GAMMA PIASTRE

Правила гри



Валерій Крамаренко
Ксенія Дарико

PLAYDOCA

Дорогі гравці!

Вітаю вас у світі настільних ігор, де кожна гра — це нова пригода, а кожен кидок кубика може змінити хід історії! Я, як автор, безмежно вдячний вам за те, що обираєте наші ігри для спільного дозвілля та створення незабутніх моментів з родиною і друзями.

Настільні ігри — це не лише про правила та механіки, це про емоції, спілкування і, звичайно, про веселощі!

Сподіваюсь, що мої ігри принесуть вам стільки ж радості, скільки я отримую, коли створюю їх.
Щиро дякую вам за те, що обрали мою гру! Ваша підтримка надзвичайно важлива для мене і я радий, що ви стали частиною цієї пригоди.

З найкращими побажаннями, Валерій Крамаренко!

Дорогі гравці!

Вітаю вас у світі, де повітря солоне від морського бризу, а вдалині чути крики чайок та веселий гамір команди! Я прагнула вкласти в цю гру атмосферу піратських пригод — дух свободи, смак ризику та безмежні веселощі!

Дякую, що обрали цю гру. Нехай вона подарує вам незабутні пригоди, щирі посмішки та багато теплих моментів у колі тих, хто поруч!

З найкращими побажаннями, Ксенія Дарико!

ВМІСТ

- Піратська карта – 2 шт.
- Піратська дошка – 2 шт.
- Різнокольорові тайли-пластри – 56 шт.
- Різнокольорові тайли-підсилювачі – 32 шт.
- Картки діті – 32
- Кубик з різнокольоровими сторонами – 1 шт.
- Монети – 21 шт.
- Правила гри – 1 шт.
- Коробка – 1 шт.

Настільна гра «Gamma Piastre»

Піратська битва за скарби: хто перший збере карту — той і захопить багатство!

У темних водах Карибського моря є легенда про незліченні скарби, заховані на таємничому острові. Існує карта, що веде до сховища з чималою кількістю золотих монет, коштовних каменів та таємничих артефактів. Йо-хо-хо! Виявляється, карта не єдина, а твій суперник вже починає збирати її докупи.

На що ти ладен піти, щоб зібрати шматки піратської карти до купи раніше за свого суперника? Набридливі папуги, чорні мітки, майстри крадіжок флібустьєри, капери, прокляті монети, таємничі скрині і непередбачувані повороти чекають на кожному кроці.

У "Gamma Piastre" тільки хитрий та сміливий пірат може стати володарем скарбу. Чи будеш ним ти?

Тож піднімай вітрила — і гайда до пригод!

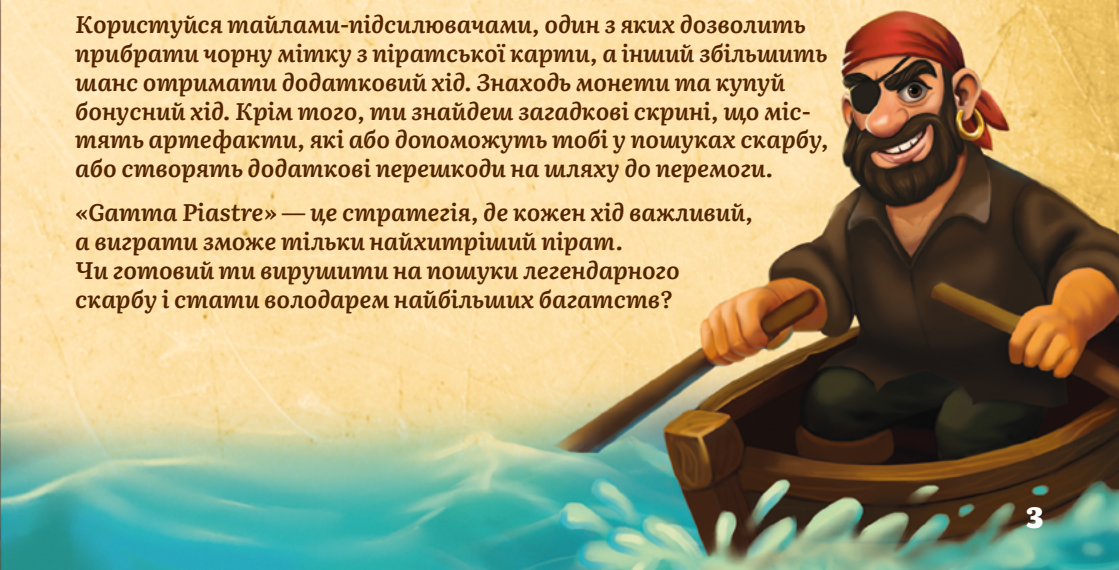


Огляд

«Gamma Piastre» — це захоплююча настільна гра, де гравці змагаються за скарб, збираючи піратську карту за допомогою різнокольорових тайлів-піастрів. Твоє завдання — бути першим, хто складе карту. Але будь обережним! Суперник не дасть тобі спокою, ставлячи чорні мітки та відправляючи настирних папуг.

Користуйся тайлами-підсилювачами, один з яких дозволить прибрати чорну мітку з піратської карти, а інший збільшить шанс отримати додатковий хід. Знаходь монети та купуй бонусний хід. Крім того, ти знайдеш загадкові скрині, що містять артефакти, які або допоможуть тобі у пошуках скарбу, або створять додаткові перешкоди на шляху до перемоги.

«Gamma Piastre» — це стратегія, де кожен хід важливий, а виграти зможе тільки найхитріший пірат. Чи готовий ти вирушити на пошуки легендарного скарбу і стати володарем найбільших багатств?



Ігрові елементи

Різнокольорові тайли-піастри

Це яскраві шестикутні шматочки піратської карти! Відкривай їх і збирай карту докупи, щоб дістатися до скарбу якнайшвидше!

Піратська карта

Це шматочок старої карти, на якій ледве видно частинки шляху до скарбу. Твоє завдання — зібрати карту з тайлів-піастрів, щоб знайти, де заховані скарби!



Монети

Монети обожнює пірат! Знайшовши їх, використовуй мудро, щоб зібрати піратську карту якнайшвидше!

Піратська дошка

На ній знаходяться тайли-піастри, тайли-підсилювачі та золоті монети. Справжня знахідка для пірата!



Різнокольорові тайли-підсилювачі

Шестикутні різнокольорові тайли, які дають унікальні бонуси!



Картки дій

Набір карток, що додають грі несподіваних подій: хитрі трюки, пастки або бонуси!



Кубик з різнокольоровими сторонами

Отримати бонус недостатньо, адже саме кубик визначить, який додатковий тайл-піастр тобі взяти.



Приготування



1 **Підготуйтеся до гри:**

Оберіть зручне місце та ознайомтесь з Правилами гри.

2 **Підготуйте свій ігровий простір:**

Візьміть по одній піратській дошці та піратській карті. Розкладіть їх: дошку — просто перед собою, карту — поруч із нею.









3 **Підготуйте тайли-піастри:**

Візьміть комплект тайлів-піастрів, добре перетасуйте та складіть у стоси на піратській дошці по кольорам у відповідних комірках долілиць.

4 **Підготуйте колоду карток дій:**

Перетасуйте картки дій та покладіть колоду в середину ігрової зони долілиць.





5 **Розмістіть спільні компоненти:**

Монети та різнокольоровий кубик покладіть в середину ігрової зони у полі зору кожного учасника чи учасниці гри.

Хід гри

Розділ 1. Основний ігровий процес.



Твоя мета - зібрати піратську карту якомогашвидше!

1. Розпочинає гру наймолодший учасник чи учасниця. За бажанням можете використати будь-який інший спосіб визначення першого гравця чи гравчині.

2. У свій хід у тебе є **4 дії** у які ти повинен:

- Взяти 4 тайли **різного або одного** кольору. З якого стосу взяти тайл-піастр, та якого кольору залежить тільки від твого вибору та стратегії.
- Використати **тайли-підсилювачі** *(правила використання тайлів-підсилювачів дивись у Розділі 2. Різнокольорові тайли-підсилювачі).*

3. Під час ходу візьми навмання почергово 4 тайли-піастри, серед яких можуть бути:

- **Тайл-піастр із зображенням частини карти.**
  В такому випадку поклади тайл-піастр на піратську карту у відповідну комірку.



- **Тайл-підсилювач.**
  (правила використання тайлів-підсилювачів дивись у Розділі 2. Різнокольорові тайли-підсилювачі).



- **Тайл-піастр із зображенням частини карти та монети.**
  В такому випадку поклади тайл-піастр на піратську карту у відповідну комірку та візьми ОДНУ монету. Монету поклади на піратську дошку у скарбницю
  (правила використання монет дивись у Розділі 3. Монети).



- **Тайл-піастр із зображенням частини карти та скринею.**
  В такому випадку поклади тайл-піастр на піратську карту у відповідну комірку та візьми зі стосу карток дій ОДНУ картку
  (правила використання карток дій дивись у Розділі 4. Картки дій).





***Увага!* Різнокольоровий тайл *та* Капер *використай лише в наступних своїх ходах (після ходу суперника/суперниці). Папугу та Чорну мітку використай одразу після взяття згідно правил** *(правила використання тайлів-підсилювачів дивись у Розділі 2. Різнокольорові тайли-підсилювачі)*

Розділ 2. Різнокольорові тайли-підсилювачі.

Серед тайлів-піастрів ти знайдеш **тайли-підсилювачі.** Використай їх дотримуючись правил.



Тайл-підсилювач “Папуга”

блокує стос тайлів-піастрів у суперника/суперниці відповідного кольору на 1 хід.

Правила застосування.

Поклади тайл-підсилювач поверх стосу тайлів-піастрів у суперника/суперниці відповідного кольору. Дія виконується одразу після взяття тайла-підсилювача зі стосу.

Правила усунення.

Під час свого ходу ти не можеш брати піастр зі стосу, який заблокований. У наступному ході прибери папугу, витративши на це одну дію.



Приклад:

Петро під час свого ходу бере із стосу червоних тайлів-піастрів **“Папугу”**, *після чого кладе його поверх червоного стосу тайлів-піастрів Миколи. Тепер Микола* **не зможе взяти тайл із заблокованого стосу під час свого ходу**, *але може взяти з інших стосів виконуючи все ті ж 4 дії.*

Через один хід Микола прибирає **“Папугу”**, *тим самим розблоковує стос, але витрачає при цьому одну дію.*

Тайл-підсилювач “Чорна мітка”

блокує вільну комірку на піратській карті суперника/суперниці.



Правила застосування.

Поклади тайл-підсилювач “Чорна мітка” на піратську карту суперника/суперниці у вільну комірку горілиць. Дія виконується одразу після взяття тайла-підсилювача зі стосу.

Правила усунення.

Щоб прибрати “Чорну мітку”, потрібно використати тайл-підсилювач “Капер”. Прибирання однієї “Чорної мітки” — це одна дія під час твого ходу. Якщо ти взяв тайл-піастр із частинкою карти, але на клітинці лежить “Чорна мітка”, — цей тайл треба покласти назад у кінець стосу.



Приклад:

Оля взяла зі стосу жовтий тайл-піастр із зображенням частини карти, але не змогла покласти його на піратську карту, так як на відповідній клітинці лежить ***“Чорна мітка”****. Вона відправляє тайл-піастр в кінець стосу жовтих тайлів.*

У наступному своєму ході Оля використовує ***“Капера”*** *та прибирає* ***“Чорну мітку”*** *витрачаючи 1 дію. Комірка вільна!*

Тайл-підсилювач “Капер”

прибирає “Чорну мітку” з піратської карти гравця/гравчині.



Правила застосування.

Використай тайл-підсилювач “Капер” у наступному своєму ході. Поклади “Капера” поверх “Чорної мітки” на своїй піратській карті, після чого відправ обидва тайли у відбій.

Пам’ятай! Один “Капер” прибирає лише одну “Чорну мітку”.



Приклад:

Андрій під час свого ходу взяв тайл-підсилювач ***“Капер”****, але не може використати його одразу тому відправив його на піратську дошку.*

У наступному своєму ході він кладе ***“Капера”*** *на* ***“Чорну мітку”*** *і тим самим прибирає її. Комірка вільна!*

Тайл-підсилювач
“Різнокольоровий піастр”



дає тобі шанс розіграти додаткову дію після кидка різнокольорового кубика.

Правила застосування.

Використай “Різнокольоровий піастр” у наступному своєму ході після того, як ти його взяв — і лише після того, як виконаєш 4 основні дії. Ти можеш використати послідовно один і більше таких підсилювачів.

Різнокольоровий кубик

Правила застосування.



Після того, як ти вирішив скористатись **“Різнокольоровим піастром”**, кинь спеціальний **різнокольоровий кубик.**

На кубику є шість сторін: **синя, червона, жовта, зелена, різнокольорова та безколірна.**

Що означають сторони:

- Якщо випала синя, червона, жовта або зелена сторони — візьми ОДИН тайл-піастр з відповідного стосу, якщо він не заблокований “Папугою”. У випадку блокування стосу “Папугою” або відсутності тайла-піастра — дія не виконується.
- Якщо випала **різнокольорова** — ти сам обираєш, з якого стосу взяти тайл.
- Якщо випала **безколірна** — цього разу ти нічого не береш.



Розділ 3. Монети.



На деяких тайлах-піастрах є зображення **монети**, в такому випадку поклади тайл-піастр на піратську карту у відповідну комірку та візьми із Банку ОДНУ монету, поклади її на піратську дошку у скарбницю:

- За **дві монети** ти можеш купити **одну додаткову дію.**
- Після покупки **обери один тайл-піастр зі стосу.**
- Далі поверни монети у Банк.

Купуй додаткову дію на своєму ході лише після того, як виконав основні 4 дії.

Розділ 4. Картки дій.



На деяких тайлах-піастрах є зображення скрині, у такому випадку:

- Поклади тайл-піастр на піратську карту у відповідну комірку та візьми ОДНУ картку із колоди **Карток Дій**, поклади її біля піратської дошки долілиць.
- Після виконання 4-х основних та додаткових дій, **відкрий картку та виконай її дію.**

Колода складається із карток 10 типів:



Підзорна труба

дозволяє зазирнути в кожен стос!

Відкрий картку після виконання 4-х основних та додаткових дій на своєму ході.

- Переглянь на своїй піратській дошці верхній тайл-піастр кожного стосу.
- Запам'ятай їх не показуючи супернику/суперниці.
- Після виконання дії відправ картку "Підзорна труба" у відбій.



Скриня старого Ерні

Цього разу ти втомився і не можеш виконати 4 дії.

Відкрий картку після виконання 4-х основних та додаткових дій на своєму ході.

- У своєму наступному ході виконай 2 дії, а не 4.
- Після виконання дії відправ картку у відбій.





Скриня старого Дрю

Ой лишенько! Скриня була дуже важка, і ти сильно втомився.

Відкрий картку після виконання 4-х основних та додаткових дій на своєму ході.

- У своєму наступному ході виконай 1 дію, а не 4.
- Після виконання дії відправ картку у відбій.





Червоний піастр

Юху! Купуй хід та витягни додатковий тайл із червоного стосу.

Відкрий картку після виконання 4-х основних та додаткових дій на своєму ході.

- Візьми тайл-піастр із червоного стосу та виконай дію. У випадку блокування стосу “Папугою” або відсутності тайла-піастра - дія не виконується.
- Після виконання дії відправ картку у відбій.



Жовтий піастр

Тобі щастить! Купуй хід та витягни додатковий тайл із жовтого стосу.

Відкрий картку після виконання 4-х основних та додаткових дій на своєму ході.

- Візьми тайл-піастр із жовтого стосу та виконай дію. У випадку блокування стосу “Папугою” або відсутності тайла-піастра — дія не виконується.
- Після виконання дії відправ картку у відбій.





Синій піастр

Це успіх! Купуй хід та витягни додатковий тайл із синього стосу.

Відкрий картку після виконання 4-х основних та додаткових дій на своєму ході

- Візьми тайл-піастр із синього стосу та виконай дію. У випадку блокування стосу “Папугою” або відсутності тайла-піастра — дія не виконується.
- Після виконання дії відправ картку у відбій.





Зелений піастр

Бінго! Купуй хід та витягни додатковий тайл із зеленого стосу.

Відкрий картку після виконання 4-х основних та додаткових дій на своєму ході.

- Візьми тайл-піастр із зеленого стосу та виконай дію. У випадку блокування стосу “Папугою” або відсутності тайла-піастра — дія не виконується.
- Після виконання дії відправ картку у відбій.



Монета Дрейка

Вау! Ти знайшов старовинну монету самого капітана Дрейка.

Відкрий картку після виконання 4-х основних та додаткових дій на своєму ході.

- Купуй додаткову дію сплативши 2 монети Банку.
- Після виконання дії відправ картку у відбій.

Прокляті монети Деметри

Вітаємо! Ти знайшов прокляті монети, які приносять удачу.

Відкрий картку після виконання 4-х основних та додаткових дій на своєму ході.

- Купуй додаткову дію сплативши 2 монети Банку.
- Після виконання дії відправ картку у відбій.





Флібустьєр

Піастр у стос!

Відкрий картку після виконання 4-х основних та додаткових дій на своєму ході.

- Обери один тайл-піастр на карті суперника/суперниці.
- Поклади його вниз стосу відповідного кольору на піратській дошці цього гравця/гравчині.
- Після виконання дії відправ картку у відбій.

Розділ 5. Визначення переможців.

Перемагає гравець/гравчиня, хто першим/першою збере піратську карту.





Спробуй інші ігри від Playdoca



Правила гри



Здорова конкуренція починається там, де кожен прагне до успіху!

Уявіть собі маленьке містечко у затишній долині серед живописних гір та зелених лісів. Що не день, то свято, а вуличні базари наповнені запахом випічки, свіжих фруктів, молока, яке щойно з-під корови, та різноманіттям смачних фермерських продуктів.

В останні роки з'являється дедалі більше фермерів та фермерок, які мріють про власне господарство. І в кожного та кожної воно має бути найкращим. Конкуренція між фермерами та фермерками загострюється! Тут і починається захоплююча історія під назвою "Здорова конкуренція".



Валерій Крамаренко
Автор та геймдизайнер
Ксенія Дарико
Ілюстраторка та
графічна дизайнерка

playdoca4@gmail.com
playdoca.com.ua
+38 063 417 29 66