



Золото! Золото! Ничего, кроме золота, куда ни глянь! Всё-таки здорово, когда у тебя есть золотой осёл. Правда, с ним надо быть осторожным: если вовремя не остановиться, упрямая скотина может выжить тебя из дома!

Состав игры

60 карт шести цветов (зелёный, синий, фиолетовый, красный, оранжевый и розовый). В каждом цвете — 3 карты -осла (ценностью –2) и 7 карт золота (ценностью 3, 3, 4, 5, 6, 7, 8).

Правила игры

Об игре

Игроки собирают карты золота, стараясь получить как можно больше победных очков. Карты осла (того самого золотого осла из сказки братьев Гримм) могут осыпать вас золотом — однако от них надо вовремя избавиться, иначе они отнимут победные очки.

Подготовка

Если играете вдвоём, уберите в коробку по одной карте осла каждого цвета — они не будут участвовать в игре.

Каждый игрок берёт по одной карте осла (все они должны быть разного цвета) и кладёт перед собой лицом вверх.

Важно: все карты, которые вы будете брать в ходе игры, кладите в открытую перед собой — в свою **кладовку**. Карты в кладовке должны быть рассортированы по цветам и видны всем игрокам. В отличие от многих других игр, в этой игре никто и никогда не забирает карты на руку.

Перетасуйте оставшиеся карты и положите колоду посередине стола лицом вниз. Две верхние карты колоды уберите в коробку, не открывая их.

Любым способом выберите, кто будет ходить первым. Раскройте 5 верхних карт колоды и выложите их в ряд посередине стола. Это **казна**.

Ход игры

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. В свой ход вы должны выполнить одно из двух действий.

А) Взять карту

Заберите из казны самую дешёвую карту и положите её в свою кладовку. Если в казне несколько карт с одинаково низкой ценностью, можете выбрать любую из них.

Пример: в казне красная и зелёная карты ослов, зелёная четвёрка и синяя восьмёрка. Артём хочет взять карту. Он может взять одного из двух ослов на свой выбор (это самая дешёвая карта в казне — её ценность –2).

Б) Обменять карту

Вы можете обменять карту одним из двух способов:

Вариант 1: верните в казну карту золота из своей кладовки и заберите из казны более дешёвую карту золота.

Пример: в казне красный осёл, зелёная четвёрка и синяя восьмёрка. Борис хочет обменять карту. Он возвращает в казну свою синюю шестёрку и забирает в кладовку зелёную четвёрку. Ни осла (это не карта золота), ни восьмёрку (она дороже шестёрки) Борис взять не может.

Вариант 2: верните в казну карту осла из своей кладовки и заберите из казны любую карту золота.

Пример: в казне красный осёл и синие шестёрка и восьмёрка. Виктор хочет обменять карту. Он сдаёт своего осла в казну и забирает в кладовку восьмёрку. Он мог бы взять шестёрку, но не красного осла.

Важно: при обмене вы не можете взять из казны карту осла. Получить осла можно только действием «Взять карту».

При обмене нельзя вернуть в казну тройку, потому что карт золота дешевле тройки не бывает.

Учёт сундуков

Как только у вас в кладовке наберётся три карты одного цвета — **сундук** — вы **должны** учесть его. Однако перед учётом вы **можете** забрать себе в кладовку одну карту из кладовки любого соперника.

Важно: таким образом можно забрать карту только того цвета, которого нет у вас в кладовке. Нельзя забрать карту того же цвета, что и сундук, который вы учитываете.

Если ни у кого из соперников нет подходящей карты, вы ничего не забираете и просто учитываете свой сундук.

Заберите все три карты сундука из кладовки и положите их лицом вниз в **подвал** — стопку карт рядом с вашей кладовкой. Карты в вашем подвале защищены: другие игроки не могут их забрать.

Пример: в кладовке Виктора по одной синей и зелёной карте, и три красные — сундук. Прежде чем учесть его, Виктор может забрать из чужой кладовки любую карту, кроме красной, синей и зелёной. Он забирает у Бориса жёлтую шестёрку и кладёт её себе в кладовку. Затем он учитывает сундук — перекладывает три красные карты в свой подвал.

Пустая казна

Когда игрок забирает из казны последнюю карту, он завершает своё действие как обычно, а потом раскрывает из колоды пять новых карт, чтобы наполнить казну. Затем ход передаётся следующему игроку.

Конец игры

Если карты в колоде закончились, значит партия подходит к концу. Игра продолжается по обычным правилам, пока из казны не будет взята последняя карта. Тот, кто сделал это, завершает свой ход, а затем игроки учитывают карты в кладовках — отдельно для каждого цвета (в любом порядке). Каждый игрок подсчитывает общую ценность карт учитываемого цвета в своей кладовке, а затем тот, у кого сумма будет наивысшей, отправляет в свой подвал свою самую дорогую карту золота этого цвета. Все прочие карты этого цвета (и его, и соперников) сбрасываются. Если несколько игроков набрали в цвете одинаковую наивысшую сумму, каждый из них отправляет в подвал свою самую дорогую карту золота этого цвета. Если ни у кого нет карт золота какого-либо цвета, он не учитывается, а ослы этого цвета сбрасываются.

После учёта карт в кладовках определяется победитель.

Пример: первым учитывается красный цвет. У Виктора шестёрка, у Бориса восьмёрка и осёл (-2), у Артёма ничего нет. И у Виктора, и у Бориса по шесть очков в красном цвете, поэтому каждый из них кладёт себе в подвал свою самую дорогую красную карту (Виктор — шестёрку, а Борис — восьмёрку), а красный осёл сбрасывается.

Теперь сравниваются зелёные карты. У Виктора только осёл, у Бориса и Артёма вообще ничего. Карт золота ни у кого нет, поэтому цвет не учитывается, и Виктор сбрасывает зелёного осла.

Затем игроки учитывают остальные цвета.

Победа

Каждый игрок подсчитывает общую ценность всех карт в своём подвале. Победителем становится тот, у кого эта сумма выше. Если несколько игроков претендуют на победу, выигрывает тот из них, у кого в подвале больше карт. Если и тут равенство, претенденты делят победу.

Тактические хитрости

Игрок, который ходит сразу после обновления казны, обладает заметным преимуществом, поскольку выбирает из пяти карт. Если у него в кладовке уже есть две карты одного цвета, он с большой вероятностью сможет взять к ним третью и отправить сундук в подвал.

Обмен не уменьшает числа карт в казне, поэтому с помощью этого действия вы можете оттянуть обновление казны до нужного момента. Кроме того, вы можете вернуть в казну карту, нужную противнику, чтобы заставить его пересмотреть свои планы.

Ослов можно не любить, но отрицать их пользу нельзя. Держать осла в кладовке — значит всегда иметь возможность обменять его на нужную карту золота.

Если после вашего хода в кладовке остались одни ослы, противнику не останется ничего другого, кроме как взять одного из них.

Вы можете собрать сундук с помощью осла, но поступать так стоит только в крайнем случае, чтобы в вашем подвале не скопилось много ослов.

Следите за действиями и картами соперников, чтобы предугадать их цели и планы.

Получив право забрать карту из чужой кладовки, тщательно рассмотрите все доступные возможности.

Учёт карт, оставшихся в кладовках к концу игры, может принести значительные выгоды. Заранее подумайте, на каком цвете можно сорвать банк, а с каким лучше не связываться.

Варианты

При желании игроки могут воспользоваться дополнительным условием победы. На этапе подготовки, после того как будут раскрыты карты казны, игрок, сидящий справа от того, кто будет ходить первым, выбирает один из трёх вариантов финального подсчёта очков:

1) Игрок, у которого в подвале больше всего ослов, проигрывает, сколько бы очков ни набрал. Если в подвалах у нескольких игроков одинаково много ослов, все они проигрывают.

2) Каждый красный сундук в подвале приносит 15 очков (а не сумму входящих в него карт).

3) Каждая тройка приносит 9 очков (а не 3 очка).



Автор игры: Михаэль Шахт

www.michaelschacht.net

Графика: Design/Main

© 2011 ABACUS SPIELE

Verlags GmbH & Co. KG

Frankfurterstr. 121, 63303 Dreieich

www.abacusspiele.de



Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акупов

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Петр Тюленев

Вёрстка: Анна Горюнова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Легасов (nikolay@hobbyworld.ru)

© 2012 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно