

# ЗАГАДКА ЛЕОНАРДО

## QUINTIS FONTIS

### ПРАВИЛА ИГРЫ

Quintis fontis – это специальный набор игровой системы «Загадка Леонардо», предназначенный для опытных игроков. В Quintis fontis используются такие же карты и ключи, как и в базовом наборе «Загадки Леонардо», однако концепция игры полностью переработана. Это более сложная игра, требующая от участников аналитических способностей, стратегического мышления и внимательности.

#### **Начало игры**

В начале игры все карты нужно собрать в одну колоду и тщательно перемешать. Каждому из игроков раздается из колоды по 6 карт. После этого колода кладется в центре стола рубашкой вверх. Карточки Ключей размещаются на столе рядом с колодой.

#### **Игровое поле**

Игра ведется на условном игровом поле, которое формируется в процессе игры - это квадрат 5x5 карт. Игроки могут выкладывать карты на свободные поля, рядом с уже выложенными картами, пока не будет выложено по пять карт по вертикали и горизонтали. Они и определяют границы игрового поля. Таким образом, игроки не могут положить в ряд более чем пять карт.

#### **Порядок хода**

Кто из игроков ходит первым, определяется по жребию. Далее право хода передается между игроками по часовой стрелке.



В свой ход каждый игрок должен сыграть одну карту из руки. Он может это сделать одним из трех способов:

- выложить карту на свободное поле; при этом она должна соприкасаться с другой картой (хотя бы и по диагонали) и не может быть выложена за пределы игрового поля. Игрок, ходящий первым, просто выкладывает карту на центр стола;
- положить свою карту поверх уже выложенной на стол карты. Это можно сделать, если на обеих картах (сыгранной и той, на которую она кладется) есть хотя бы один одинаковый символ;
- заменить одну из уже выложенных на стол карт. Это можно сделать, если на обеих картах (сыгранной и заменяемой) есть хотя бы один одинаковый символ. Замененную карту игрок забирает в руку. Заменить можно только верхнюю карту в стопке.

**ВАЖНО!** Игрок не может сыграть карту с тем же символом, какой изображен на карте, где лежит маркер “VETO”. Если в руке игрока нет карт, которые он мог бы сыграть, не нарушая это правило, он пропускает ход.

Если игрок сыграл карты одним из первых двух способов, он берет верхнюю карту с колоды, чтобы у игрока снова стало 6 карт в руке.

Затем игрок может переместить фишку “VETO” (см. фишка “VETO”). Если игрок собрал нужную комбинацию в конце хода, он получает новый Ключ.

### **Получение Ключей**

На каждой карте в левом верхнем углу на светлой рамке расположены изображения двух символов. Каждому символу соответствует свой Ключ. Всего существует 12 различных Ключей.

Если, сыграв карту, игрок получил на столе комбинацию, когда одинаковый символ есть на трех картах по вертикали, горизонтали или диагонали, он получает Ключ, соответствующий этому символу.

Снова получить такой же ключ можно будет, только собрав в ряд четыре одинаковых символа соответствующего Ключа. Если какой-то Ключ уже был получен дважды, то в третий раз его можно будет получить, только собрав пять одинаковых символов в ряд.

За один ход игрок может получить сразу несколько Ключей. Например, можно собрать два ряда разных символов или ряд из четырех\пяти одинаковых символов, когда никто из игроков еще не получал Ключа за три\четыре таких символа. Обратите внимание, что даже один и тот же игрок может получить таким образом два или три одинаковых Ключа.

Получая Ключ, игрок берет соответствующую фишку Ключа и кладет ее перед собой на стол.

### **Фишка "VETO"**

В состав набора входит специальная фишка-маркер. Сыграв в свой ход карту с символами, игрок может переместить фишку "VETO" на любую карту на столе. В том числе и на только что сыгранную им карту. Также он может оставить фишку "VETO" на той карте, где она находилась в его ход. В любом случае следующий игрок в свой ход не сможет сыграть карту с символом, который присутствует на карте, где лежит фишка "VETO".

### **Карты действий**

В игре используются текстовые карты, не имеющие символов. Момент их отыгрывания и правила применения описаны в тексте на каждой карте. Даже используя карту действия, игрок должен сыграть в свой ход одну карту с символами по общим правилам. За ход игрок не может сыграть более одной карты действия. Сыгранная карта действий выходит из игры и кладется отдельно. Используя карту действия, игрок в конце своего хода должен добрать карты с колоды, чтобы в руке у него снова стало 6 карт.

### **Победа в игре**

Игра завершается, когда кто-либо из игроков соберет 7 Ключей - этот игрок становится победителем.

Когда взята последняя карта с колоды, все игроки делают еще по одному ходу, и игра завершается. Последний ход, таким образом, делает игрок, в предыдущий ход взявший последнюю карту с колоды. Если никто из игроков еще не получил 7 Ключей, победителем становится игрок, получивший наибольшее количество ключей. В случае ничьей победителем становится игрок, имеющий старший ключ. Старшинство Ключей: 1. Механизм, 2. Профиль, 3. Собор, 4. Чайка, 5. Череп, 6. Кошка, 7. Кавалерист, 8. Алебарда, 9. Цветок, 10. Фигура, 11. Поток, 12. Затмение.

© С. Мачин, А. Пахомов, 2009-2011 г.

Специальная благодарность: Л. Мачиной, И. Туловскому, Д. Горюнову