Автор игры: Максим Рамбур
Художник и графический дизайнер: Бен Рено

ЗНАМЕНИЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

4–6 игроков ✦ 30 минут

БУДУЩЕЕ В ВАШИХ РУКАХ. СМОЖЕТЕ ЛИ ВЫ ПРАВИЛЬНО ПРОЧЕСТЬ ЗНАКИ ГРЯДУЩЕГО?

ОБ ИГРЕ

В игре «Знамения» игроки делятся на команды и разыгрывают карты, пока в руке у кого-то из участников не останется только одна. Каждая разыгранная карта может повлиять на карты как союзников, так и соперников. Разыгрывайте их в подходящий момент!

СОСТАВ ИГРЫ



35 карт **познания**
(со значениями 1–35)



7 **карт-памяток**
(2 ☀, 2 ☾ и 3 ♦)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Команда побеждает в туре, если у кого-то из её участников останется одна карта в руке. **Команда, первой победившая в двух турах, выигрывает партию.**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. **Возьмите 6 карт познания со значениями от 30 до 35** (карты «Абсолют»), перемешайте их и положите по одной лицевой стороной вверх перед каждым игроком. При игре вчетвером или впятером верните оставшиеся карты «Абсолют» в коробку — в этой партии они не понадобятся.
2. **Разделитесь на команды следующим образом:**
   - **При игре вчетвером или впятером.** Два игрока, которые получили карты «Абсолют» с наибольшим и наименьшим значениями, объединяются в одну команду. Оставшиеся 2 или 3 игрока объединяются в другую команду.
   - **При игре вшестером.** Участники делятся на 3 команды по 2 игрока в каждой в соответствии со значениями на их картах «Абсолют»: 30 и 35; 31 и 34; 32 и 33.
3. **Раздайте карты-памятки.** Участникам одной команды раздайте карты-памятки с одинаковыми символами (☀, ☾ или ♦). Каждый игрок кладёт карту-памятку перед собой стороной с лавровым венком вниз.
   Сторона карты-памятки с лавровым венком вокруг символа команды будет отмечать, что команда победила в туре.
   Примечание. При игре впятером команда из трёх участников должна использовать карты-памятки с символом ♦.
   Важно. Составы команд не меняются в течение партии.

> **ПРИМЕР**
> При игре впятером Елена получила карту «Абсолют» со значением «35», а Ольга — со значением «30», поэтому они объединяются в команду. Другие 3 игрока образуют другую команду. Елена и Ольга берут карты-памятки с символом ☾, а остальные три игрока — с символом ♦, и все кладут карты-памятки перед собой стороной с лавровым венком вниз.

4. **Каждый игрок берёт свою карту «Абсолют» в руку.**
5. **Перемешайте оставшиеся карты познания и раздайте игрокам следующее количество этих карт:**
   - **При игре вчетвером.** Каждый игрок получает 4 карты познания (итого по 5 карт в руке).
   - **При игре впятером.** Каждый игрок команды из трёх участников получает 4 карты познания (итого по 5 карт в руке), а каждый игрок команды из двух участников получает 3 карты познания (итого по 4 карты в руке).
   - **При игре вшестером.** Каждый игрок получает 3 карты познания (итого по 4 карты в руке).

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия длится 2 или 3 тура. В каждом туре участники проводят раунды до тех пор, пока у кого-либо из игроков не останется одна карта в руке.

В каждом раунде участники совершают по одному ходу по часовой стрелке. В свой ход игрок выбирает и разыгрывает одну карту познания из руки — выкладывает её перед собой. Если игрок разыграл карту с немедленным свойством (↯), он должен применить его до начала хода следующего игрока.

В начале партии первым совершает ход участник с картой «Абсолют» с наибольшим значением. В последующих раундах первым совершает ход победитель предыдущего раунда.

Важно. Когда вы разыгрываете карту, объявите всем, какое у неё свойство.
Раунд завершается, когда перед каждым игроком будет выложена одна карта.

В конце раунда одновременно примените все **свойства «в конце раунда»** (⧗) на разыгранных картах. **Одновременно с этим** определите победителя текущего раунда: **карта познания с наибольшим значением становится победной, а участник, разыгравший её, — победителем раунда**, если только свойство какой-либо разыгранной карты не указывает иное. Победитель раунда сбрасывает свою разыгранную карту.

Если **свойство** ⧗ позволяет сбросить определённые карты, сделайте это. **Несброшенные карты владельцы возвращают в руку.**

> **Важно. Свойства** ⧗ всех разыгранных карт применяются **одновременно. Примените свойство** ⧗ **карты,** даже если другое свойство предписывает сбросить её.
> Карты, которые предписано сбросить по свойствам, сбрасываются одновременно с победной картой.
> **Примечание.** В каждом раунде будет сброшена хотя бы одна карта — победная, но по свойствам могут быть сброшены и другие карты.

Если у каждого игрока больше одной карты в руке, проведите новый раунд. Первым совершает ход победитель предыдущего раунда.

> **ПРИМЕР**
>
> 
>
>
> В конце раунда на столе лежат карты, изображённые выше. Следующие из них сбрасываются:
> - Карта «Секрет», поскольку она победная (с наибольшим значением), но также поскольку свойство карты «День» предписывает сбросить красную карту с наибольшим значением.
> - Карта «Покой», поскольку разыграна хотя бы одна красная карта, но также поскольку свойство карты «Смерть» предписывает сбросить зелёную карту с наименьшим значением.
> - Карта «Лето», поскольку по её свойству она должна быть сброшена, если является единственной жёлтой картой среди разыгранных.
>
> Оставшиеся 3 карты владельцы возвращают в руку, потому что ни одно свойство не позволяет их сбросить.

КОНЕЦ ТУРА / КОНЕЦ ИГРЫ

- **Если в конце раунда у какого-либо игрока в руке осталась только одна карта, его команда побеждает в текущем туре.**



Если у нескольких игроков осталось по одной карте в руке, **тот из них, у кого карта с наибольшим значением**, приносит победу своей команде в текущем туре.



Все игроки команды, победившей в туре, переворачивают свои карты-памятки стороной с лавровым венком вверх.

ПРИМЕР

И у Елены, и у Марии в конце этого раунда осталась только одна карта в руке. У Елены карта «Абсолют» со значением «31», а у Марии карта «Ложь» со значением «9». У Елены значение карты больше, поэтому её команда побеждает в текущем туре.

- **Если ни одна команда ещё не победила в двух турах, начните новый тур.** Игроки сбрасывают оставшиеся в руках карты. Перемешайте все карты познания, кроме убранных в коробку карт «Абсолют». Затем раздайте карты игрокам следующим образом (составы команд не меняются):
  - **При игре вчетвером.** По 5 карт познания в руку каждому игроку.
  - **При игре впятером.** По 5 карт познания в руку каждому игроку команды из трёх участников и по 4 карты познания в руку каждому игроку команды из двух участников.
  - **При игре вшестером.** По 4 карты познания в руку каждому игроку.

  Примечание. Поскольку все участвующие в партии карты «Абсолют» были замешаны в колоду, у кого-то из игроков может оказаться несколько карт «Абсолют» в руке, а у кого-то — ни одной.

  Участник, принёсший победу своей команде в предыдущем туре, начинает первый раунд нового тура.
- **Когда команда побеждает в туре во второй раз (карты-памятки команды уже лежат стороной с лавровым венком вверх), она выигрывает партию!**

> **Важно.** «Знамения» — командная игра, но при этом игрокам запрещено обсуждать, как разыгрывать карты, и делиться информацией о картах в руке (если только свойство карты не позволяет это сделать).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УТОЧНЕНИЯ

- Вы должны применить свойство своей разыгранной карты. Если применить свойство карты невозможно, вы можете разыграть карту, игнорируя её свойство.
- Применяйте **свойство** ↯ сразу после розыгрыша карты. Полностью применяйте такое свойство до начала хода следующего игрока.
- Свойства карт распространяются только на **разыгранные** карты познания, если не указано иное.



СТРАХ

Игнорируйте любое свойство, которое предписывает сбросить карту «Страх», — она всегда возвращается владельцу в конце раунда (кроме случая, когда она является победной картой).

УДАЧА

Если в конце раунда у вас в руке не осталось карт из-за свойства карты «Удача», ваша команда побеждает в туре, даже если другой игрок (или игрики) заканчивает текущий раунд с одной картой в руке.

Карту «Страх» нельзя сбросить с помощью свойства карты «Удача».

ЗЕРКАЛО

Свойство «Зе́ркала» меняет условие победы в раунде: победной считается карта с наименьшим значением, а не с наибольшим.

Сбросьте карту с наименьшим значением как победную. Игнорируйте свойство карты «Печаль», если она разыграна в том же раунде, что и «Зеркало», поскольку карта с наибольшим значением всё равно не принесёт победу.

ЗАКОН

Ограничение «Закона» действует только в текущем раунде. Если у вас в руке нет подходящей карты, когда разыгран «Закон», разыграйте любую карту как обычно.

СОН

Если при розыгрыше карты «Сон» вы выкладываете её перед собой, ничего не происходит.

Вы можете выложить карту «Сон» перед игроком, который ещё не совершил ход в текущем раунде. Он должен немедленно выложить карту из руки перед вами (в качестве своего хода). Если у этой карты есть свойство ↯, его применяете вы.

ЗАВИСТЬ

Если у карты, которую вы забрали, есть свойство ↯, не применяйте его повторно (та карта считается уже разыгранной).

ПЕЧАЛЬ

Игнорируйте карту с наибольшим значением при определении победителя текущего раунда. Побеждает вторая по значению разыгранная карта.

Игнорируйте только значение карты, её свойство применяется как обычно.

ГНЕВ

Если игрок вернул в руку карту «Закон», её ограничение в текущем раунде больше не действует.

Если у новой разыгранной карты есть свойство ↯, игрок сразу применяет его.

КОВАРСТВО

Разыграв карту «Коварство», возьмите в руку разыгранную карту другого игрока. Затем выложите другую карту из руки перед ним, после чего он применяет свойство ↯ этой карты (если есть).

Если вы забрали карту «Закон», её ограничение в текущем раунде больше не действует.

АБСОЛЮТ

Обмен картами происходит одновременно и взакрытую. Игроки выбирают карту в руке, кладут её на стол, после чего забирают карты друг друга.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Издательство Spiral Éditions выражает благодарность тестировщикам игры: Сесиль, Хлое, Косму, Элоди, Лане, La Ligue des Gentlemen, Максу, Пошепу, Робин и Такако.

Благодарим Максима за то, что доверил нам этот прекрасный проект, и Бена за то, что довёл его до совершенства!

Огромная благодарность Дорин за её неоценимую помощь в повседневной работе издательства.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Главный редактор: Иван Реморов.
Выпускающий редактор: Елена Даценко.
Редактор: Полина Сикацкая.
Переводчик: Ксения Москвичева.
Корректор: Полина Ли.
Верстальщик: Вероника Романова.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Ещё больше интересных игр вы найдёте на сайте нашего издательства www.crowdgames.ru!

Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Автор игры: Максим Рамбур
Художник и графический дизайнер: Бен Рено