



МОСИГРА

**Российская сеть магазинов
настольных игр.**

mosigra.ru



**Магеллан — российский
производитель игр и подарков.**

mglan.ru

Правила игры скачаны с mosigra.ru



Об игре

По статистике, каждый второй холодильник в нашей стране украшен магнитиками с изображениями мировых достопримечательностей: Эйфелевой башни, Тадж-Махала, Колизея, Нойшванштайна, Эмпайр-стейт-билдинг, — даже если его владельцы никогда не покидали родных краёв. Но теперь вам не нужен холодильник, чтобы совершить виртуальный тур по культовым туристическим местам. В этом выпуске настольной игры Comparity — сотня всемирно известных зданий, башен, памятников, храмов и даже мостов, которые ждут не дождутся, когда их рассортируют по высоте и времени постройки.

Comparity — это целая серия быстрых и компактных настольных игр, в которых вы будете сравнивать всё на свете — от высоты знаменитых сооружений до мировых сборов культовых фильмов. Всегда требуйте в продаже новые игры под маркой Comparity!

Игровые карты

В настольной игре Comparity 100 карт со всемирно известными достопримечательностями — от древних храмов до ультрасовременных высоток из стекла и бетона. Все эти карты двусторонние. С закрытой стороны карты есть только иллюстрация, название и местоположение достопримечательности, а с открытой стороны — год постройки и высота в метрах. **Когда вы перемешиваете и раздаёте карты, держите их закрытой стороной вверх.** Смотреть на открытую сторону можно только тогда, когда игрок в свой ход проверяет карту (см. ниже).



Закрытая сторона



Открытая сторона

Обратите внимание: чтобы не показывать раньше времени открытую сторону карт, в примерах мы используем карты, которых вы не найдёте в игре.

Годы и метры

В мировой практике высота зданий измеряется по-разному: по крыше, верхнему архитектурному элементу, антенне и т. п. Мы всегда указываем высоту достопримечательности от уровня земли (или воды) до её высочайшей точки — будь то крыша, шпиль или антенна — по состоянию на 2015 год. Помимо всего прочего, это означает, что в высоте памятников учитывается пьедестал. Во всех спорных случаях мы придерживаемся данных Совета по высотным зданиям и городской среде.

Временем постройки достопримечательности мы считаем тот год, когда она обрела свой современный облик. Для некоторых сооружений назвать точный год постройки невозможно, в таких случаях мы указываем приблизительное время создания и даём соответствующую пометку на обеих сторонах карты.

Точный год постройки

Примерное время создания

Подготовка к игре

Прежде всего, вам надо договориться, в каком порядке вы будете выкладывать карты: хронологическом (по годам) или высотном (по высоте). В первом случае вам надо будет определять, какая достопримечательность была построена раньше другой, а во втором — какая выше. В правилах описан второй вариант. Чтобы сыграть в хронологическом режиме, просто используйте годы постройки достопримечательностей вместо их высоты.

Перетасуйте колоду и раздайте каждому игроку по 7 карт. Игроки не берут свои карты на руки, а кладут их на стол перед собой закрытой стороной вверх. Нельзя смотреть на открытую сторону карт — ни своих, ни чужих, ни оставшихся в колоде.

Теперь вам надо сделать *игровую стопку*. В зависимости от числа игроков в ней должно быть разное количество карт:

2 игрока — 15 карт	4 игрока — 35 карт
3 игрока — 20 карт	5 игроков — 40 карт

Отсчитайте из колоды нужное количество карт и положите их в стопку закрытой стороной вверх с краю стола — так, чтобы все игроки могли дотянуться. Оставшиеся карты уберите в коробку, в этой партии они не пригодятся. Выложите верхнюю карту игровой стопки посередине стола закрытой стороной вверх — это будет первая карта в игровой зоне. Первым ходит тот из игроков, кто побывал на самом высоком здании.

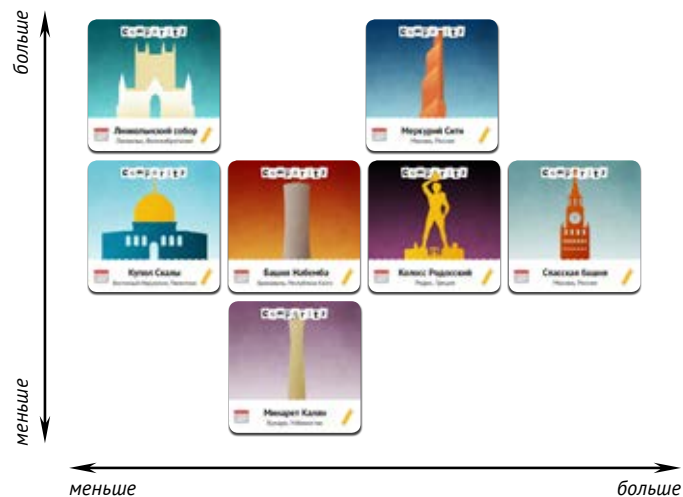
Ход игры

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход вы можете либо выложить в игровую зону одну из своих карт, либо проверить любую карту, лежащую в игровой зоне закрытой стороной вверх. Затем вы передаёте право хода следующему игроку — своему соседу слева. Побеждает в игре тот, кто первым избавится от всех своих карт.

Для простоты мы будем называть карты, лежащие в игровой зоне закрытой стороной вверх, *закрытыми картами*, а те, которые лежат открытой стороной вверх, — *открытыми картами*. *Вскрыть карту* — значит перевернуть её с закрытой стороны на открытую. Две карты, которые касаются друг друга сторонами (по горизонтали или вертикали), считаются *соседними картами*, или лежащими рядом. Если карты соприкасаются только углами (по диагонали), они рядом не лежат и соседними не считаются.

А) Сыграть карту

Выберите одну из своих карт и выложите её закрытой стороной вверх рядом с любой картой в игровой зоне (слева, справа, сверху или снизу). Можно сыграть карту таким образом, чтобы она оказалась рядом с несколькими картами (см. правила «Дует» и «Трио» ниже). Выбирая место для карты, старайтесь соблюдать правило увеличения высоты слева направо и снизу вверх. Иными словами, карты с более высокими достопримечательностями должны лежать правее и выше вашей, а с более низкими — левее и ниже. Раздвигать или менять места карты в игровой зоне нельзя.



Пример: вы хотите сыграть «Линкольнский собор». В игровой зоне уже лежат «Купол Скалы», «Башня Набемба» (в одном ряду) и «Минарет Каляна» (под «Башней Набемба»). Вы уверены, что Линкольнский собор выше Купола Скалы и ниже башни Набемба, но вставлять карты между другими нельзя. Вы могли бы выложить свою карту правее «Минарета Каляна», но не уверены, что Линкольнский собор выше. Поэтому вы размещаете его над картой «Купол Скалы».

Правило «Дуэт»: если вы сыграли карту таким образом, что она оказалась рядом с *двумя* картами в игровой зоне, то следующий игрок немедленно должен либо взять себе одну карту из игровой стопки, либо проверить любую карту в игровой зоне (см. ниже). После этого он делает свой ход, как обычно.

Правило «Трио»: если вы сыграли карту таким образом, что она оказалась рядом с *тремя* картами в игровой зоне, то сразу же выполняется правило «Дуэт», как описано выше. Однако если следующий игрок решил не проверять карту (или проверил, но не нашёл нарушения), вы немедленно выкладываете ещё одну карту (правила «Дуэт» и «Трио» при этом не действуют).

Крайне редко карту можно выложить так, что она окажется рядом с четырьмя картами в игровой зоне. На такой случай особых правил нет, срабатывает обычное «Трио».

Б) Проверить карту

Вскройте одну из закрытых карт в игровой зоне. Если рядом с этой картой нет открытых карт, вы должны также вскрыть любую соседнюю карту. В противном случае вы не обязаны вскрывать соседнюю карту, хотя можете это сделать. Иными словами, вы должны вскрыть ту карту, которую проверяете, и можете вскрыть одну соседнюю карту, и после этого хотя бы одна карта рядом с проверяемой должна быть открытой.

Затем проверьте, соблюдается ли в игровой зоне правило увеличения высоты слева направо и снизу вверх. Для этого сравните высоту *на каждой паре открытых соседних карт* в игровой зоне — не имеет значения, кем и когда эти карты были вскрыты. Если две открытые карты не лежат рядом (например, их разделяет другая карта или же они касаются только углами), сравнивать их высоту не надо.

Пример



В этом примере только одно нарушение: Меркурий Сити выше Торре Форстер и должен лежать правее. Карты «Купол Скалы» и «Спаская башня» касаются только углами, поэтому их высота не сравнивается. Минарет Калян и Колосс Родосский имеют одинаковую высоту, поэтому могут лежать в любом порядке. Башни-близнецы ВТЦ явно выше минарета, но они лежат *взакрытую*, а потому не участвуют в сравнении.

Если вы не обнаружили ни одного нарушения правила увеличения высоты, то должны взять в качестве штрафа за недоверие **2 карты** из игровой стопки.

Если вы нашли хотя бы одно нарушение правила увеличения высоты, то предыдущий игрок — ваш сосед справа — должен взять из игровой стопки **3 карты** в качестве штрафа, *даже если он не виноват в этом нарушении*. После этого поменяйте местами те открытые карты, которые нарушают это правило.

Пример



Чтобы устранить нарушение, достаточно поменять местами карты «Меркурий Сити» и «Торре Форстер».

Если вы не можете поменять местами карты так, чтобы не возникло новых нарушений, то просто сбросьте одну из карт, сыгранных не по правилам.

Пример



Если поменять местами карты «Башни-близнецы ВТЦ» и «Минарет Калян», появится новое нарушение, поскольку башни-близнецы выше, чем Колосс Родосский. Поэтому вы просто сбрасываете башни-близнецы ВТЦ.

Если из-за сброса карты игровая зона распалась, вам надо немедленно сыграть одну из своих карт таким образом, чтобы соединить эти части. Карта выкладывается *взакрытую*, правила «Дуэт» и «Трио» при этом не действуют.

Пример



Если поменять местами карты «Башня Набемба» и «Минарет Калян», появится новое нарушение, поскольку башня Набемба выше Колосса Родосского. Поэтому вы сбрасываете башню Набемба, разбивая игровую зону. Чтобы объединить её, вы кладёте «Спейс-Нидл» между «Линкольнским собором» и «Торре Форстер».

Если в игровой стопке нет карт

Если вам надо взять карты, а игровая стопка закончилась, недостающие карты дают вам другие игроки. Сначала ваш сосед слева выбирает и даёт вам одну из своих карт, потом следующий соперник по часовой стрелке делает то же самое, и так далее, пока вы не получите нужное число карт.

Конец игры

Игрок, выложивший в игровую зону свою последнюю карту, сразу же становится победителем.

В процессе игры вы видели многие карты с открытой стороны и наверняка запомнили их высоту и годы создания. Будет интереснее, если в вашей следующей партии вы не станете использовать знакомые карты. Поэтому после игры не вскрывайте карты, оставшиеся лежать *взакрытую*, а сложите их вместе с теми картами, которые в игре не участвовали, и используйте получившуюся колоду в вашей следующей партии. Карты, которые были открыты в ходе игры, отложите в сторону. Верните их в колоду только тогда, когда в ней не останется ни разу не открытых карт.



Продюсеры: Тимофей Бокарёв, Дмитрий Кибкало.

Над игрой работали: Константин Селезнёв, Иван Карманов, Алексей Резников, Наталья Бокарёва, Тихон Фисейский.

Художник и дизайнер Андрей Шестаков.

Развитие игры: Пётр Тюленев.

© ООО «Игрология». Разработка игры. 2015.

© ООО «Магеллан», 2016.

117342, Москва, улица Бултерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.

Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры

без разрешения правообладателя запрещено.