

Карта звёзд



Правила



Это история о мире, сокрытом от человеческих глаз.

Большинство людей думает, что звёзды — лишь горящие точки далеко-далеко от Земли. Они не знают, что на самом деле это дѹхи, обитающие высоко в небе. Когда эти сияющие существа смотрят на планету, люди видят только их огоньки.

Некоторые любознательные дѹхи спускаются ближе к Земле, чтобы узнать больше о человеческих эмоциях. Люди, наблюдавшие такие небесные визиты, часто называли их «падающими звёздами».

«Карта звёзд» — это игра на взятки для 2–4 участников. Чтобы победить, соберите шесть разных человеческих эмоций, но будьте осторожны — забрав карты два раза подряд или собрав одинаковые, вы навлечёте на себя гнев чёрной звезды. Изучайте многогранные эмоции людей, но не теряйте свой внутренний свет.

Состав игры

★ 54 карты

Цвет на обороте карты совпадает с цветом на её лицевой стороне.

• 48 карт эмоций

По 12 карт каждого из 4 цветов. В каждом цвете по 2 карты со значением от 1 до 6.



• 6 карт отдыха



★ 20 фишек сияния



Светлая
сторона



Тёмная
сторона

★ Подставка для карт



★ Маркер чёрной звезды

Перед игрой соберите маркер — прикрепите чёрную звезду к основанию.



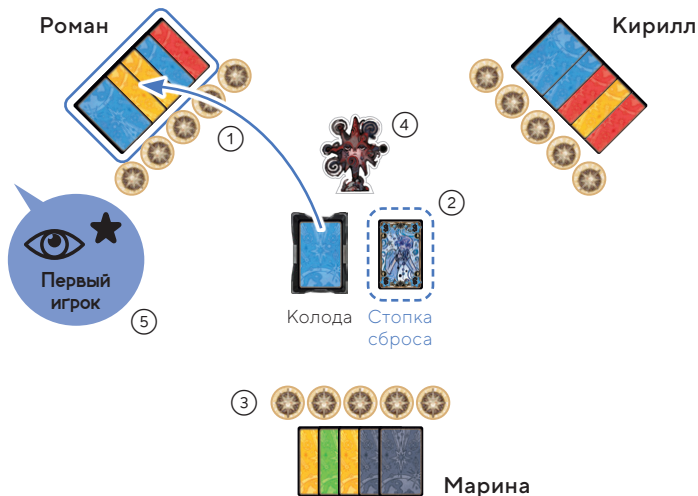
Цель игры

Вы духи, и чтобы победить, вам нужно изучить весь спектр человеческих эмоций! Для этого соберите 6 разных карт эмоций любых цветов, пронумерованных по порядку от 1 до 6.

Будьте осторожны! Духи — существа любознательные, но непостоянные. Если вы перевернёте все 5 своих фишек сияния, то проиграете и обратитесь в очередную чёрную звезду.

Подготовка к игре

Пора подготовить путешествие духов к Земле!



- 1) Перемешайте вместе карты эмоций и карты отдыха, затем раздайте игрокам по 5 карт. Оставшиеся карты сложите в **общую колоду** и положите лицевой стороной вниз в подставку для карт. Поместите подставку в центр стола так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться.
- 2) Откройте карту с верха общей колоды и положите её лицевой стороной вверх рядом с колодой — она начнёт **стопку сброса**.
- 3) Каждый игрок берёт по 5 **фишек сияния** и кладёт их в ряд перед собой светлой стороной вверх. На протяжении партии все участники должны видеть фишки друг друга.
- 4) Поместите **маркер чёрной звезды** в центр стола так, чтобы все игроки могли до него дотянуться. *В начале первого раунда никто не привлекает внимание чёрной звезды.*
- 5) Участник, который последним смотрел на звёзды, становится первым игроком.

Ключевые понятия

★ Ведущий цвет

Игроки обязаны выкладывать карты ведущего цвета, если могут. Цвет первой карты эмоции, которую выложили в раунде, задаёт **ведущий цвет** для всего раунда. Каждый игрок должен выложить карту того же цвета, если у него такая есть.

★ Козырный цвет

Игрок, выложивший козырную карту с бóльшим значением, побеждает в раунде. Цвет верхней карты эмоции в стопке сброса — это **козырный цвет**. Карта козырного цвета называется **козырной картой**. Если у игрока в руке нет карт ведущего цвета, он может выложить любую карту, в том числе козырную. Если в раунде выложили хотя бы одну козырную карту, побеждает козырная карта с бóльшим значением.

Структура раунда

Духи очень любознательны. Чтобы узнать больше о людях, они готовы ринуться в опасное путешествие к Земле.

При игре вдвоём проводите раунды с изменениями, описанными на с. 19.

В каждом раунде пройдите по порядку 6 этапов:

1. Первый игрок выкладывает из руки любую карту лицевой стороной вверх. Если он выложил карту эмоции, цвет этой карты задаёт ведущий цвет в этом раунде.

2. Остальные участники в порядке хода по часовой стрелке от первого игрока выкладывают из руки по одной карте ведущего цвета. Если у игрока нет такой карты, он выкладывает любую карту из руки (можно козырную).
- Игрок может выложить карту отдыха, даже если у него есть карта ведущего цвета (см. «Карты отдыха», с. 16).
 - На протяжении партии все игроки должны видеть цвета на оборотах карт друг друга. Нельзя скрывать цвет своих карт, заслоняя оборотные стороны!
3. После того как каждый участник выложил ровно по одной карте, определите победителя раунда по следующим правилам:
- Игрок, выложивший **суперкозырную карту**, побеждает в раунде (см. с. 7).
 - Если никто не выложил суперкозырную карту, в раунде побеждает игрок, выложивший **козырную карту с большим значением**.
 - Если никто не выложил ни суперкозырную, ни козырную карту, в раунде побеждает игрок, выложивший **карту ведущего цвета с большим значением**.
 - Если все игроки выложили карты отдыха, в этом раунде никто не побеждает.
4. Победитель раунда забирает одну из карт эмоций, выложенных в этом раунде, и кладёт её лицевой стороной вверх перед собой в свою **коллекцию**. Карту отдыха забрать нельзя. Затем победитель раунда убирает остальные выложенные карты в стопку сброса, при этом выбирая, какую карту положить сверху (так он выберет козырный цвет для следующего раунда). Однако, если в этом раунде выложили хотя бы одну карту отдыха, сверху нужно положить именно её.
5. Победитель раунда привлекает внимание чёрной звезды! Чтобы отметить это, он берёт маркер чёрной звезды и ставит его перед собой.
6. Завершив раунд, начните новый с этапа 1. Участник с маркером чёрной звезды становится первым игроком.

См. пример раунда на с. 11–12.

Закончились карты

Хотя дүхи и любознательные существа, они горят идеей изучать новое, только пока сами сияют ярко.

Если у вас закончились карты в руке, немедленно доберите из общей колоды столько карт, сколько ваших фишек сияния лежит светлой стороной вверх. Однако, если у вас всего одна фишка лежит светлой стороной вверх, доберите 2 карты вместо 1. *Выполняя это действие, не переворачивайте фишки сияния на тёмную сторону.*

Если карты закончились в общей колоде, немедленно перемешайте стопку сброса, **кроме верхней карты**, и сложите их в новую общую колоду.

Кто побеждает в раунде?

Когда дух узнаёт больше о природе человечества, он радостно освещает ночное небо.

Обычно в раунде побеждает тот, кто выложил карту ведущего цвета с большим значением. Но если хотя бы один игрок выложил козырную карту, то побеждает тот, кто выложил козырную карту с большим значением.

Если же любой игрок выложил суперкозырную карту, то он побеждает в раунде. **Суперкозырной** считается карта, соответствующая любому из указанных условий:

- Карта эмоции того же цвета и с тем же значением, что и верхняя карта в стопке сброса.
- Карта эмоции того же цвета и с тем же значением, что и одна из карт, выложенных ранее в этом раунде.

Если в одном раунде выложили сразу 2 суперкозырные карты, то побеждает игрок, выложивший вторую.



Приоритетность карт легко определить по схеме: суперкозырная карта (вторая, если их две) > козырная карта (с бóльшим значением, если их несколько) > карта ведущего цвета (с бóльшим значением, если их несколько).

Если все игроки выложили карты отдыха, то в этом раунде никто не побеждает. Подробнее о картах отдыха см. на с. 16.

Пример 1. Бóльшее значение

Роман



Кирилл



Марина



Стопка сброса



Игроки выложили такие карты в порядке хода слева направо. В этом раунде ведущий цвет — синий. Никто не выложил козырную карту (зелёную), и в этом раунде побеждает Роман — он выложил синюю карту с бóльшим значением (синюю с 6).

Пример 2. Козырная карта

Роман



Кирилл



Марина



Стопка сброса



В этом раунде ведущий цвет — синий, а козырный цвет — зелёный. Кирилл выложил единственную козырную карту (зелёную с 1), поэтому побеждает в раунде.



Пример 3. Карта ведущего цвета

Роман



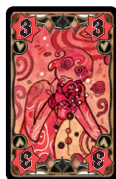
Кирилл



Марина



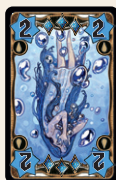
Стопка
сброса



В этом раунде ведущий цвет — синий, а козырный цвет — красный. Марина выложила зелёную карту, а это ни ведущий, ни козырный цвет (нейтральный). Кирилл не может победить в этом раунде, потому что выложил карту отдыха. У Романа карта ведущего цвета (синяя с 2), и он побеждает в раунде.

Пример 4. Суперкозырная карта

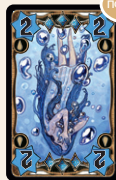
Роман



Кирилл



Марина



Карта ведущего цвета
с бóльшим значением

Суперкозырная
карта

Роман выкладывает синюю карту с 2, а Кирилл — синюю с 6. Марина выкладывает такую же карту, как у Романа, — синюю с 2. Карта Марины считается суперкозырной, так что она побеждает в этом раунде.

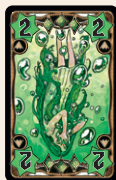
Пример 5. Суперкозырная карта

Роман



Козырная карта
ведущего цвета

Кирилл



Карта нейтраль-
ного цвета

Марина



Суперкозырная
карта

ПОБЕДА

Стопка
сброса



Козырный цвет — синий. Роман выкладывает синюю карту с 6, отчего синий также становится ведущим цветом. Кирилл кладёт зелёную с 2, а Марина — вторую зелёную с 2. Несмотря на то, что зелёный — нейтральный цвет, карта Марины считается суперкозырной и приносит ей победу в этом раунде.

Пример 6. Вторая суперкозырная карта

Роман



Карта ведущего
цвета

Кирилл



Суперкозырная
карта

Марина



Вторая супер-
козырная карта

ПОБЕДА

Стопка
сброса



Верхняя карта в стопке сброса — жёлтая с 3. Роман выкладывает синюю карту с 6, Кирилл — вторую синюю карту с 6, а Марина — жёлтую с 3. Хотя две последние карты — суперкозырные, в этом раунде побеждает Марина, поскольку вторая суперкозырная карта приоритетнее первой.

Пример раунда

Роман



Кирилл



Марина

- ① Роман первый игрок. Он выкладывает из руки синюю карту с 5, поэтому ведущий цвет в этом раунде — синий.
- ② У Кирилла есть 2 синие карты, поэтому он должен следовать правилу ведущего цвета и выбрать одну из них. Он кладёт синюю с 2.
- ③ У Марины нет синих карт, поэтому она может выложить любую карту. Она выбирает зелёную с 6.

Роман



Козырная карта
ведущего цвета
Значение 5

Кирилл



Козырная карта
ведущего цвета
Значение 2

Марина

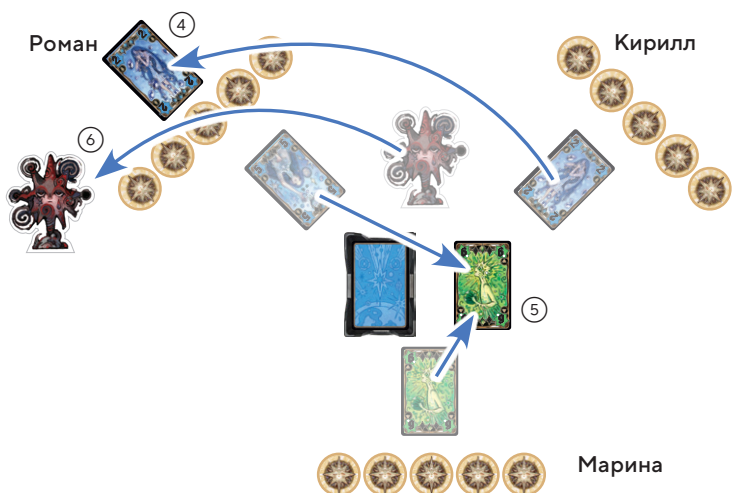


Карта нейтраль-
ного цвета
Значение 6

>

>





- ④ Роман победил в этом раунде. Из 3 выложенных карт он решает забрать в свою коллекцию синюю карту с 2.
- ⑤ Роман кладёт в стопку сброса оставшиеся 2 карты, при этом решает положить зелёную карту сверху — это козырный цвет на следующий раунд.
- ⑥ Роман ставит перед собой маркер чёрной звезды.



Фишки сияния

В путешествиях любознательных духов поджидает много опасностей. Если дух потеряет весь свой внутренний свет, то погаснет и станет очередной чёрной звездой. И тогда ему останется лишь поглощать всё на своём пути.

Каждый игрок начинает партию с 5 фишками сияния, лежащими светлой стороной вверх. Если игрок должен **потерять 1 сияние**, он переворачивает одну из своих фишек сияния на тёмную сторону.

Вы теряете сияние в каждом из 3 случаев:

1. Если вы победили в раунде, когда перед вами стоял маркер чёрной звезды, потеряйте 1 сияние.
2. Если вы добавили в коллекцию карту эмоции с тем же значением, что уже есть в вашей коллекции, потеряйте столько сияния, сколько самоцветов изображено на этой карте. У карт со значениями 1 и 2 по 3 самоцвета, у карт с 3 и 4 — по 2, а у карт с 5 и 6 — по 1.
3. В свой ход вы можете потерять 1 сияние, чтобы добрать из общей колоды 3 карты в руку. Вы можете повторять это действие несколько раз в ход, пока у вас есть 2 сияния или больше. У вас в руке может быть не более 10 карт одновременно. Если вы добираете карты и должны взять 11-ю, остановитесь и больше не добирайте. Нельзя просто так сбрасывать карты из руки.

Если любой игрок перевернул свою последнюю фишку сияния на тёмную сторону, он выбывает из игры, а партия немедленно завершается. Остальные участники подсчитывают победные очки по правилам на с. 17.



Пример потери сияния



В коллекции Романа карты эмоций со значениями 2, 3 и 4. Кроме того, из-за победы в прошлом раунде перед ним стоит маркер чёрной звезды.

- ① Роман первый игрок. Он выкладывает зелёную карту с 4.
- ② Кирилл выкладывает зелёную карту с 2.
- ③ Марина выкладывает карту отдыха.

Поскольку зелёная карта со значением 4 – это карта ведущего цвета с большим значением, Роман снова побеждает в раунде! Однако, несмотря на победу, Роман не рад...



Карты отдыха

Даже таким неудержимым существам, как дúхам, иногда нужен покой. Когда глубокой ночью люди видят особенно тёмное небо, они и не догадываются, что звёзды решили отдохнуть, прежде чем продолжить путешествие.

Как вы могли заметить в последнем примере, побеждая в раундах несколько раз подряд, вы, наоборот, приближаете себя к поражению. То же самое происходит, когда вы забираете карты со значениями, которые уже есть в вашей коллекции. В некоторых раундах лучшим решением будет пропустить ход — для этого выложите карту отдыха. У такой карты нет значения, и она не учитывается при определении победителя раунда. Выложив карту отдыха, вы гарантированно не победите в том же раунде.

Есть несколько правил, связанных с картами отдыха:

- Когда победитель раунда выбирает, какую карту эмоции забрать, он не может забрать карту отдыха. Кроме того, он должен сбросить выложенные карты так, чтобы карта отдыха оказалась сверху.
- Пока наверху стопки сброса лежит карта отдыха, ни один цвет не считается козырным.
- Если первый игрок выложил карту отдыха, то ведущий цвет определится по первой карте эмоции, которую выложат в том же раунде.
- Если все участники выложили карты отдыха, то в этом раунде нет победителя. Маркер чёрной звезды остаётся там же, где стоял, при этом первый игрок не теряет 1 сияние. Следующий раунд начинается тот же первый игрок.



Конец игры

Есть 2 способа победить в игре:

- 1. Изучить человеческие эмоции.** Если любой игрок собрал в своей коллекции карты эмоций со значениями от 1 до 6, то партия немедленно завершается его победой! Однако если по итогам раунда этот участник не только завершил свою коллекцию, но и потерял последнее сияние, то он выбывает из игры, а победитель определяется вторым способом.



- 2. Набрать больше всего победных очков.** Если любой игрок потерял последнее сияние, то он выбывает из игры, а партия немедленно завершается. Остальные участники переходят к подсчёту очков, чтобы определить среди них победителя:

- ① Каждый игрок переворачивает в своей коллекции все карты с повторяющимися значениями (например, если у игрока 3 карты со значением 5, он переворачивает все 3 эти карты).
- ② Каждый игрок считает свои победные очки: складывает число своих фишек сияния, лежащих светлой стороной вверх, и число самоцветов на неперевернутых картах эмоций в своей коллекции.

Побеждает тот игрок, у кого больше всего очков! При ничьей все претенденты делят победу.

$$1 + 1 + 1 + 0 + 0 = 3$$



$$3 + 0 + 2 + 1 = 6$$

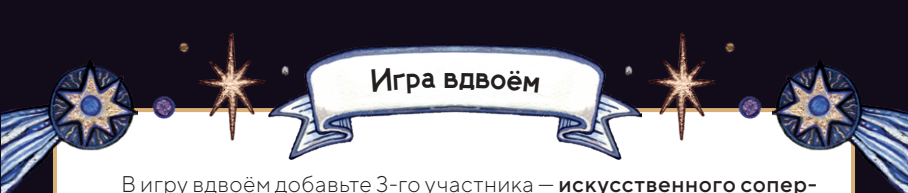


Итого:

9

победных
очков





Игра вдвоём

В игру вдвоём добавьте 3-го участника — **искусственного соперника**. Он никогда не становится первым игроком и не может победить в партии.

Проведите партию вдвоём по обычным правилам, но с указанными ниже изменениями.

★ При подготовке к игре

У искусственного соперника нет карт в руке, и он не использует фишки сияния.

★ Во время раунда

Искусственный соперник всегда совершает ход после первого игрока. Порядок ходов будет таким: первый игрок → искусственный соперник → оставшийся игрок. В свой ход искусственный соперник выкладывает карту с верха общей колоды.

★ При определении победителя раунда

Если в раунде должен победить искусственный соперник, считается, что никто не победил. В таком случае сбросьте все выложенные карты, а сверху стопки сброса поместите карту, которую выложил искусственный соперник (если только кто-либо не выложил карту отдыха — тогда поместите её, как обычно). Маркер чёрной звезды поставьте в центр стола. Участник, выложивший последнюю карту в этом раунде, становится первым игроком в следующем раунде.



Создатели игры



KOREA BOARDGAMES
www.koreaboardgames.com



crowdgames.ru

© 2024 Korea Boardgames Co., Ltd.

Все права защищены.

Автор игры: Бом Хи Ким.

Художник: Doming.

Редактор правил: Айзек Эом.

Графический дизайнер: Сун Джу Чхве.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин
и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор и переводчик: Лайла Сатирова.

Редактор: Сосо Микаелян.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Вероника Романова.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.