



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

настольная игра ЗАГАДКА ЛЕОНАРДО

ПРАВИЛА ИГРЫ

Леонардо да Винчи оставил огромное количество иллюстраций и зарисовок на самые разные темы. Сложнейшие механизмы, анатомические этюды, явления природы, гидродинамика и оптические эффекты, подробнейшие зарисовки растений, животных и человека, военные машины и чертежи летательных аппаратов... Проекты Леонардо были невероятны в его время и поражают нас сегодня. Многие в них по-прежнему остаются тайной. Вглядитесь в эти выцветшие рисунки, найдите их взаимосвязь и, возможно, Вы сможете раскрыть Загадку Леонардо.

Победителем в игре "Загадка Леонардо" становится тот, кто первым сможет собрать семь разных Ключей.

Начало игры

В начале игры все карты нужно собрать в одну колоду и тщательно перемешать. Каждому из игроков раздается из колоды по 10 карт. После этого колода помещается в центре стола рубашкой вверх. Карточки Ключей кладутся на стол рядом с колодой.

Каждый игрок, не глядя в полученные карты, т.е. взакрытую, выбирает 5 из них и располагает их на столе в форме креста. Остальные карты игрок забирает в руку. После этого карты, выложенные на стол, переворачиваются рубашкой вниз.

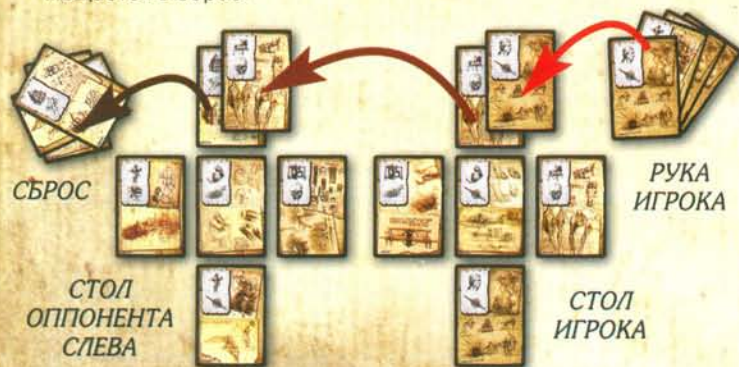
Порядок хода

Кто из игроков ходит первым, определяется по жребию. Когда ход игрока заканчивается, следующим ходит игрок, сидящий слева от него, и так далее по часовой стрелке.

Порядок хода каждого из игроков следующий:

1. Сыграть одну карту;
2. Получить Ключ(и), если карты на столе дают такую возможность;
3. Добрать одну карту из колоды в руку.

Во время своего хода игрок должен сыграть одну карту, т.е. выбрать любую карту из тех, которые находятся у него в руке, и заменить ею любую карту из тех, которые находятся у него на столе. Заменяемая карта со стола передается игроку слева и заменяет его карту на столе в той же зоне, где она находилась у игрока, чей сейчас ход – например, справа, слева, по центру и т.д. Та карта, которая заменяется у игрока слева, помещается в сброс.



Таким образом, сыграв карту, игрок меняет как собственную карту на столе, так и карту одного из своих оппонентов (игрока слева). В результате этого игрок может получить необходимый ему Ключ или попытаться помешать оппоненту сделать это.

Получение Ключей

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



Если карты игрока на столе расположены таким образом, что одинаковый символ присутствует одновременно на трех картах, расположенных в ряд по вертикали или по горизонтали, игрок получает соответствующий этому символу Ключ.



Игрок может получить Ключ только после того, как сыграет в этот ход свою карту. Следовательно, карта, которая была при этом заменена, уже не учитывается при получении Ключа.

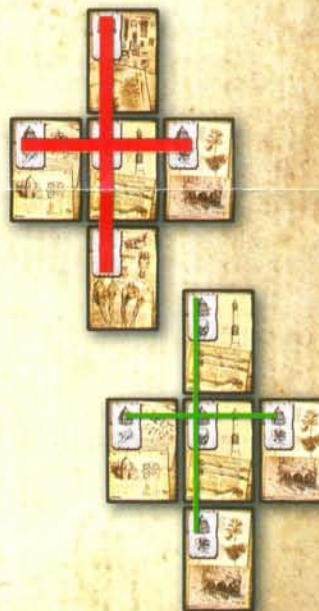
Получая Ключ, игрок берет соответствующую карточку Ключа и кладет ее перед собой на стол, показывая этим, что он уже получил данный Ключ.

За один ход игрок может получить несколько Ключей, если все карты с необходимыми символами одновременно присутствуют у него на столе и правильно расположены.

Если у игрока уже есть Ключ с каким-либо символом, повторно получить Ключ с таким же символом он уже не может.

Один раз за игру каждый игрок может получить один любой Ключ по своему выбору в том случае, если к концу хода будет иметь одинаковый символ на всех пяти своих картах на столе.

В конце своего хода игрок должен взять из колоды одну карту. Если в процессе игры карты в колоде закончились, необходимо перемешать карты, находящиеся в сбросе, и сформировать из них новую колоду.



Победа в игре

Игра заканчивается в тот момент, когда кто-либо из игроков получит **СЕМЬ РАЗНЫХ Ключей**. Игрок, собравший необходимое количество Ключей, становится победителем.

Игра с Дополнением

К игре "Загадка Леонардо" выпускаются дополнительные наборы, каждый из которых содержит по 15 карт. Нижеприведенные правила используются при игре с данными дополнениями.

Карты с бордовой или золотой подложкой, далее именуемые "дополнительные карты", составляют отдельную колоду. В данной колоде должно быть не менее 45 карт (не менее 70, если в игре участвует 5 и более игроков). Не рекомендуется использовать в колоде более 3 одинаковых карт (более 6 одинаковых карт при игре в пятером).

Карты из основного набора, далее именуемые "основными картами", используются по общим правилам.

Начало игры

Отдельно перемешиваются и собираются в две разных колоды *основные карты* и *дополнительные карты*. Помимо *основных карт* каждому игроку также раздается по 6 *дополнительных карт*. Четыре из них размещаются в углах креста, образованного *основными картами*. Данные карты также размещаются сначала *взакрытую*, а затем *переворачиваются рубашкой вниз*. Оставшиеся две карты добавляются к руке игрока. Если после вскрытия карт окажется, что среди них есть "Карты действий", т.е. карты с текстом, они также забираются в руку.



Порядок хода

При игре с дополнением ход каждого игрока происходит следующим образом:

1. Игрок может использовать *карты действий*, играемые в начале хода.
2. Игрок должен сыграть одну *основную карту* (с черной подложкой) и/или одну *дополнительную карту* (с бордовой или золотой подложкой).
3. Игрок получает *Ключ(и)*, если карты на столе дают такую возможность.
4. Игрок может использовать *карты действий*, играемые в конце хода и/или поместить любое количество *карт действий* из руки в сброс.
5. Если в руке игрока менее семи карт, он должен добрать карты до семи.

Таким образом, игрок может в свой ход сыграть *одну основную карту и одну дополнительную карту*. В любом случае он *обязан сыграть хотя бы одну карту*, но не может сыграть сразу две *основные карты* или сразу две *дополнительные карты*. Только если *карта действий* позволяет сыграть в текущем ходу еще одну карту, игрок может сыграть две *основные карты* или две *дополнительные карты*, даже если в этот ход он играет только эти карты.

Дополнительные карты играют так же, как и *основные*, заменяя карту на столе игрока и карту в той же зоне на столе у оппонента слева. Если в начале игры в некоторых угловых зонах у игрока на столе нет *дополнительных карт* (при начальной расстановке там оказались *карты действий*), игрок все равно может играть в эти зоны *новые дополнительные карты*.

Нельзя выкладывать дополнительные карты в зоны, предназначенные для основных карт, и наоборот.

Получение Ключей

Игрок получает соответствующие *Ключи* в том случае, если одинаковые символы присутствуют одновременно на трех картах в ряд по любой из вертикалей или горизонталей, а также по диагоналям.



Один раз за игру каждый игрок может получить один любой *Ключ* по своему выбору в том случае, если к концу хода будет иметь одинаковый символ на всех пяти *основных картах*, ИЛИ на всех четырех *дополнительных картах* и центральной *основной карте*.



Если в конце хода игрок имеет в руке **менее семи карт**, он должен добрать карты из колоды в руку до семи. Игрок может брать карты по одной, с любой из колод.

Если карты в одной из колод закончились, карты из сброса перемешиваются, и из них формируется новая колода. В связи с этим рекомендуется иметь отдельный сброс для *основных* и *дополнительных карт*.

Использование "Карт действий"

Картами действий называются *дополнительные карты*, вместо символов содержащие текст. Они используются так, как описано в их тексте и могут существенно повлиять на ход игры. *Карты действий* могут быть использованы только в тот момент хода игрока, который указан в их тексте. Используемая *карта действий* показывается другим игрокам, и после отыгрыша ее эффекта помещается в сброс. Некоторые *карты действий* могут оставаться в игре и действовать дольше, но это должно быть указано в их тексте.

Если *карта действий* запрещает заменять какие-либо из карт на столе либо помещать карты в какую-либо зону, карта от оппонента справа, которая должна была быть помещена в соответствующую зону по общим правилам, вместо этого помещается в сброс.

В конце хода перед взятием карт игрок может поместить в сброс любое количество *карт действий*, не отыгравая их эффект.

Победа в игре

В игре с *Дополнением* побеждает игрок, первым получивший **ДЕВЯТЬ РАЗНЫХ Ключей**.

Проект "Правильные игры"
© С. Мачин, 2007 г.
© ДГ "Столица", 2007 г.
Все права защищены

Благодарность за помощь в создании игры: А. Мачин; И. Туловскому; О. Астафьевой; Д. Горюнову; А. Пахомову (www.boardgames.ru).

Все карты снабжены оригинальными рисунками Леонардо да Винчи из собраний музеев: Королевская библиотека, Виндзорский замок; Библиотека Института Франции, Париж; Королевская библиотека, Турин; Библиотека Амброзиана, Милан; Высшая национальная школа изобразительных искусств, Париж; Национальная библиотека, Мадрид; Галерея Академии, Венеция; Музей Фицвильяма, Кембридж; Музей Ашмола, Оксфорд; Кабинет рисунков и гравюр, Галерея Уффици, Флоренция; Британский музей, Лондон; Музей Метрополитен, Нью-Йорк; Национальная галерея Шотландии, Эдинбург; Зал рисунков, Лувр, Париж.