

СТИКЕРЫ

ПРАВИЛА

Добро пожаловать на Всемирный съезд коллекционеров стикеров! Кто сможет похвастаться самой впечатляющей коллекцией? А самой редкой? Или самой разнообразной? Вы здесь, чтобы ответить на эти вопросы! Сделайте всё, что в ваших силах, чтобы исполнить заветную мечту всех коллекционеров стикеров и завоевать грандиозный титул **Величайшего коллекционера галактики!**

ОБ ИГРЕ И ЕЁ ЦЕЛЯХ

В игре «Стикеры» игроки стараются собрать самую обширную коллекцию карт каждого клана. Но не все кланы равноценны! Для победы вам потребуется собрать самые редкие карты самых редких кланов!

«Стикеры» — это постоянно развивающаяся игра: завершив одну партию, вы открываете новые правила и новые игровые элементы. Игра развивается в зависимости от сделанного **вами** выбора!

СОСТАВ ИГРЫ

Планшет редкости



Памятка / шкала кампании



Жетон первого игрока



108 карт кланов



9 жетонов кланов



Блокнот



9 наборов кланов



6 наборов силы



ПОДГОТОВКА

- 1 Поставьте коробку посередине стола и разложите планшет редкости.
- 2 Перемешайте все жетоны кланов и разложите случайным образом на клетки планшета редкости.
- 3 Вставьте памятку в предназначенную для этого прорезь в коробке.



4 Подготовьте колоду кланов следующим образом:

- При игре **вчетвером** используйте все карты.
- При игре **втроем** уберите карты .
- При игре **вдвоём** уберите карты  и .



5 Перемешайте колоду кланов, затем:

- Возьмите по 3 карты на игрока, перемешайте и отложите в сторону лицевой стороной вниз, сформировав стопку **запаса**.
- Возьмите из колоды 6 карт, переверните их лицевой стороной вверх и выложите в ряд, сформировав **рынок**.
- Раздайте по 6 карт каждому игроку.



6 Первым ходит тот, кто последним приклеил стикер. Он получает жетон первого игрока.



СОВЕТ ПО ПЕРЕМЕШИВАНИЮ

Чтобы не повредить карты при перемешивании, просто разложите их на 6 случайных стопок лицевой стороной вниз, а потом аккуратно соберите из них колоду.

Структура карты



- 1 Победные очки (ПО)
- 2 Изображение
- 3 Название клана
- 4 Комбостикер
- 5 Количество игроков

ПУСТЫЕ КЛЕТКИ

В ходе кампании вы будете приклеивать дополнительные стикеры на клетки  и , изменяя силу и/или ценность ваших карт.



ПОРЯДОК ХОДА



Игроки ходят по очереди, передавая ход по часовой стрелке. В свой ход выполните следующие действия:

1. Возьмите карту с рынка.
2. Разыграйте коллекцию.
3. Пополните руку и рынок.

1. Возьмите карту с рынка

Выбирайте мудро!

Выберите **одну карту** с рынка и добавьте в руку. Пока не выкладываете на её место следующую карту.



2. Разыграйте коллекцию

Пора похвастаться своей коллекцией!

Разыграйте коллекцию из руки и разместите её в своём альбоме (перед собой).

В коллекции может быть сколько угодно карт, **если все они из одного клана**.



Размещая коллекцию, выкладываете карты перед собой внахлест столбиком, чтобы на виду оставалась **только верхняя часть каждой карты**. Если в альбоме уже есть коллекция этого клана, размещайте новые карты **поверх** старых, дополняя коллекцию. Если такой коллекции ещё нет, создайте новый столбик.

Затем примените эффекты только что разыгранных карт.

- **Бонус коллекции**
- **Комбостикер**

Оба эффекта можно применить в **любом** порядке.

Карты, разыгранные благодаря этим эффектам, **не** учитываются при подсчёте бонуса коллекции.

ДОСТУПНАЯ КАРТА
Доступная карта — это последняя (ненакрытая) карта в вашем столбике.

Бонус коллекции (раз в ход)

Чем больше коллекция, тем круче бонус!

В зависимости от количества разыгранных **из руки** карт, вы можете активировать соответствующий эффект (и только его!) из следующих:



Выберите 2 карты с рынка и добавьте их в руку.



Поменяйте местами 2 соседних жетона кланов на планшете редкости.



Комбостикер

На некоторых картах есть комбостикеры, которые позволяют применить дополнительные эффекты!

Разыграв карту с одним или несколькими комбостикерами, вы можете применить их эффекты **в любой момент** своего хода и в любом порядке.



СОСЕДНИЕ ЖЕТОНЫ

Это жетоны, которые находятся на соседних уровнях планшета редкости.



При розыгрыше коллекции срабатывает только комбостикер доступной карты (поскольку остальные карты в столбике закрыты).



Если бонус коллекции или комбостикер позволяют разыграть карту, на которой также есть комбостикер, вы можете применить новые эффекты этой карты и так далее.

Эффекты комбостикеров



Возьмите верхнюю карту из колоды и разыграйте в свой альбом.



Выберите соперника и назовите клан. Выбранный игрок должен отдать вам любую карту названного клана на свой выбор и взять из колоды новую карту на замену. Если у соперника нет карты этого клана, возьмите карту из колоды.



Пример

Катя берёт в руку *Хрякулу* с рынка (1, с. 4). Затем она разыгрывает коллекцию из 3 карт *Космышей* (2, с. 4). Комбостикер  на последней карте в коллекции позволяет ей разыграть карту прямым из колоды.

Этой картой оказывается *Крольшебник* с комбостикером .

Катя может немедленно потребовать карту у соперника.

Затем она решает применить эффект **бонуса коллекции** (*Космышей*) и меняет местами жетоны *Космышей* и *Гикозавра* на планшете редкости.



3. Пополните руку и рынок

Соберите больше стикеров!

Пополните руку, добрав карты из колоды до 6. Если в руке уже 6 карт, не собирайте карты (если карт больше 6, не сбрасывайте ничего).

Затем пополните рынок картами из колоды до 6 карт. Ход передаётся следующему игроку.

Закончилась колода? Если вам требуется набрать карты в руку или пополнить рынок, а колода закончилась, используйте карты из **запаса**. Сначала пополните руку, затем рынок.

Если колода закончилась, завершите текущий раунд (все игроки должны совершить одинаковое количество ходов) и переходите к **итоговому подсчёту очков**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Это последний шанс вырваться в лидеры в выбранных кланах!

Каждый игрок втайне выбирает карту в руке, затем все **одновременно** показывают свои карты. Игроки добавляют эти карты в соответствующие коллекции в своих альбомах, если такие есть. Если в руке игрока остались карты того же цвета (совпадающего с цветом дополненной коллекции), он также добавляет их в эту коллекцию. **Эффекты бонусов коллекции и комбостикеров игнорируются.**

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ

Редкость каждого клана меняется в ходе игры. Чем более редкий клан, тем больше ПО получат обладатели наибольшего количества карт этого клана!

Запишите свои результаты в блокноте для подсчёта ПО.

Большинство

Подсчитайте количество карт каждого клана в своих коллекциях.



Для каждого клана определите, кто из вас собрал **большинство** карт этого клана. **Этот игрок получает высшую награду** за уровень редкости клана. Игрок, ставший вторым, получает следующую награду. **При ничьей все претенденты получают соответствующую награду**, а награда за следующее место не присуждается.



Звёзды

Подсчитайте количество звёзд в каждом альбоме. Каждая звезда приносит 1 ПО.



Пример

У Кати в альбоме 4 карты **Кинг-Корги**. Большинство в этом клане у неё, она получает 11 ПО. У Олега и Вани по 2 карты **Кинг-Корги**, каждый получает по 8 ПО. У Романа только 1 карта **Кинг-Корги**, он не получает награду.

| | Корона | Звезда | Птица |
|-------|--------|--------|-------|
| Катя | 11 | | |
| Олег | 8 | | |
| Роман | - | | |
| Ваня | 8 | | |



Первое место

Второе место

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество ПО. При ничьей побеждает игрок, имеющий в коллекции наибольшее количество карт самого ценного клана (сперва легендарный клан, затем остальные, в порядке слева направо).

Однако игра ещё не закончилась. Не убирайте её, пока не выполните следующее...

СТОП

Вы узнали всё, что нужно, чтобы сыграть первую партию в «Стикеры». Закончив её, можете читать дальше.

«Стикеры» — развивающаяся игра. Это значит, что после каждой игры вы будете открывать новые элементы.

Только вы решаете, как изменится ваша игра и как будут развиваться кланы.

Прежде всего, завершив первую партию, переверните памятку.

Каждый игрок записывает своё имя в одну из областей, чтобы отслеживать прогресс кампании.



Пространство в нижней части занимает шкала кампании.

ОТКРОЙТЕ НАБОР



После завершения каждой игры открывайте новый набор. На шкале кампании указано, какой именно набор нужно открыть. Всегда открывайте набор, указанный в крайней левой открытой клетке.

В игре 2 типа наборов:



Наборы силы:

Откройте набор с указанным номером.



Наборы кланов:

Откройте случайный набор.

Пример

Завершив первую игру, откройте **набор силы №1**.



В каждом наборе вас ждут элементы шкалы кампании:

- трофей, который победитель игры приклеивает под своим именем;
- стикер с указанным типом набора. Приклейте его на крайнюю левую клетку шкалы кампании.



КАК ПРИКЛЕИВАТЬ СТИКЕРЫ



Получив новые стикеры, разделите их поровну между игроками.

Каждый игрок приклеивает стикеры на карты в своём альбоме. Всегда приклеивайте стикер на пунктирную клетку на карте.



Стикеры-украшения можно приклеивать куда угодно!



При игре вдвоём

Отложите стикеры  и . Если к кампании присоединятся другие игроки, приклейте соответствующие стикеры на случайные карты.

При игре троём

Отложите стикеры . Если к кампании присоединится ещё один игрок, приклейте соответствующие стикеры на случайные карты.