


Автор игры: Райнер Книциа

НЕПТУН И ВЕСТА



На острове, затерянном в Средиземном море, столкнулись в противоборстве Нептун – Бог морей и Веста – Богиня жертвенного огня. Боги борются за благосклонность живущих на острове людей, ведь чем больше людей почитают Бога – тем сильнее он.



С незапамятных времен остров поделен между Нептуном и Вестой и жители побережья почитают Нептуна, а поселившиеся на склонах спящего вулкана – Весту. Чтобы склонить души и веру людей на свою сторону, Боги осыпают жителей острова дарами огня и воды. Со временем остров превратился в райский сад, а людям осталось лишь выбрать, кому же они хотят поклоняться: Пламени или Морю, ведь проигравший Бог покинет остров.

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разместите игровое поле на столе одним из следующих способов:
 - Перед игроками, сидящими рядом друг с другом, расположив широкой стороной к себе.
 - Между игроками, расположив к ним узкими сторонами.
- 2 Поставьте фишку маяка на значение 0 на шкале Победных Очков (далее ПО).
- 3 Распределите между игроками стопки жетонов синего и красного цветов.
- 4 Перемешайте жетоны своего цвета и положите лицевой стороной на стол, в несколько стопок (как показано на картинке ниже).



Цель игры

Собирая комбинации жетонов на поле, достигнуть фишкой маяка клетки 10 своего цвета на шкале ПО.

Определение первого игрока

Каждый игрок вскрывает верхний жетон из своей стопки и кладет его лицевой стороной вверх на центральную клетку поля соответствующего цвета. Игрок с наименьшим числом на жетоне начинает первым. Затем игроки ходят по очереди. Если числа равны – отложите эти жетоны в сторону, возьмите и выложите 2 новых. После того, как первый игрок будет определен – замешайте отложенные жетоны обратно в стопки.

Игроки берут по 3 жетона даров своего цвета на руку.



ХОД ИГРЫ

Игровой раунд

Игрок выбирает из своей руки 1 жетон и разыгрывает его на любую свободную клетку одной из 2-х зон, при закрытии линии получает ПО за комбинации и передвигает фишку маяка. После чего добирает 1 жетон из своей стопки на руку и ход переходит ко второму игроку.

Завершение линий

Когда разыгранный жетон закрывает линию (горизонтальную или вертикальную), то игрок, у которого **больше жетонов его цвета** в этой линии, получает ПО за комбинации в ней и сдвигает фишку маяка на треке ПО на количество клеток равное количеству полученных ПО.


Победные Очки игроки получают за собранные **комбинации** (стр. 6-7) в линиях, которые были закрыты в текущем ходу.

Важно:

- Если игрок завершает одновременно и строку и столбец, то подсчет очков происходит за обе завершенные линии.
- После закрытия линии жетоны не сбрасываются из игры, а остаются на поле.
- Игровое поле разделено на красную и синюю зону, игроки могут выкладывать жетоны на любую из зон.

ПОБЕДА И КОНЕЦ ИГРЫ

Конец раунда

- 1 Игрок, который перемещает фишку маяка на значение 10 на шкале ПО, мгновенно побеждает в раунде.
- 
- 2 Если все клетки полей закрываются до достижения маяком значения 10 на шкале ПО – в этом раунде побеждает игрок, на чьей стороне находится фишка маяка на шкале ПО.
 - 3 Если маяк находится на клетке 0 – в раунде побеждает игрок, в чьей зоне лежит больше жетонов его цвета.
 - 4 Если жетонов одинаковое количество – ничья.

Конец игры

- Игра ведется 3 раунда или до 2-х побед.
- После окончания 1-го раунда и определения победителя – поменяйте 1-го игрока и начните 2-й раунд.
- Если во втором раунде победил другой игрок или в одном из двух (или в обоих) раундах были ничьи – играйте 3-й раунд.
- Если вам удалось сыграть в ничью все три раунда игры – оба игрока объявляются победителями!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Если вы освоили базовую версию правил и вам хочется усложнить и разнообразить игру, вы можете воспользоваться следующими вариантами правил:

1 ПО за закрытие линии получает игрок с наибольшим значением на одном из его жетонов в линии.

или

2 ПО за закрытие линии получает игрок с наибольшей суммой значений на жетонах его цвета.



КОМБИНАЦИИ КАРТОЧЕК, I



1 по

2 жетона с одинаковым значением

В этой линии 3 жетона красного цвета и 2 жетона синего цвета, образующие комбинацию из двух четверок – красный игрок получает 1 очко и передвигает фишку маяка на одну клетку в свою сторону.



2 по

2 пары жетонов с одинаковыми значениями

В этой линии 3 жетона красного цвета и 2 жетона синего цвета, образующие 2 комбинации из пар двоек и восьмерок – красный игрок получает 2 очка и передвигает фишку маяка на две клетки в свою сторону.



3 по

3 жетона с одинаковым значением

В этой линии 1 жетон красного цвета и 4 жетона синего цвета, образующие комбинацию из трех шестерок – синий игрок получает 3 очка и передвигает фишку маяка на три клетки в свою сторону.



3 по

5 жетонов одного цвета

В этой линии 5 жетонов синего цвета и нет других комбинаций – синий игрок получает 3 очка и передвигает фишку маяка на три клетки в свою сторону.

ПРИНОСЯЩИЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ



4 по

Пара и тройка жетонов с одинаковыми значениями

В этой линии 3 красных жетона и 2 синих жетона, образующие 2 комбинации из трех семерок и двух пятерок – красный игрок получает 4 очка и передвигает фишку маяка на четыре клетки в свою сторону.



6 по

4 жетона с одинаковым значением

В этой линии 3 синих жетона и 2 красных жетона, образующие комбинацию из четырех единиц – синий игрок получает 6 очков и передвигает фишку маяка на шесть клеток в свою сторону.



10 по

5 жетонов с одинаковым значением

В этой линии 3 красных жетона и 2 синих жетона, образующие комбинацию из пяти четверок – красный игрок получает 10 очков и передвигает фишку маяка на десять клеток в свою сторону.



-3 по

Отсутствие комбинаций

В этой линии 3 синих жетона и 2 красных жетона, но комбинации при этом отсутствуют – синий игрок теряет 3 очка и передвигает фишку маяка на три клетки в сторону противника.



8996



Under licence from Riner Knizia

© Zvezda. All rights reserved.