


Автор игры: Райнер Книциа

# НЕПТУН И ВЕСТА



На острове, затерянном в Средиземном море, столкнулись в противоборстве Нептун – Бог морей и Веста – Богиня жертвенного огня. Боги борются за благосклонность живущих на острове людей, ведь чем больше людей почитают Бога – тем сильнее он.



С незапамятных времен остров поделен между Нептуном и Вестой и жители побережья почитают Нептуна, а поселившиеся на склонах спящего вулкана – Весту. Чтобы склонить души и веру людей на свою сторону, Боги осыпают жителей острова дарами огня и воды. Со временем остров превратился в райский сад, а людям осталось лишь выбрать, кому же они хотят поклоняться: Пламени или Морю, ведь проигравший Бог покинет остров.

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разместите игровое поле на столе одним из следующих способов:
  - Перед игроками, сидящими рядом друг с другом, расположив широкой стороной к себе.
  - Между игроками, расположив к ним узкими сторонами.
- 2 Поставьте фишку маяка на значение 0 на шкале Победных Очков (далее ПО).
- 3 Распределите между игроками стопки жетонов синего и красного цветов.
- 4 Перемешайте жетоны своего цвета и положите лицевой стороной на стол, в несколько стопок (как показано на картинке ниже).

Шкала Победных Очков Нептуна

Игровое поле

Зона Нептуна



• **30** шт.  
Жетоны даров Нептуна

Примеры  
комбинаций

## Цель игры

Собирая комбинации жетонов на поле, достигнуть фишкой маяка клетки 10 своего цвета на шкале ПО.

## Определение первого игрока

Каждый игрок вскрывает верхний жетон из своей стопки и кладет его лицевой стороной вверх на центральную клетку поля соответствующего цвета. Игрок с наименьшим числом на жетоне начинает первым. Затем игроки ходят по очереди. Если числа равны – отложите эти жетоны в сторону, возьмите и выложите 2 новых. После того, как первый игрок будет определен – замешайте отложенные жетоны обратно в стопки.

Игроки берут по 3 жетона даров своего цвета на руку.



## ХОД ИГРЫ

### Игровой раунд

Игрок выбирает из своей руки 1 жетон и разыгрывает его на любую свободную клетку одной из 2-х зон, при закрытии линии получает ПО за комбинации и передвигает фишку маяка. После чего добирает 1 жетон из своей стопки на руку и ход переходит ко второму игроку.

### Завершение линий

Когда разыгранный жетон закрывает линию (горизонтальную или вертикальную), то игрок, у которого **больше жетонов его цвета** в этой линии, получает ПО за комбинации в ней и сдвигает фишку маяка на треке ПО на количество клеток равное количеству полученных ПО.


**Победные Очки** игроки получают за собранные **комбинации** (стр. 6-7) в линиях, которые были закрыты в текущем ходу.

### Важно:

- Если игрок завершает одновременно и строку и столбец, то подсчет очков происходит за обе завершенные линии.
- После закрытия линии жетоны не сбрасываются из игры, а остаются на поле.
- Игровое поле разделено на красную и синюю зону, игроки могут выкладывать жетоны на любую из зон.

## ПОБЕДА И КОНЕЦ ИГРЫ

### Конец раунда

- 1 Игрок, который перемещает фишку маяка на значение 10 на шкале ПО, мгновенно побеждает в раунде.
- 
- 2 Если все клетки полей закрываются до достижения маяком значения 10 на шкале ПО – в этом раунде побеждает игрок, на чьей стороне находится фишка маяка на шкале ПО.
  - 3 Если маяк находится на клетке 0 – в раунде побеждает игрок, в чьей зоне лежит больше жетонов его цвета.
  - 4 Если жетонов одинаковое количество – ничья.

## Конец игры

- Игра ведется 3 раунда или до 2-х побед.
- После окончания 1-го раунда и определения победителя – поменяйте 1-го игрока и начните 2-й раунд.
- Если во втором раунде победил другой игрок или в одном из двух (или в обоих) раундах были ничьи – играйте 3-й раунд.
- Если вам удалось сыграть в ничью все три раунда игры – оба игрока объявляются победителями!

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Если вы освоили базовую версию правил и вам хочется усложнить и разнообразить игру, вы можете воспользоваться следующими вариантами правил:

**1** ПО за закрытие линии получает игрок с наибольшим значением на одном из его жетонов в линии.

**или**

**2** ПО за закрытие линии получает игрок с наибольшей суммой значений на жетонах его цвета.



## КОМБИНАЦИИ КАРТОЧЕК, I



1 по

### 2 жетона с одинаковым значением

В этой линии 3 жетона красного цвета и 2 жетона синего цвета, образующие комбинацию из двух четверок – красный игрок получает 1 очко и передвигает фишку маяка на одну клетку в свою сторону.



2 по

### 2 пары жетонов с одинаковыми значениями

В этой линии 3 жетона красного цвета и 2 жетона синего цвета, образующие 2 комбинации из пар двоек и восьмерок – красный игрок получает 2 очка и передвигает фишку маяка на две клетки в свою сторону.



3 по

### 3 жетона с одинаковым значением

В этой линии 1 жетон красного цвета и 4 жетона синего цвета, образующие комбинацию из трех шестерок – синий игрок получает 3 очка и передвигает фишку маяка на три клетки в свою сторону.



3 по

### 5 жетонов одного цвета

В этой линии 5 жетонов синего цвета и нет других комбинаций – синий игрок получает 3 очка и передвигает фишку маяка на три клетки в свою сторону.

## ПРИНОСЯЩИЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ



4 по

### **Пара и тройка жетонов с одинаковыми значениями**

В этой линии 3 красных жетона и 2 синих жетона, образующие 2 комбинации из трех семерок и двух пятерок – красный игрок получает 4 очка и передвигает фишку маяка на четыре клетки в свою сторону.



6 по

### **4 жетона с одинаковым значением**

В этой линии 3 синих жетона и 2 красных жетона, образующие комбинацию из четырех единиц – синий игрок получает 6 очков и передвигает фишку маяка на шесть клеток в свою сторону.



10 по

### **5 жетонов с одинаковым значением**

В этой линии 3 красных жетона и 2 синих жетона, образующие комбинацию из пяти четверок – красный игрок получает 10 очков и передвигает фишку маяка на десять клеток в свою сторону.



-3 по

### **Отсутствие комбинаций**

В этой линии 3 синих жетона и 2 красных жетона, но комбинации при этом отсутствуют – синий игрок теряет 3 очка и передвигает фишку маяка на три клетки в сторону противника.



8996



Under licence from Riner Knizia.

© Zvezda. All rights reserved.