

ОБ АВТОРАХ

РАЗРАБОТЧИКИ ИГРЫ

Вскоре после того, как Лоран и Шарль придумали концепцию игры Colorage (Цветные Сражения – её вариант), они поняли, что в эту игру можно добавить много разных механик. Поэтому покорение каждого нового мира при помощи цветов предлагает новые и всё более увлекательные задачи.

Шарль Шевалье создал более 30 изданных игр, в том числе таких хитов, как Masques (Centre National Du Jeu 2010), Abyss (Double 6 2015) и Канагава (Jocul anului 2016). Параллельно с разработкой игр он работает архитектором в департаменте Ивелин. Простая механика и элементы массовой культуры – его фирменный стиль.

Лоран Эскофье занимается разработкой игр уже более 20 лет. Его самая известная игра – Loony Quest (специальный приз жюри FIJ 2015 в Каннах). В его играх нередко приходится рисовать. Неудивительно, ведь он работает арт-директором в Париже.

ХУДОЖНИКИ

MINTE: НЕО ТОКИО + САФАРИ + ФЕСТИВАЛЬ ПОНЧИКОВ

MINTE – творческая студия в Пунае (Индия), работающая, в основном, в сферах пре-продакшна, комиксов и 2D анимации. Эта студия, основанная в сентябре 2014 года Брайсом Пуассоном и Жослен Азорин-Лора, объединяет лучшие таланты современной Индии под руководством международной команды энтузиастов. Подробности на сайте: www.minte.co

БИШОП ПАРИГО: ОДНО И ТО ЖЕ

Бишоп Париго (настоящее имя – Никола Пуарье) – парижский художник. Он создаёт новую разноцветную городскую среду, где правят улыбка и беззаботность. Его фирменная символика – маленькие птички, позволяющие зрителям вновь почувствовать себя детьми. Бишоп Париго – многогранный творец, несущий свой стиль везде и любыми средствами! За последние 10 лет он работал с разными материалами: холстом, бумагой, деревом, бетоном, тканью, игрушками... Он постоянно развивается, никогда не изменяя себе, что привлекло к сотрудничеству с ним, в числе других, Posca, Casio G-Shock, Eastpak, Molitor, Les Enfoirés (ресторан любви и милосердия) и Pullin.

АДРИЕН ЖИРО: ОЛИМПИАДА ОКРУГЛОГО СТОЛА

Адриен Жиро – концепт-художник и дизайнер, работающий в сфере видеоигр для мобильных платформ, консолей и персональных компьютеров. Провив несколько лет в Чехии и Германии, он переехал в Париж и работает теперь над новыми проектами Ubisoft. Участие в разработке настольной игры дало ему прекрасную возможность попробовать новый вид совместного творчества.

INKIE: ВЕРСАЛЬ В ЭПОХУ ЛЮДОВИКА XIV: МАГИЯ ВОДЫ

Дальфин всегда знала, что хочет заниматься творчеством, но не знала, каким... Её сердце металось между дизайном, архитектурой и рекламой. В 18 лет она поступила в художественное училище на отделение рекламы. Она начала карьеру ассистентом в BETC, а затем стала арт-директором в Publicis. Все эти годы она рисовала. В 2014 она начала работать иллюстратором в агентстве Marie Bastille под псевдонимом Inkie. В число её клиентов входят Uniqlo, Chase Pay, Stylist and Beaux-arts magazine, Gallimard, Crédit Agricole, CNAM, Emmaus Solidarité, Théâtre Point Virgule, Dacia...

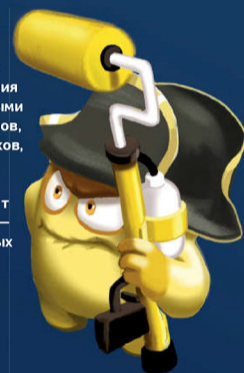
ОТ РУКОВОДИТЕЛЯ

Эта игра появилась на свет после (список слишком длинный, а выделенного дизайнером места слишком мало): 100 000 кофейных зёрен, т.е. 999 чашек кофе и 1 лонг блэка (досадное недоразумение), 1 корейского барбекю, посещения Версаля, караоке в Сеуле, встреч с замечательными (и терпеливыми) дизайнерами, издателями и прославленными иллюстраторами, 300 образцов клей-спрея, 2 345 протестированных жетонов, 1 брокколи, 843 часов создания прототипов, 8 пачек парацетамола, чудесных руководителей проектов (без которых идеи ничего не значат), храбрых тестировщиков, и раздражительного бретонского (тавтология) дизайнера из Талента на Луаре.

© Asmodee Group 2019
По лицензии Harry Baobab
Авторы игры: Шарль Шевалье и Лоран Эскофье
Художники: Minte, Inkie, Бишоп Париго, Адриен Жиро



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



Цветные сражения



ПРАВИЛА ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ

- 4 стирающихся маркера
- 18 двусторонних полей (36 приключений в 6 мирах)
- 1 губка для стирания
- 1 правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок, набравший больше всего очков к концу игры, объявляется победителем. В случае ничьей игроки делят победу.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

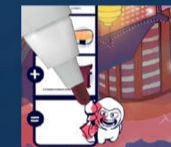
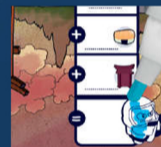
- Раздайте каждому игроку по маркеру;
- Положите поле так, чтобы до него мог дотянуться каждый игрок (каждый мир состоит из 6 приключений возрастающей сложности, изображённых на 3 двусторонних полях). Если вы играете впервые, мы рекомендуем выбрать один из миров и играть все его приключения по порядку.

Сложность: Новичок
36 ячеек – от 2 до 4 игроков

Сложность: Чемпион
48 ячеек – от 2 до 4 игроков

Сложность: Легенда
60 ячеек – от 3 до 4 игроков

- Каждый игрок закрасивает изображение своего воина:



- Первым ходит самый младший игрок.

ХОД ИГРЫ

В свой ход закрасьте 1 ячейку. Вы можете закрасить:

ячейку со стрелкой

ИЛИ

ячейку, смежную с уже закрасненной (вами или другим игроком)



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда последняя ячейка закраснена, игра заканчивается и игроки подсчитывают свои победные очки.

ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА

Опытные игроки могут получить новые впечатления, устроив чемпионат! Выберите мир или набор приключений, и бросьте вызов своим друзьям. Не забудьте записать набранные очки в таблицу.

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4
поле 1				
поле 2				
поле 3				
поле 4				
поле 5				
поле 6				
ИТОГО				

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4
поле 1				
поле 2				
поле 3				
поле 4				
поле 5				
поле 6				
ИТОГО				

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4
поле 1				
поле 2				
поле 3				
поле 4				
поле 5				
поле 6				
ИТОГО				

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4
поле 1				
поле 2				
поле 3				
поле 4				
поле 5				
поле 6				
ИТОГО				

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4
поле 1				
поле 2				
поле 3				
поле 4				
поле 5				
поле 6				
ИТОГО				

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4
поле 1				
поле 2				
поле 3				
поле 4				
поле 5				
поле 6				
ИТОГО				

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Когда последняя ячейка закраснена, победные очки подсчитываются следующим образом:

x **+1** **+1** **+1** **1+1** **5+15** **-1**
2+3 **6+20** **+** **2+3** **6+20** **+** **2+3** **6+20**
4+10 **8+30** **+** **4+10** **8+30** **+** **4+10** **8+30**

	Умножение	1 ПО	Соединение	Соседство	Набор	Большинство	-1 ПО
Объяснение символов	Перемножьте количества собранных (закрашенных) символов. Результат – количество очков, которое вы получаете.	Вы получаете по 1 очку за каждый собранный (закрашенный) символ.	Если вы соединили несколько символов закрасненными вами ячейками, получите по 1 ПО за каждую звёздочку на этих символах.	Вы получаете по 1 ПО за каждую закрасненную вами ячейку, непосредственно граничащую с символом или соединённую с ним закрасненными вами ячейками.	Чем больше символов вы закраснили, тем больше очков получаете: 1 символ = 1 ПО 2 символа = 3 ПО 3 символа = 6 ПО 4 символа = 10 ПО 5 символов = 15 ПО 6 символов = 20 ПО 7 символов = 25 ПО 8 символов = 30 ПО	Чтобы получить очки за символ, закрасьте больше ячеек, соседних с ним, чем любой другой игрок. В случае равенства все игроки получают полное количество очков.	Вы теряете по 1 очку за каждый собранный (закрашенный) символ.
Пример подсчёта очков в мире НЕО ТОКИО.	= 6 ПО	= 3 ПО	= 10 ПО	= 5 ПО	= 6 ПО	= 5 ПО	-1 -2

Символы в каждом из миров:

МИР	Символы
НЕО ТОКИО	
САФАРИ	
ФЕСТИВАЛЬ ПОНЧИКОВ	
ОДНО И ТО ЖЕ	
ОЛИМПИАДА ОКРУГЛОГО СТОЛА	
ВЕРСАЛЬ В ЭПОХУ ЛЮДОВИКА XIV	