

ётта

могучая игра в крошечной коробочке



2-4 игрока · от 8 лет

Правила настольной игры

Компоненты игры

64 уникальные карты
2 карты джокера
Правила игры

Цель игры

Получить как можно больше победных очков, составляя вертикальные и горизонтальные **линии** по определённым правилам.

Линия состоит из 2, 3 или 4 карт, выложенных по горизонтали или вертикали, причём у всех карт в линии значение каждого из признаков (цвет, форма и число) должно быть или одинаковым для всех карт или совершенно разным для всех карт. **Цепочка** – это линия из 4 карт. Смотрите **Примеры линий и цепочек** на обратной стороне правил

Подготовка к игре

Возьмите карандаш и лист бумаги, чтобы записывать победные очки. Перемешайте все карты и раздайте по 4 каждому игроку. Вы можете смотреть на свои карты, но не показывайте их другим игрокам. Оставшиеся карты положите стопкой

лицом вниз на краю стола. Одну верхнюю карту выложите в центр стола лицом вверх – с неё начнётся игра.

Как играть

Игру начинает самый младший игрок, затем ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы можете совершить одно из двух действий.

1. **Выложить 1, 2, 3 или 4 карты** в линию по правилам (смотрите **Правила выкладывания линий** ниже). В конце своего хода подсчитайте и запишите победные очки, полученные вами за этот ход. Доберите карты в руку до четырёх.

или

2. **Пропустить ход.** Пропуская ход, вы можете положить любое количество карт из руки (от 1 до 4) под низ колоды и взять из неё соответствующее количество карт взамен. Менять таким образом карты не обязательно.

Правила выкладывания линий

Выкладывая карты в линию, вы должны соблюдать три условия:

1. **Сторона.** Каждая из выкладываемых карт должна хотя бы одной из сторон касаться уже лежащей на столе карты.

2. **Линия.** Вы можете выкладывать карты только в одну линию. То есть, вы можете:

- создать/продолжить линию с одной стороны от ранее выложенной карты,
- создать/продолжить линию с двух сторон от ранее выложенной карты (см. Ход 2).

При этом у вас могут возникать и/или продолжаться и другие линии (см. Ход 3).

3. **Признаки.** У карт в одной линии каждый из признаков (цвет, форма и число), рассмотренных по отдельности, должен быть или одинаковым для всех карт, или совсем разным для всех карт – смотрите **Примеры линий и цепочек** на обратной стороне правил.

Карты в линии могут идти в любом порядке. Если между картами есть пустые места, такие карты не считаются линией. В линии может быть не более 4 карт. Линия из 4 карт называется **цепочкой**.



Подсчёт очков

После каждого хода, подсчитайте количество очков за каждую линию, созданную или продолженную вами в этот ход – для этого сложите числа, указанные на картах в линии.

Если карта попадает в 2 линии, то и считать очки за нее нужно дважды. За каждую созданную цепочку (линию из 4 карт) удвойте все очки за этот ход. Удвойте очки снова, если в этот ход вы использовали все 4 карты из руки.

Конец игры

Игра завершается, когда заканчивается стопка карт и один из игроков выкладывает свою последнюю карту. Если вы выложили последнюю карту, удвойте количество очков за этот ход. Тот, кто набрал больше всего очков – выигрывает!

Варианты игры

• Для сокращённой версии игры возьмите только половину колоды (32 карты) и 2 карты джокера.

• Играя с маленькими детьми, не ведите подсчёт очков. Победит тот, кто первым избавится от карт, после того, как кончится колода.

Как сделать линию? Просто, как раз-два-три-четыре!

У любых двух карт всегда либо есть какие-то общие признаки, либо нет ничего общего, поэтому они всегда образуют линию. Третья и четвертая карты в этой линии должны «подстраиваться» под первые две карты. Прежде чем выложить третью карту, посмотрите на все три карты и задайте себе следующие вопросы:

1. **Одинаковые или полностью разные цвета на всех трёх картах?**

2. **Одинаковая или полностью разная форма на всех трёх картах?**

3. **Одинаковые или полностью разные числа на всех трёх картах? Если на любой из этих вопросов вы ответили «нет», значит, карту выкладывать нельзя – линии не получится. Те же самые вопросы нужно задать себе и перед тем, как выкладывать четвертую карту...**

По лицензии Gamewright под управлением Seaco, Inc.
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
gamewright
jester@gamewright.com
www.gamewright.com
ИОНА - торговый знак Gene Mactles.
©2012 Gene Mactles. Все права защищены.



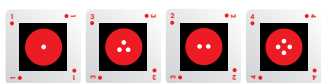
Изготовлено по заказу ООО «Стиль Жизни».
Эксплуатация в настольной игре в РФ и РК при дилект ООО «Стиль Жизни».
Все права защищены © 2012. Иллюстрации ООО «Копилка Стиль Жизни», 125167, Москва.
Пл. нети, ул. д. 11. Тел. р.сертификация: n.ГОСТ 25-779-90.
Рекомендуемый срок годности: 10 лет. Для детей старше 3 лет.
Содержит нейтральные материалы.
Тел./ф. кс: +7 (495) 510-0539, mail@lifestyle.ru, www.lifestyle.ru

Игра от компании
СТИЛЬ ЖИЗНИ

Примеры линий и цепочек (цепочка – это линия из 4 карт)



Одинаковый цвет на всех картах.
Разная форма на всех картах.
Одинаковое число на всех картах.
Эта линия принесёт $2+2=4$ очка.



Одинаковый цвет на всех картах.
Одинаковая форма на всех картах. Разные числа на всех картах. Эта цепочка принесёт $(1+3+2+4)*2=20$ очков. Удвоение очков произошло, потому что это – цепочка (4 карты).



Одинаковый цвет на всех картах.
Разная форма на всех картах.
Разные числа на всех картах.
Эта линия принесёт $2+3+1=6$ очков.



Разные цвета на всех картах.
Одинаковая форма на всех картах.
Одинаковое число на всех картах.
Эта линия принесёт $2+2=4$ очка.



Разные цвета на всех картах.
Разная форма на всех картах.
Одинаковое число на всех картах.
Эта линия принесёт $2+2+2=6$ очков.



Разные цвета на всех картах.
Одинаковая форма на всех картах.
Разное число на всех картах.
Эта линия принесёт $2+1+4=7$ очков.



Разные цвета на всех картах.
Разная форма на всех картах.
Разное число на всех картах.
Эта цепочка принесёт $(4+3+1+2)*2=20$ очков. Удвоение очков произошло, потому что это цепочка (4 карты).

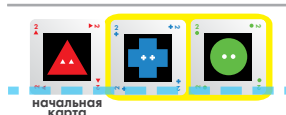
Карта Джокера



Карта Джокера заменяет любую карту, и вы можете положить её на стол, как и любую другую карту. Карта Джокера не приносит очков. Вы можете в свой ход забрать карту Джокера со стола, заменив её

подходящей картой из руки. Затем вы сами можете выложить её на стол в любой свой ход (можно сразу же!). Если Джокер задействован в 2 линиях сразу, он должен представлять одну и ту же карту.

Примеры игровых ситуаций



Ход 1.

Ход 1. Выложены 2 карты с одинаковыми числами, разных цветов и разной формы. $2+2+2=6$ очков.



Ход 2.

Ход 2. Выложены 2 карты, которые образуют новую линию из трёх карт – одинаковой формы, но разного цвета и с разными числами. Карты выложены в одну линию, но с разной стороны от уже лежащей карты. $3+2+1=6$ очков.



Ход 3.

Ход 3. Выложены 2 карты. Жёлтый квадрат закончил горизонтальную цепочку ($2+2+2+2=8$ очков). Также появились 2 новые линии: горизонтальная – жёлтый круг и зелёный треугольник ($1+3=4$ очка), вертикальная – жёлтый квадрат и зелёный треугольник ($2+3=5$ очков). Поскольку в этот ход была построена цепочка, все очки удваиваются: $(8+4+5)*2=34$ очка.



Ход 4.

Ход 4. Выложены 4 карты. В результате получились:

1. Вертикальная цепочка из кругов – красный, зелёный, жёлтый, синий ($3+2+1+4=10$ очков).

2. Горизонтальная цепочка из только что выложенных карт – зелёный треугольник, жёлтый квадрат, синий круг, красный крест ($2+3+4+1=10$ очков).

3. Вертикальная линия (справа) – жёлтый квадрат, зелёный треугольник, красный крест ($2+3+1=6$ очков).

В сумме за цепочки и линию игрок получает $10+10+6=26$ очков. Так как были построены 2 цепочки, игрок умножает полученную сумму на 2 дважды. $(26*2)*2=104$ очка. Так как игрок использовал все 4 карты, очки ещё раз умножаются на 2. $104*2=208$ очков (вот это ход!).



Ход 4.

