Если рядом с колодой имеется две карты с одинаковыми свойствами, они «сокращаются» – обе уходят в сброс. «Сократиться» может только четное количество карт.



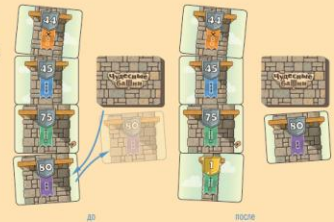
## РАЗЫГРАТЬ СВОЙСТВО КАРТЫ

Взяв карту из тех, что лежат рядом с колодой, игрок выполняет свойство этой карты, а саму ее отправляет в сброс (сброшенную карту больше использовать нельзя). Свойства бывают трех типов: защита, перемещение и уничтожение.

### Свойство защиты:

Оно всего одно. Игрок выбирает два незащищенных

соседних блока в своей башне. На оба этих блока он кладет по жетону укреплений. Остальные они защищены, и эффекты уничтожения на них не действуют. С другой стороны, эти блоки нельзя перемещать. То есть, нельзя разгрызать свойства, которые могут заставить переместиться защищенный блок, однако можно заменить защищенный блок незащищенным из колоды по правилам выше.



### Свойства перемещения:

Их всего четыре: переместить один блок вверх через два блока; переместить один блок вниз через два блока; поменять два соседних блока местами; поменять местами два блока через один. Используя это свойство, игрок перемещает любой свой блок. Однако следует помнить о двух ограничениях:

1. Нельзя перемещать блоки, если это выведет их за пределы башни. То есть, к примеру, нельзя переместить верхний блок вверх через два – просто некуда.
2. Нужно помнить о том, что защищенные блоки не могут быть перемещены. Вообще никак. Однако, например, можно перемещать два незащищенных блока через защищенный, поскольку этот блок останется на своем месте.

### Свойства уничтожения:

Их три: уничтожение верхнего блока, уничтожение среднего блока и уничтожение нижнего блока. Во время любого уничтожения все

игроки, начиная с того, кто разыграл это свойство, и далее по часовой стрелке, заменяют соответствующий блок в своей башне верхней картой из колоды. Убранные блоки кладутся рядом с колодой в открытую (то есть, их свойства еще могут быть использованы в дальнейшем), однако одинаковые пары «сокращаются», как и при обычном замещении. На защищенные блоки уничтожение не действует, даже если очень хочется.

## КОНЕЦ КОЛОДЫ

Иногда может случиться так, что колода подошла к концу, а нужно взять из нее карту. В этом случае возьмите все карты в сброс, перемешайте их и положите рубашкой вверх, формируя новую колоду. Карты, свойства которых можно использовать, остаются на месте и в колоду не замешиваются.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Если после замены или перемещения блока в своей башне она оказалась собрана, игра заканчивается, а собравший башню игрок объявляется победителем. Он получает награду от правителя, а менее удачливые конкуренты с позором отправляются повышать квалификацию.

Собранной башней является выложенная цепочка карт, в которой на самой нижней карте расположено наибольшее число, на карте выше число поменьше, еще выше число еще меньше, и так далее, а в самом верху наименьшее.