

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

СОПЕХ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Сопех — соревнование для тех, кто хочет доказать свою находчивость, сидя за столом или на полу. Впервые игровое пространство влияет на игру: чем оно меньше, тем выше сложность!

Разобраться в Сопех легко: кладите разноцветные карты особыми Сопех-углами поверх других карт и получайте за это победные очки. Ограничений всего два: карты не должны выходить за игровую зону и перекрывать друг друга. Но вот в чём подвох: старайтесь класть карты не только чтобы получить как можно больше очков, но и чтобы соперники потом не получили с них ещё больше!

Следите за быстро заполняющейся игровой зоной, умело выбирайте карты для розыгрыша и вовремя активируйте специальные эффекты — и тогда станете настоящим Сопех-чемпионом!

СОСТАВ ИГРЫ

52 карты



Стартовая карта



1 кубик



4 фишки игроков



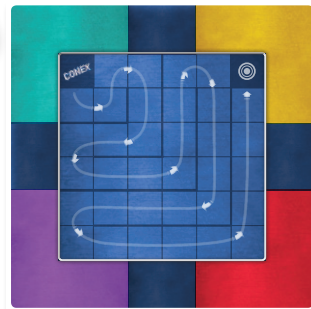
2 фишки вспышек



Удвоение

Молния

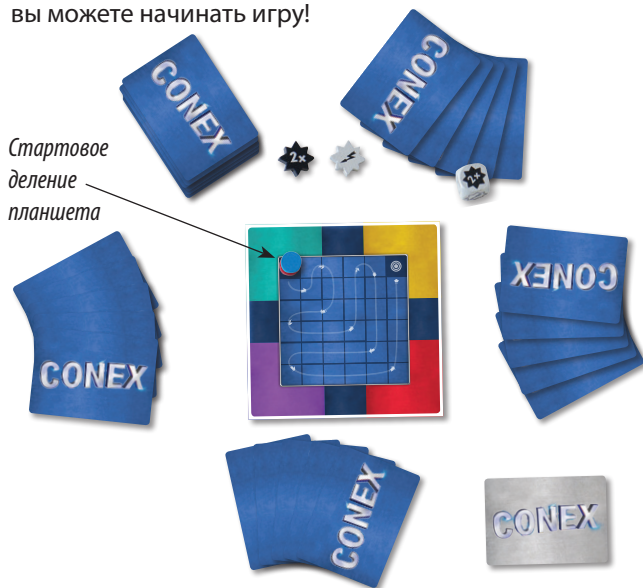
1 планшет



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите планшет в центр игровой зоны. Каждый игрок выбирает себе фишку и кладёт её на стартовое деление планшета. Оставшиеся фишки игроков вам не понадобятся — уберите их обратно в коробку.

Самый младший из игроков получает стартовую карту и кладёт её перед собой (она понадобится в конце игры). Перемешайте все остальные карты и раздайте закрытую по 5 карт каждому игроку. Полученные карты игроки берут на руки и держат так, чтобы другие игроки не могли их увидеть. Остальные карты складываются в колоду лицевой стороной вниз. Рядом положите обе фишки и кубик. Теперь вы можете начинать игру!



Важно!

В процессе игры вы будете выкладывать на стол карты в различных направлениях. Чем больше ваш стол, тем больше игровая зона, потому что край стола становится границей игрового поля. Разумеется, вы можете играть на полу.

ХОД ИГРЫ

Первый ход делает игрок, перед которым лежит стартовая карта. Дальше право хода передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок может:

- 1. выложить с руки 1 карту** — и применить действие, если оно выпало на карте, — а затем передвинуть свою фишку вперёд на столько делений, сколько очков было получено;
- 2. взять на руку 2 карты из колоды.**

После этого ход игрока заканчивается.

ВЫЛОЖИТЬ КАРТУ С РУКИ

На всех картах есть цветные **Сonex-углы**. Вы будете выкладывать карты таким образом, чтобы Сonex-угол ровно накрывал цветной угол планшета или другой уже выложенной карты. При этом важно соблюдать Сonex-правила. Число на Сonex-угле — это количество победных очков, которое вы получите, если положите карту этим Сonex-углом. Числа на остальных Сonex-углах этой карты не учитываются.

СОНЕХ-ПРАВИЛА

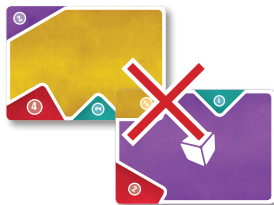
Другой цвет — хода нет!

Вы можете положить Сonex-угол только на угол такого же цвета.



Один в поле воин

Ваша карта может касаться **ТОЛЬКО** того компонента, на который вы её положили Сonex-углом.



Тот, кто спрятал, — тот и виноват

Ваша карта не может перекрывать другие Сопех-углы.

У всего есть пределы

Вы не можете выкладывать карты таким образом, чтобы они частично или полностью вылезали за пределы игровой зоны.



Пример

Максим — стартовый игрок. Он может выложить карту только на планшет. Он кладёт фиолетовую карту красным Сопех-углом на красный угол планшета и получает 4 победных очка.

Антон выкладывает красную карту фиолетовым Сопех-углом на карту Максима и за это тоже получает 4 победных очка.



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

В игре есть карты действий двух видов. Они выкладываются и дают очки по обычным правилам.



+2 очка

Если на столе **уже лежит карта «+2 очка»**, и вы выкладываете **свою карту вверх ноё**, то вы прибавляете 2 очка к тому значению, что указано на сработавшем Сопех-угле.

Будьте внимательны: игрок, который выкладывает карту «+2 очка», не получает за неё каких-либо дополнительных очков. Он получает только то количество очков, которое указано на сработавшем угле этой карты.

Пример

Максим кладёт свою красную карту жёлтым Сопех-углом на карту «+2 очка», которую ранее выложила Яна. Максим получает 4 очка: 2 за Сопех-угол и 2 дополнительных. Яна не получает ничего.



Кубик

Когда вы выкладываете карту с символом кубика, то сначала получаете победные очки за Сопех-угол, а затем бросаете кубик.

Возможные результаты броска:



Возьмите на руку **1 карту** из колоды.



Возьмите на руку **2 карты** из колоды.



Заберите себе **молнию**, даже если она лежит перед другим игроком.



Заберите себе **удвоение**, даже если оно лежит перед другим игроком.

Фишки вспышек

Вы не можете использовать фишку вспышки сразу после того, как её получили, — нужно дождаться своего следующего хода. За это время её могут у вас забрать с помощью кубика.



Молния удаляет из игровой зоны уже выложенную карту, которая лежит поверх других компонентов (т. е. на ней не лежит Сопех-углом другая карта). Вы можете использовать молнию в начале или в конце своего хода. Удаляйте карту аккуратно, чтобы не сдвинуть другие компоненты. Удалённая карта кладётся под колоду лицевой стороной вниз. Использованная молния кладётся рядом с колодой.

После этого **каждый другой игрок** должен сбросить со своей руки 1 карту и положить её **под колоду** лицевой стороной вниз. Если у игрока нет карт на руке, он пропускает это действие.

Пример

Яна использует молнию и удаляет красную карту. Это значит, что карта «+2 очка» снова свободна. Яна решает этим воспользоваться и кладёт бирюзовую карту Conex-углом поверх карты «+2 очка». Таким образом, она получает 6 очков (4 за Conex-углом и 2 дополнительных).



2x **Удвоение** позволяет получить удвоенное количество очков с только что выложенной вами карты. Эффект фишки удвоения комбинируется с эффектом карты «+2 очка». Использованное удвоение кладётся рядом с колодой.

Авторы игры: творческая группа Prospero Hall
Лицензиар: Forrest-Pruzan Creative LLC
Графика: Бенджамин Петцольд
Редактор: Кристиана Хюппер

НАВА® — Spiele Bad Rodach 2017

Русское издание: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Анастасия Егорова
Переводчик: Александр Киселев
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Пример

Максим выкладывает бирюзовую карту с фиолетовым Conex-углом. Он использует своё удвоение и удваивает очки, полученные за выложенную карту. За карту он получает 6 очков (4 за Conex-углом и 2 дополнительных), а затем удваивает это значение. В итоге Максим получает 12 очков.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда:

- фишка одного игрока оказывается на последнем делении игрового поля или перепрыгивает его. Перепрыгнув последнее деление, продолжайте передвигать фишки с первого деления. Последний раунд игры заканчивается, когда право хода получает игрок со стартовой картой;
- в игровой зоне закончилось место или ни один игрок не может выложить карту.

Игрок, набравший больше всего очков, объявляется победителем. Если таких игроков несколько, они делят победу.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно
hobbyworld.ru



**ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ?
МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!**



Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.