



Правила настольной игры «Серендипити» (Serendipity)

Автор: Маттиас Этер

Перевод правил на русский язык: Хлеборобова Светлана, ООО «Стиль жизни» ©

Количество игроков: 2-6

Возраст: от 6 лет

Длительность игры: 50-60 мин.

Идея и цель игры

В природе, почти всё живое заботится о распространении своего собственного вида... как и в этой игре.

Каждый игрок старается вырастить самый большой цветочный ковёр из своих цветов.

В поисках тайлов своего цвета игрокам может улыбнуться удача... целых тринадцать раз, и они найдут тайл Серендип, в котором присутствуют все 6 цветов игры, такой цветик-шестицветик.

Если грамотно присоединить этот тайл к своей поляне цветов, он даст много дополнительных очков в финальном подсчете, а игрок, набравший в итоге самое большое количество очков – выиграет!

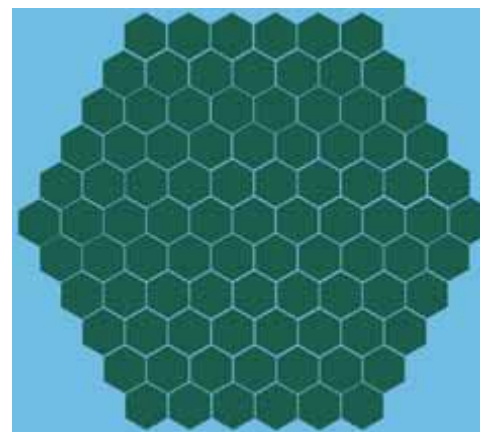
Компоненты игры

- 91 цветная карточка (тайлы) правильной шестиугольной формы (по 13 тайлов голубого, фиолетового, красного, желтого, оранжевого, зеленого цвета + 13 тайлов Серендип);
- Правила игры

Подготовка к игре

Все тайлы кладутся на стол лицевой стороной вниз и хорошо перемешиваются.

Затем тайлы выкладывается в большой шестиугольник, сторона которого складывается из 6 тайлов, как показано на рисунке справа.



Ход игры

Перед началом игры каждый игрок выбирает себе один из следующих цветов: голубой, фиолетовый, красный, желтый, оранжевый, зеленый.

Если игроков всего 2 и 3, то можно выбрать не один цвет, а 2-3 цвета (для 2 игроков) и 2 (для 3 игроков). Не выбранные цвета не имеют владельца и поэтому не учитываются.

Игру начинает самый младший игрок, и далее ход переходит по часовой стрелке. Первый игрок выбирает один из тайлов и переворачивает его лицевой стороной вверх таким образом, чтобы все игроки увидели его цвет. Затем:

1. Если открытый тайл оказался «чужого» цвета, то его нужно сразу вернуть обратно на место также лицевой стороной вниз, и ход в этом случае переходит к следующему игроку.
2. Если открыв тайл, игрок обнаружил своей цвет, то он может:
 - Оставить тайл открытым на своем месте (лицевой стороной вверх) и открыть еще один тайл.

ИЛИ

- Переместить открытый тайл и присоединить его к своей цветочной поляне, поменяв местами с любым закрытым тайлом. При этом цвет закрытого тайла остается скрытым для всех игроков!
3. Если игроку повезло открыть тайл Серендип, то он может:
 - Оставить тайл открытым на своем месте (можно также вращать «цветок» по кругу, повернув нужным цветом), и затем поменять местами любой тайл на поле (закрытый или открытый) с любым другим тайлом (открытым или закрытым).

ИЛИ

- Переместить тайл Серендип, поменяв местами с любым другим тайлом (открытым или закрытым). В этом случае, после перемещения игрок получает право открыть еще один тайл.

В игре действует общее правило для перемещения тайлов: все закрытые тайлы остаются закрытыми, а открытые тайлы остаются открытыми!

Тайл Серендип, однажды оставленный на месте (и, возможно, повернутый нужным цветом) или перемещенный, не может больше вращаться и перемещаться до конца игры.

Окончание игры и определение победителя

Игра заканчивается, когда открыты все 13 тайлов Серендип и хотя бы один из игроков открыл все тайлы своего одного цвета. В конце игры подсчитываются очки, и игрок, который получил больше всего очков, выигрывает.

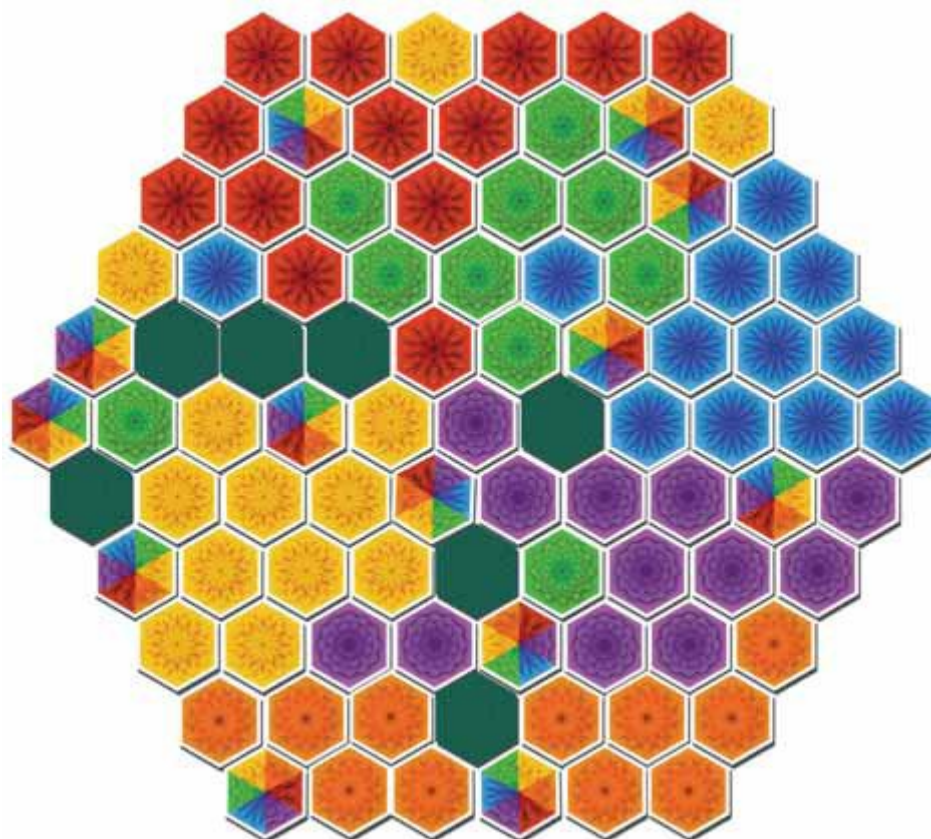
Правила подсчета очков

- Каждый игрок получает очки только за те тайлы, которые образуют самый большой цветочный ковер одного цвета (тайл либо группа тайлов может соединяться с общим ковром одним или несколькими тайлами Серендип).
- Каждый тайл, вошедший в цветочный ковер игрока, дает 1 очко (отдельно лежащие тайлы или отделенные от общего ковра «островки», к сожалению, не учитываются).
- Каждый тайл Серендип, связанный с цветочным ковром игрока, дает 2 очка.
- Каждый тайл Серендип, присоединенный к цветочному коврику тем же цветом, дает дополнительных 2 очка.

Если тайл Серендип совпал цветом с цветочным ковром другого игрока (или коврами других игроков), то, естественно, этот игрок (игроки) также получает (получают) дополнительных 2 балла.

Пример

На рисунке ниже показано цветочное поле в конце игры.



Посчитаем очки игроков.

Красный: 12 красных тайлов соединены, образуя ковер (один тайл, лежащий отдельно не учитывается) + 3 присоединенных тайла Серендип. Таким образом, игрок получает $12+6=18$ очков;

Голубой: 11 голубых тайлов соединены, образуя ковер + 4 присоединенных тайла Серендип, 2 из которых присоединены к голубому цветочному ковру голубым сегментом. В итоге, игрок получает $11+8+4=23$ очка;

Зеленый: 8 зеленых тайлов соединены, образуя ковер + 4 присоединенных тайла Серендип, 3 из которых присоединены к зеленому ковру зеленым сегментом. Игрок получает $8+8+6=22$ очка;

Желтый: 10 желтых тайлов соединены, образуя ковер + 3 присоединенных тайла Серендип, и все 3 связаны с желтым ковром желтым сегментом. Таким образом, игрок получает $10+6+6=22$ очка;

Оранжевый: 11 оранжевых тайлов соединены, образуя ковер + 3 присоединенных тайла Серендип, 2 из которых связаны с оранжевым ковром оранжевым сегментом. Игрок получает $11+6+4=21$ очко;

Фиолетовый: 12 фиолетовых тайлов соединены, образуя ковер + 3 присоединенных тайла Серендип, и все 3 связаны с фиолетовым ковром фиолетовым сегментом. Игрок получает $12+6+6=24$ очка

В этой игре фиолетовый игрок победил, набрав самое большое количество очков!

Еще раз коротко о процессе игры

1. Каждый ход начинается с переворачивания неоткрытого тайла.
2. Чужой цвет – переворачиваем тайл обратно.
3. Свой цвет:
 - Вариант 1 – оставляем тайл открытым на месте и открываем еще один тайл.
 - Вариант 2 – меняем местами с неоткрытым тайлом.
4. Серендип:
 - Вариант 1 – оставляем тайл открытым (его можно вращать) и меняем два других тайла местами (открытых или закрытых).
 - Вариант 2 – меняем местами тайл Серендип с любым другим тайлом (открытым или закрытым) и открываем еще один тайл.
5. Тайл Серендип в течение игры больше не может вращаться или перемещаться.
6. Закрытые тайлы во время перемещения всегда остаются закрытыми, открытые – открытыми.
7. Игра заканчивается, когда открыто 13 тайлов хотя бы одного цвета и 13 тайлов Серендип.
8. Правила подсчета очков смотрим выше.

Вариант для 2-5 игроков

Вы можете оставлять тайлы тех цветов, которые не были выбраны игроками, просто лежать открытыми после того, как они были перевернуты (с самого начала игры или, например, после того как открылся 10ый тайл Серендип.)