KUBIX

ПРОМІНЬ

У грі «ПРОМІНЬ» ви виступаєте у ролі вітражистів, що змагаються у витонченості вітражів. Поєднуйте кольори і розміри, грайте зі світлом, осяйте світ своєю славою!

ВМІСТ ГРИ

12 карт

(від 1 до 12, у 5 різних кольорах)

Колір кожної карти видно з обох боків, але значення вказане лише на її лицьовій стороні.

5 карт «+» (✚)

Ці карти використовуються, щоб підказати, де у вас на руці карти з нижчим і вищим значенням. Карта з символом ✚ вказує, хто ходить першим.

Блокнот підрахунку очок

						✓✗	✓●	✗
1						10	5	-5/[]
2						20	10	-5/[]
3						30	15	-5/[]
4						40	20	-5/[]
Σ								

15 Намистин для ставок

5 Захисних Намистин

ОГЛЯД ГРИ

«Промінь» — це карткова гра на взятки, в якій гравці намагатимуться спрогнозувати, скільки взяток вони зможуть здобути. Але робитимуть це гравці, не знаючи точних значень своїх карт! Лицьові сторони ваших карт знатимуть тільки суперники! Щоб виграти взятку, вам доведеться здогадатися, які карти у вас на руках!

ІГРОВІ ТЕРМІНИ

Із розданих карт формується **рука** гравця. **Взятка** ( ) — це всі карти, розіграні протягом одного раунду — їх забирає гравець, що зіграв карту з найбільшим значенням. **Козирна масть** — карти цього кольору старші за карти інших кольорів. У цій грі козирна масть жовта ( ). **Роздача** — один з 4 етапів, під час якого гравці розігруватимуть взятки. Кожна роздача складається з 10 взяток.

ПРИГОТУВАННЯ

1. Виберіть першого гравця у довільний спосіб. Він отримує карту .

   Інші гравці отримують по карті .

2. Залежно від кількості гравців сформуйте для поточної партії колоду карт згідно наведеної нижче таблиці. Решту карт покладіть у коробку.

3 гравців	4 гравців	5 гравців
Карти від 1 до 8	Карти від 1 до 10	Карти від 1 до 12

3. Перетасуйте сформовану колоду та покладіть її на стіл у досяжності для всіх гравців.

4. Розташуйте всі намистини в центрі столу, у досяжності для всіх гравців.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра складається з 4 роздач. Наприкінці десятої взятки у кожній роздачі гравці здобуватимуть або втрачатимуть очки, залежно від зроблених ними ставок.

Кожна роздача складається з 4 фаз:

1. РОЗДАЧА ТА СОРТУВАННЯ КАРТ
2. ДЕМОНСТРАЦІЯ КАРТ НА РУКАХ І СТАВКИ
3. РОЗІГРАШ ВЗЯТОК
4. ПІДРАХУНОК ОЧОК

1. РОЗДАЧА ТА СОРТУВАННЯ КАРТ

Гравець з картою тасує колоду й роздає **кожному гравцеві по 10 карт долілиць.** Решту 10 карт він відкладає – вони в поточній роздачі не знадобляться. Кожен гравець дивиться на отримані карти й сортує їх — спершу за кольором, а згодом за значенням (у зростаючій або спадній послідовності). Далі кожен гравець бере карту й розміщує її ліворуч або праворуч від карт на руці, щоб позначити сторону з картами із найбільшим значенням.

Приклад:

АБО

Опісля всі передають свої карти гравцеві ліворуч, не розкриваючи лицьові значення карт.

2. ДЕМОНСТРАЦІЯ КАРТ НА РУКАХ І СТАВКИ

Кожен гравець бере отримані карти й **дивиться лише на їхній зворот,** не на лицьову сторону. **Значення** карт повинні бачити лише суперники.

Тепер, починаючи з першого гравця ( ), і далі за годинниковою стрілкою кожен гравець робить ставку на те, скільки взяток він зможе виграти протягом роздачі.

Увага: першим робить ставку гравець ліворуч від того, хто роздавав карти, бо карта 1-го гравця змінила власника.

Кожен гравець бере стільки Намистин для ставок ( ), скільки взяток, на його думку, він зможе виграти. Крім того, гравці можуть взяти Захисну намистину ( ) — але не більше однієї, — якщо вони думають, що можуть узяти 1 додаткову взятку. Гравці можуть не брати взагалі, або взяти лише 1 .

Порада: Захисні намистини можна також використовувати для перехоплення взяток суперників! Не соромтеся використовувати Захисні намистини агресивніше.

Коли всі гравці зроблять ставки, переходьте до фази 3. РОЗІГРАШ ВЗЯТОК.

Приклад: *переглянувши карти на руках суперників, а також кольори своїх карт, Рома вирішує взяти 3 і 1 . Тепер у поточній роздачі йому треба виграти 3 або 4 взятки.*

3. РОЗІГРАШ ВЗЯТОК

Ця фаза **складається з 10 взяток.** Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець грає 1 карту зі своєї руки, розміщуючи її в центрі столу, згідно з наступними правилами:

- **Гравець може перевірити значення карти, лише зігравши її.** Він не може дізнатися значення карти до того, як викладе її на стіл.
- **Гравець, що починає взятку, може зіграти карту будь-якого кольору** — цей колір стає **основним** у поточній взятці.
- Якщо у гравця на руці є щонайменше 1 карта основного кольору, він **повинен** її зіграти.
- Якщо у гравця на руці немає карти основного кольору, він може зіграти **будь-яку карту.**

Коли всі гравці розіграють по 1 карті, той, хто поклав **найсильнішу** карту, виграє цю взятку (див. «Переможна карта»). Переможець бере всі зіграні карти зі взятки та кладе їх в один стос долілиць перед собою. Усі мають доступ до інформації про кількість взяток, виграних кожним гравцем. Рекомендуємо класти намистину на кожну виграну вами взятку.

Важливо! Не можна дивитися на карти у виграних взятках, а також на 10 карт, які не використовуються в поточній роздачі.

Гравець, що виграв взятку, розпочинає наступну взятку.

Роздача закінчується, щойно у гравців на руках вичерпаються кольорові карти. Після цього починається фаза 4. ПІДРАХУНОК ОЧОК

Наприкінці роздачі лишіть карту на руці. Перший гравець з попередньої роздачі роздає карти для наступної роздачі.

Переможна карта. У взятці перемагає карта козирної масті ( ) із найбільшим значенням. Якщо карт козирної масті у взятці немає, перемагає старша карта основного кольору взятки.

Приклад:

Рома виграв попередню взятку, тому в поточній взятці він грає карту зі значенням **4** . Таким чином, Рома задав основний колір поточної взятки — **червоний**.

Тепер ходить Христя. Оскільки вона має 2 карти, то мусить зіграти одну з них. Вона хоче виграти взятку, тож грає найстаршу зі своїх карт. Як виявилося, це карта зі значенням **3**. Шкода, проте тепер Христя знає, що її друга карта має значення **1** або **2**. Наразі карта Роми перемагає у поточній взятці.

Тепер свою карту грає Ірина. Оскільки в неї немає карт , вона може зіграти будь-яку карту. Вона може зіграти карту козирної масті, щоб виграти взятку, але вона грає карту зі значенням **3**. Поки що Рома має всі шанси виграти поточну взятку.

У Дениса 3 карти . Він може спробувати виграти цю взятку, зігравши найстаршу з них, але є підозра, що Рома не хоче вигравати поточну взятку. Щоб «допомогти» Романові виграти цю взятку, Денис грає карту зі значенням **2** .

Оскільки жоден із гравців не зіграв козирну карту ( ), взятку виграє Рома, адже він зіграв карту основного кольору з найбільшим значенням — **4** , тепер він бере всі зіграні в поточній взятці карти та кладе їх перед собою одним стосом долілиць.

4. ПІДРАХУНОК ОЧОК

Після останньої взятки у роздачі порівняйте кількість взяток, яку виграв кожен гравець, із його початковою ставкою.

- **Ви не брали Захисну намистину:** ваша ставка зіграла, тільки якщо у вас стільки Намистин для ставок, скільки й виграних вами взяток.
- **Ви взяли Захисну намистину:** ваша ставка зіграла, якщо кількість виграних вами взяток дорівнює або на одну більше кількості ваших жовтих Намистин для ставок.

Залежно від результату вашої ставки та поточної роздачі, ви отримуєте очки згідно наведеної нижче таблиці:

	1 роздача	2 роздача	3 роздача	4 роздача
Ставка зіграла без	10 очок	20 очок	30 очок	40 очок
Ставка зіграла з	5 очок	10 очок	15 очок	20 очок

Якщо ваша ставка не зіграла, то ви втрачаєте 5 очок за кожну взятку, на яку ваш виграш відрізняється від ставки (хоч в плюс, хоч в мінус). Наявність Захисної намистини не має значення.

Запишіть очки гравців у блокнот для підрахунку очок і розпочинайте наступну роздачу.

Приклад: *Для першої роздачі Рома узяв 3 Намистини для ставок і 1 Захисну намистину. Під час фази* 3. РОЗІГРАШ ВЗЯТОК *він виграв 3 взятки, тобто його ставка зіграла! Оскільки в нього є Захисна намистина, він отримує 5 очок. Якби він виграв 6 взяток, то втратив би 15 очок. Якби він виграв 2 взятки, то втратив би 5 очок.*

ГРА ВТРЬОХ

Під час 4-ї роздачі (і тільки 4-ї) першим робить ставку гравець з найбільшою кількістю очок. Він розпочинає першу взятку під час фази 3. РОЗІГРАШ ВЗЯТОК. У разі нічиєї робить ставку та першим виконує хід гравець ліворуч від першого гравця (або сам перший гравець, якщо він один з претендентів).

КІНЕЦЬ ГРИ

Перемагає той, що здобув найбільшу кількість очок **наприкінці 4-ї роздачі.** У разі нічиєї перемагає той, хто набрав найбільше очок під час останньої роздачі. Якщо нічия зберігається, то перемагає гравець ліворуч від першого гравця (або сам перший гравець, якщо він один з претендентів).

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри:
Таікі ШІНЗАВА

Ілюстрації:
Crocotame Studio

Керівник проєкту:
Ремі МАТЬЄ

Переклад українською:
Данило РЕГА

Українські редактори:
Антон ШИГІМАГА,
Катерина ОЗЕРОВА

Верстав:
Роман НАУМЕНКО

©2025 IELLO. Усі права застережено.

Гра «ПРОМІНЬ» спершу була видана в Японії видавництвом «Korokoro Dou» та творчим колективом «Kentaiki». Ілюстрації до гри були виконані Сатоші Такахатою. Видавництво «IELLO» внесло кілька змін до початкових правил.