

# настольная игра

## ЗАГАДКА ЛЕОНАРДО

### ПРАВИЛА ИГРЫ

Леонардо да Винчи оставил огромное количество иллюстраций и зарисовок на самые разные темы. Сложнейшие механизмы, анатомические этюды, явления природы, гидродинамика и оптические эффекты, подробнейшие зарисовки растений, животных и человека, военные машины и чертежи летательных аппаратов... Проекты Леонардо были невероятны в его время и поражают нас сегодня. Многие в них по-прежнему остаются тайной. Вглядитесь в эти выцветшие рисунки, найдите их взаимосвязь и, возможно, Вы сможете раскрыть Загадку Леонардо.

Победителем в игре "Загадка Леонардо" становится тот, кто первым сможет собрать семь разных *Ключей*.

#### Начало игры

В начале игры все карты нужно собрать в одну колоду и тщательно перемешать. Каждому из игроков раздается из колоды по 10 карт. После этого колода помещается в центре стола рубашкой вверх. Карточки *Ключей* кладутся на стол рядом с колодой.

Каждый игрок, не глядя в полученные карты, т.е. взакрывает, выбирает 5 из них и располагает их на столе в форме креста. Остальные карты игрок забирает в руку. После этого карты, выложенные на стол, переворачиваются рубашкой вниз.

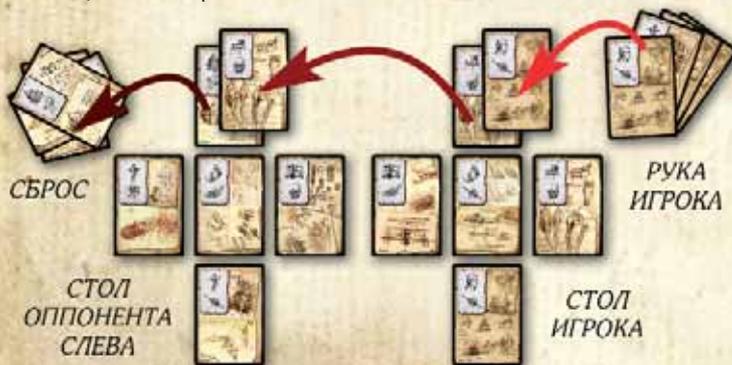
#### Порядок хода

Кто из игроков ходит первым, определяется по жребию. Когда ход игрока заканчивается, следующим ходит игрок, сидящий слева от него, и так далее по часовой стрелке.

Порядок хода каждого из игроков следующий:

1. Сыграть одну карту;
2. Получить *Ключ(и)*, если карты на столе дают такую возможность;
3. Добрать одну карту из колоды в руку.

Во время своего хода игрок должен сыграть одну карту, т.е. выбрать любую карту из тех, которые находятся у него в руке, и заменить ею любую карту из тех, которые находятся у него на столе. Заменяемая карта со стола передается игроку слева и заменяет его карту на столе в той же зоне, где она находилась у игрока, чей сейчас ход – например, справа, слева, по центру и т.д. Та карта, которая заменяется у игрока слева, помещается в сброс.



Таким образом, сыграв карту, игрок меняет как собственную карту на столе, так и карту одного из своих оппонентов (игрока слева). В результате этого игрок может получить необходимый ему *Ключ* или попытаться помешать оппоненту сделать это.

#### Получение *Ключей*

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



Если карты игрока на столе расположены таким образом, что одинаковый символ присутствует одновременно на трех картах, расположенных в ряд по вертикали или по горизонтали, игрок получает соответствующий этому символу *Ключ*.



Игрок может получить *Ключ* только после того, как сыграет в этот ход свою карту. Следовательно, карта, которая была при этом заменена, уже не учитывается при получении *Ключа*.

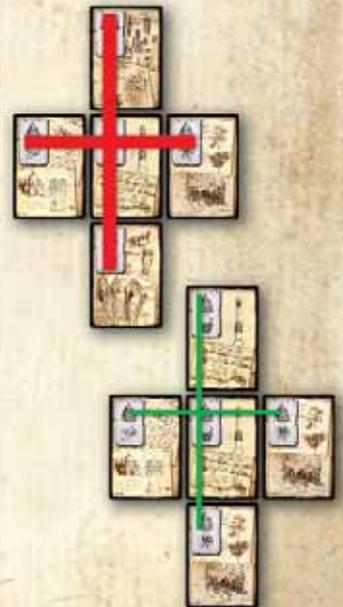
Получая *Ключ*, игрок берет соответствующую карточку *Ключа* и кладет ее перед собой на стол, показывая этим, что он уже получил данный *Ключ*.

За один ход игрок может получить несколько *Ключей*, если все карты с необходимыми символами одновременно присутствуют у него на столе и правильно расположены.

Если у игрока уже есть *Ключ* с каким-либо символом, повторно получить *Ключ* с таким же символом он уже не может.

Один раз за игру каждый игрок может получить один любой *Ключ* по своему выбору в том случае, если к концу хода будет иметь одинаковый символ на всех пяти своих картах на столе.

В конце своего хода игрок должен взять из колоды одну карту. Если в процессе игры карты в колоде закончились, необходимо перемешать карты, находящиеся в сбросе, и сформировать из них новую колоду.



#### Победа в игре

Игра заканчивается в тот момент, когда кто-либо из игроков получит **СЕМЬ РАЗНЫХ *Ключей***. Игрок, собравший необходимое количество *Ключей*, становится победителем.