КВАРЦ

Правила

3–5 игроков | От 12 лет | Партия 45–60 минут | Объясняется за 5 минут | Хочется повторить | Стоит поиграть в семье

ОБ ИГРЕ

В Кварце вы играете за гномов. Все знают, что гномы — отважные, трудолюбивые, слегка упрямые и весьма азартные ребята. Так вот, вы с приятелями-рудокопами случайно нашли шахту, полную самоцветов, и решили заключить пари: кто добудет больше самоцветов за пять дней, тому и будет принадлежать шахта.

Каждый день вы спускаетесь в шахту, по очереди копаете и играете карты действий, стараясь заполучить как можно больше ценных самоцветов и не наткнуться на бесполезный уголь, валяющийся там и тут. Помните, для рудокопа главное — вовремя остановиться и выбраться наверх, иначе к вечеру можно остаться ни с чем. В конце дня вы меняете добытые самоцветы на деньги. Победит тот, кто наберёт больше всего денег за пять дней.

ВИДЕОПРАВИЛА МОЖНО НАЙТИ ВОТ ЗДЕСЬ

СОСТАВ

- 68 жетонов самоцветов разных видов:

- 46 карт действий, чтобы использовать разные гномьи хитрости.

- Пять карт сундуков, в которые можно сложить два самоцвета и не переживать, что туда кто-нибудь заглянет.

- 84 монеты номиналом 1, 5, 10 и 50, чтобы понять, кто больше заработал на самоцветах.

- Шесть жетонов опыта, ими отмечается тот, кто вчера вылетел из шахты.

- Жетон дня, его нужно передвигать по полю.

- Девять карт ответных действий, чтобы защититься от хитростей ваших приятелей-гномов.

- Шахта — глубокая такая, тёмная. (Ну ладно, ладно, на самом деле это просто мешок. Ну так и вы вроде не гномы. Так ведь?..)

- Игровое поле, на нём показано, какой по счёту день и какие карты можно сегодня получить.

- Пять вагонеток, больших памяток, они помогают гномам вспомнить, какой самоцвет более ценный.

- Правила, гномья инструкция для начинающих рудокопов.

ПОДГОТОВКА

1. Положите игровое поле в центр стола.
2. Положите жетон дня на первый день на поле.
3. Разложите монеты возле игрового поля — это банк.
4. Положите все жетоны самоцветов в мешок, потрясите и положите возле поля.
5. Раздайте каждому игроку вагонетку и карту сундука. Вагонетки и карты сундуков нужно класть памяткой вверх.
6. Перемешайте карты действий вместе с картами ответных действий и раздайте по пять каждому игроку. Помните, всё, что вы покажете другим гномам, будет использовано в шахте против вас.
7. Оставшиеся карты сложите лицом вниз в стопку рядом с игровым полем — это игровая колода.
8. Положите все жетоны опыта возле поля.

ВСЁ, МОЖЕТЕ ХВАТАТЬСЯ ЗА КИРКУ И КОПАТЬ, ПОПУТНО ЗАГЛЯДЫВАЯ В ПРАВИЛА!

ХОД ИГРЫ

Партия длится пять дней. Каждый день гномы сначала готовятся к спуску, потом спускаются в шахту и ходят по очереди, совершая по одному действию за ход. Когда в шахте остаётся только один гном, рабочий день заканчивается, все продают полученные самоцветы. Затем начинается новый день. После пятого дня все считают деньги, у кого их больше — становится хозяином шахты.

КАК ПОДГОТОВИТЬСЯ К СПУСКУ?

Сначала выложите карты из колоды лицом вверх на клетки поля слева направо. Нужно всегда класть на одну карту меньше, чем идёт гномов в шахту. На клетках поля написано, сколько игроков нужно, чтобы положить туда карту. Скажем, если игроков четверо, на поле нужно положить три карты, а если вас пятеро, то четыре карты. На некоторые клетки нужно положить поверх карты столько монет из банка, сколько написано слева от клетки.

Эти карты и монеты достанутся самым отважным (смотрите раздел «Награда за стойкость» на странице 4).

КАК ХОДИТЬ?

Согласно древнему правилу, первым ходит гном с самой длинной бородой. Если в шахту спустились сплошь безбородые гномы, первым ходит самый младший гном. В свой ход вы можете совершить одно из этих действий:

- Добыть самоцвет (достать из мешка не глядя).
- Сыграть карту действия (ту, что с синим фоном).
- Покинуть шахту (перевернуть вагонетку другой стороной).

Помните, вы можете совершить только одно действие. Например если вы добыли самоцвет, сыграть карту действия вы сможете только в свой следующий ход.

Когда вы совершили действие, ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку.

КАК ДОБЫВАТЬ САМОЦВЕТЫ

Чтобы в конце дня продать самоцветы, их нужно сначала добыть. Чтобы добыть самоцвет, достаньте не глядя один жетон самоцвета из мешка и положите в свою вагонетку. Вы можете взять только один жетон самоцвета за ход.

Самоцветы бывают разными, какой-то более ценный, какой-то менее. Всего в игре шесть видов ценных самоцветов: кварц, аметист, изумруд, сапфир, рубин и янтарь.

Отдельно стоит отметить уголь. Для любого уважающего себя гнома вылезти с углём из шахты — всё равно что потерять кирку в своём сапоге. Если вы добыли (или получили в подарок) один кусок угля, это ещё ничего, все сделают вид, что не заметили. Но как только в вашей вагонетке оказываются два куска угля, всё — это скандал на всю шахту (об этом подробнее в разделе «Скандал» на странице 5).

КАК ИГРАТЬ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

В свой ход вы можете использовать карту действия (с синим фоном). Каждая из таких карт обладает определённым эффектом.

Чтобы сыграть карту, положите её перед собой, прочтите текст и выполните эффект. После того как карта сыграна, положите её лицевой стороной вверх рядом с колодой — это будет стопка сброса.

Карты с фиолетовым фоном можно использовать только в ответ, когда против вас играют карту действия (поэтому они и называются картами ответных действий).

Эти карты отменяют или перенаправляют нападения других игроков.

Справа от цены на карте ответных действий написано, от какой карты она защищает.

Подробное описание карт можно найти в конце правил.

Примечание: каждая карта имеет свою цену, она обозначена в верхнем левом углу картинки. В конце последнего пятого дня все неиспользованные карты продаются по этой цене.

КАК ПОКИНУТЬ ШАХТУ

В начале своего хода вы можете решить, что с вас на сегодня хватит и пора выбираться наружу. В таком случае переверните вагонетку обратной стороной и отложите добытые жетоны самоцветов для продажи в конце дня.

Если вы покидаете шахту, когда в ней остаются два или больше гномов, вы получаете награду за стойкость (смотрите раздел «Награда за стойкость» ниже).

Покинув шахту, вы больше в этот день не ходите и не совершаете действий; вернуться в шахту можно будет только завтра.

НАГРАДА ЗА СТОЙКОСТЬ

Когда вы покидаете шахту по своей воле, вы получаете награду — карты и монеты, выложенные в начале дня. Награды берутся слева направо. То есть первый игрок, решивший выбраться наружу, берёт себе первую карту. Второй игрок берёт уже карту и одну монету и так далее.

За один игровой день вы можете получить только одну награду. Если вы покидаете шахту из-за скандала, вы не получаете награду. Уберите в сброс самую левую карту и монеты на ней.

В шахте четыре гнома. Торин, Глоин, Фили и Кили. Вот как они забирают награды. В целом, если два гнома в шахте — всё забирает последний. Неважно как вышел предпоследний — со скандалом или сам.

Берёт Глоин, он покидает шахту вторым.

Берёт Торин, он покидает шахту первым.

Берёт Фили, но не Кили. Фили остаётся последним гномом в шахте.

Если в шахте осталось всего два гнома, а один из них со скандалом покидает шахту, другой гном получает оставшуюся награду. Если скандалов не было, то последнюю награду забирает последний гном в шахте. Помните, гномы ценят стойкость, но не безрассудство.

СКАНДАЛ

Если вы стали причиной скандала — то есть у вас в вагонетке оказалось два куска угля, — вы теряете все добытые за этот день самоцветы, и вас выгоняют из шахты — в этот день вы больше не участвуете в игре. Верните все жетоны самоцветов и уголь в мешок. Весь оставшийся день опозоренный гном сидит пунцовый от стыда наверху, восстанавливая моральный дух и самоуважение.

Гном, ставший причиной скандала, получает жетон опыта (он же гномий бестселлер «Как не опозориться в шахте»).

Если вы со скандалом покидаете шахту, вы не получаете награду за стойкость.

КАК ПРОДАВАТЬ САМОЦВЕТЫ?

В конце каждого дня гномы отправляются в город, чтобы продать свою добычу. Вы можете продавать самоцветы по одному или комбинациями. Если продать один самоцвет, он принесёт столько монет, сколько указано на вагонетке. Но если собрать комбинацию, можно заработать больше. За один игровой день вы можете использовать только одну из комбинаций.

Если вы хотите сохранить добытые самоцветы и продать их позже по более выгодной цене, вы можете положить один или два жетона самоцвета в свой сундук. Остальные самоцветы продаются как обычно — по цене, обозначенной на вагонетке.
Вот какие бывают комбинации:

Если вы продаёте три самоцвета одного вида, то можете удвоить цену продажи любого другого вида самоцветов, добытых сегодня.

Пример: Бифур продаёт три куска кварца. Теперь он может выручить двойную цену за любой другой вид самоцветов. Он выбирает сапфир и получает по восемь монет вместо четырёх за каждый. При этом кварц продаётся по своей обычной цене — одна монета за самоцвет.

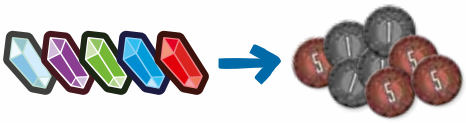
1+1+1+4×2+4×2=19

Если вы продаёте четыре самоцвета одного вида, то удваивается цена продажи самоцветов двух других видов.

Пример: Глоин продаёт четыре изумруда и получает по восемь монет за каждый сапфир (вместо четырёх) и по две монеты за каждый кварц (вместо одной). При этом изумруды продаются по своей обычной цене — три монеты за самоцвет.

3+3+3+3+4×2+4×2+1×2=30

Если вы продаёте пять самоцветов разных видов, вы сразу получаете восемь дополнительных монет.



1+2+3+4+6+8=24

Если вы продаёте шесть самоцветов разных видов, вы получаете сразу 12 дополнительных монет. Да, гномы щедро платят за разнообразие!

1+2+3+4+6+8+12=36

Помните, за один игровой день вы можете использовать только одну из этих комбинаций.

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЖЕТОНЫ ОПЫТА

Этот жетон можно использовать, чтобы убрать один кусок угля из своей вагонетки. Чтобы сделать это, сбросьте свой жетон опыта и верните в мешок один жетон угля.

Вы можете воспользоваться жетоном опыта в любое время.

К примеру, жетон можно использовать, чтобы убрать второй кусок угля, как только он попал к вам в вагонетку. Даже если сейчас ход другого игрока. Или можно убрать уголь, как только вам его передал другой игрок.

У каждого игрока может быть не больше одного жетона опыта. Чтобы взять новый жетон, вам нужно сперва использовать старый. Жетоны, оставшиеся у игроков к концу пятого дня, продаются по три монеты за штуку.

КАК ПОДГОТОВИТЬСЯ К СЛЕДУЮЩЕМУ ДНЮ

Когда вы продали все самоцветы, верните их и уголь в мешок (кроме тех, которые вы спрятали в сундук).

Передвиньте счётчик дней на следующий день.

Теперь раздайте каждому игроку по одной карте из колоды. Если колода закончилась, перемешайте стопку сброса — это будет новая колода.

Разложите карты и монеты по местам на игровом поле, чтобы сформировать новые награды за стойкость.

Переверните все вагонетки памяткой вверх.

Первым ходит тот, кто в предыдущий день покинул шахту последним.

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце пятого игрового дня продайте все свои самоцветы, все имеющиеся в руках карты (цена указана в верхнем левом углу) и жетон опыта (три монеты).

Посчитайте, сколько у кого денег. Самый богатый гном побеждает и признаётся единоличным и полноправным владельцем шахты. В случае ничьей выигрывает гном, который заработал больше на продаже карт.

ОПИСАНИЕ КАРТ

Карты действий (с синим фоном):

ЗАКАТАТЬ РУКАВА

Вытащите из мешка три самоцвета. Если среди них окажется уголь, верните его в мешок. Из добытых самоцветов можете забрать любой или все сразу. Затем положите их в свою вагонетку.

НАШЁЛ!

Вытащите из мешка семь самоцветов. Теперь вы можете заменить любой из самоцветов в вашей вагонетке на один из добытых самоцветов. Оставшиеся шесть добытых самоцветов, а также заменённый самоцвет из вашей вагонетки верните в мешок. Уголь нельзя таким способом убрать из вагонетки.

САМОЦВЕТ ХОЧЕШЬ?

Обменяйте один из ваших самоцветов на один из самоцветов любого гнома, который ещё находится в шахте. Передавать уголь нельзя.

С ДОРОООГИ!

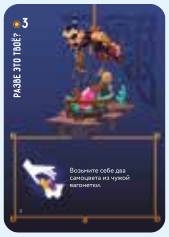
Все другие гномы в шахте сбрасывают из своих вагонеток один случайный самоцвет, кроме угля. Сброшенные самоцветы верните в мешок.

КАКОЙ САМОЦВЕТ? ГДЕ?

Положите эту карту рядом с вашей вагонеткой. В конце вашего хода вы можете взять один самоцвет из своей вагонетки и положить его на эту карту. Таким образом, этот самоцвет будет защищён от любых эффектов карт действий и аварий. В конце игрового дня верните все самоцветы с этой карты обратно на вагонетку и сбросьте саму карту.

НУ-КА, ПОДСОБИ

Выберите любого игрока, он достаёт два самоцвета из мешка. Теперь вы можете забрать один из добытых самоцветов себе в вагонетку. Добытчик забирает себе второй самоцвет, даже если это уголь. Если из мешка достали два угля, добытчик забирает себе один из них, а второй возвращает в мешок.



РАЗВЕ ЭТО ТВОЁ?

Возьмите себе два самоцвета из чужой вагонетки. Уголь брать нельзя. Да и зачем он вам?

ЭТО НЕ МОЁ!

Возьмите один уголь из вашей вагонетки и подбросьте в вагонетку любого гнома из тех, кто ещё в шахте. Если у гнома, кому вы передаёте уголь, уже есть один, это сразу приводит к скандалу.

Карты ответных действий (с фиолетовым фоном):

И НЕ МОЁ ТОЖЕ!

Если кто-то подбрасывает вам уголь с помощью карты **«Это не моё!»**, вы можете использовать эту карту и перекинуть уголь любому гному из тех, кто ещё в шахте (но при этом нельзя отдать уголь обратно тому, кто дал его вам). Если в шахте не осталось других гномов, верните уголь в мешок.

ДЕРЖИ ВОРА!

Если кто-то пытается забрать у вас два самоцвета с помощью карты **«Разве это твоё?»**, вы можете отменить это действие и вместо этого взять один любой самоцвет из его вагонетки.

ПЕРЕРЫВ

Если кто-то заставляет вас добывать самоцветы с помощью карты **«Ну-ка, подсоби»**, используйте эту карту, чтобы вежливо отказаться.

ВАРИАНТ ИГРЫ «НЕ ДЛЯ СЛАБАКОВ»

В этом варианте оставшийся в шахте последний гном продолжает работу в одиночку. В таком случае самый стойкий гном жертвует своей наградой за стойкость в обмен на право добывать самоцветы дальше, поэтому уберите все полагающиеся ему карты в стопку сброса, а монеты — в банк.

Вы можете добывать самоцветы по одному до тех пор, пока не решите закончить игровой день или не вытащите второй кусок угля. При этом вы можете добыть не более четырёх самоцветов. После четвёртого вы должны выбираться наружу.

PASSPORT GAME STUDIOS
passportgamestudios.com
МОСИГРА
mosigra.ru
Magellan
magellan.ru

Авторы игры: Андре Зас и Сергио Халабан.
Художник Луис Франциско.
Над локализацией работали:
Разработка: Анна Половцева, Максим Половцев, Дмитрий Чупикин.
Текст Павла Ксенофонтова.
Дизайн и вёрстка: Любовь Савельева, Лилия Коваль. Корректор Ксения Ларина.

© 2018 Passport Game Studios™ и ООО «Магеллан Производство». Все права защищены.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2020.
111033, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, 2 этаж, комната 205.
Телефон +7 (926) 901-42-00.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.