

ЗАГАДКА ЛЕОНАРДО *QUINTIS FONTIS*

"Quintis fontis" - это новая, переработанная игра "Загадка Леонардо". Здесь используются те же карты и Ключи, что и в базовом наборе игры, а также могут использоваться некоторые из карт дополнения (см. ниже "Игра с дополнением"). Таким образом, используя один и тот же набор карт, Вы можете играть в две разные игры!

Начало игры

В начале игры все карты нужно собрать в одну колоду и тщательно перемешать. Каждому из игроков раздается из колоды по 6 карт. После этого колода размещается в центре стола рубашкой вверх. Карточки Ключей также размещаются на столе рядом с колодой.

Игровое поле

Игра ведется на условном игровом поле, которое формируется в процессе игры - это квадрат 5x5 карт. Игроки могут выкладывать карты на свободные поля, рядом с уже выложенными картами, пока не будет выложено по пять карт по вертикали и горизонтали. Они и определяют границы игрового поля. Таким образом, игроки не могут положить в ряд более чем пять карт.



Порядок хода

Кто из игроков ходит первым, определяется по жребию. Далее право хода передается между игроками по часовой стрелке.

В свой ход каждый игрок должен сыграть одну карту из руки. Он может это сделать одним из трех способов:

- выложить карту на свободное поле. При этом она должна соприкоснуться с другой картой (хотя бы и по диагонали) и не может быть выложена за пределы игрового поля. Игрок, который ходит первым, просто выкладывает карту в центр стола;
- положить свою карту поверх уже выложенной на стол карты. Это можно сделать, если на обеих картах (сыгранной и той, на которую она кладется) есть хотя бы один одинаковый символ;
- заменить одну из уже выложенных на стол карт. Это можно сделать, если на обеих картах (сыгранной и на заменяемой) есть хотя бы один одинаковый символ. Замененную карту игрок забирает в руку. Заменить можно только верхнюю карту в стопке.

ВАЖНО! Игрок не может сыграть карту с тем же символом, какой был на карте, сыгранной предыдущим игроком. Если в руке игрока нет карт, которые он мог бы сыграть, не нарушая это правило, он пропускает ход.

Если игрок сыграл карту из руки одним из первых двух способов, после этого он берет верхнюю карту с колоды, чтобы у него в руке снова оказалось 6 карт.

Если игрок собрал нужную комбинацию, в конце хода он получает новый Ключ.

Получение Ключей

На каждой карте в левом верхнем углу на светлой рамке расположены изображения двух символов. Каждому символу соответствует свой Ключ. Всего существует 12 различных Ключей.

Если, сыграв карту, игрок получил на столе такую комбинацию, где одинаковый символ есть на трех картах по вертикали, горизонтали или диагонали, он получает Ключ, соответствующий этому символу.

Снова получить такой же Ключ можно будет, только собрав в ряд четыре одинаковых символа соответствующего Ключа. Если какой-то Ключ уже был получен дважды, то в третий раз его можно будет получить, только собрав пять одинаковых символов в ряд.

За один ход игрок может получить сразу несколько Ключей. Например, можно собрать два ряда разных символов или ряд из четырех/пяти одинаковых символов, когда никто из игроков еще не получал ключа за три/четыре таких символа. Обратите внимание, что даже один и тот же игрок может получить таким образом два или три одинаковых Ключа.

Получая Ключ, игрок берет соответствующую фишку Ключа и кладет ее перед собой на стол.

Победа в игре

Когда взята последняя карта с колоды, все игроки делают еще по одному ходу и игра завершается. Последний ход, таким образом, делает игрок, в предыдущий ход взявший последнюю карту с колоды.

Победителем в игре становится игрок, получивший наибольшее количество ключей. В случае ничьи победителем становится игрок, имеющий старший ключ. Старшинство Ключей: 1. Механизм, 2. Профиль, 3. Собор, 4. Чайка, 5. Череп, 6. Кошка, 7. Кавалерист, 8. Алебарда, 9. Цветок, 10. Фигура, 11. Поток, 12. Затмение.

Игра с дополнением

В игре могут использоваться карты дополнения с изображением символов.

Карты дополнения составляют отдельную колоду. Игроки могут добирать карты в руку из любой колоды. Игра завершается, когда закончились карты в обеих колодах.

© С. Мачин, А. Пахомов, 2009 г.
© ДГ "Столица", 2009 г.
© БГ-Про, 2009 г.

Специальная благодарность: П. Мачиной, И. Туловскому, Д. Горкинову