



Правила

«Омига» — это игра на размещение элементов для двух игроков. Для победы необходимо выложить цепочку карт, достигающую противоположного от игрока края стола, либо разместить свою карту позади одной из карт оппонента. Оба игрока ходят одновременно, так что скорость вам пригодится!

Подготовка к игре

Один игрок берет 36 белых карт, а второй — 36 черных. Затем они перемешивают свои карты и кладут получившиеся колоды рубашкой вверх перед собой. Белый игрок выкладывает одну случайную карту из колоды лицом вверх в центр стола. Теперь черный игрок открывает карты из своей колоды, пока не отыщет подходящую к уже выложенной на стол (см. правило размещения 1). Неподходящие карты замешиваются обратно в колоду. Затем оба игрока не глядя берут по три верхние карты из колоды себе в руку.



*Место для
стопки сброса*



Карты в руке



Колода



*Стартовые карты
(пример)*



Колода



Карты в руке



*Место для
стопки сброса*

Игровое пространство перед началом игры

Ход игры

Игроки смотрят друг другу в глаза, пока кто-нибудь из них или тех, кто наблюдает за игрой, не крикнет «Омига!». После этого оба игрока переворачивают карты в руке лицом вверх и игра начинается. Игроки ходят одновременно, пытаясь выкладывать карты как можно быстрее, соблюдая три правила размещения. Если игрок выложил все карты, он тут же берет еще три карты из колоды. Игрок может в любое время сбросить все карты из руки **лицом вверх** в стопку сброса и взять из колоды три новые карты. Если колода заканчивается, игрок переворачивает свою стопку сброса, формируя новую колоду.

Правила размещения

Карты выкладываются таким образом, чтобы цветные полукруги на них находились слева и справа.

Размещая карты, игроки должны следить за тем, чтобы они были соединены друг с другом по горизонтали либо по вертикали, а также с картами оппонента по горизонтали, вертикали или диагонали. Таким образом, обычно есть два подходящих места для карты.

Всего существует три правила размещения. Игрок может выложить карту на свободное место рядом с другой картой, лежащей на столе, если соблюдены все три следующих условия:

1

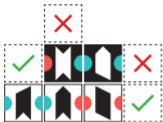
Форма фигур и цвет полукругов
на прилегающих друг к другу картах
совпадают.



Это означает, что полукруги должны объединяться в целые круги одного цвета, а фигуры на картах — подходить друг другу, как детали пазла: диагональ к совпадающей диагонали, а острая вершина — к выемке, и наоборот.

2

Карта соединена по **горизонтали** или **вертикали** с картой **своего** цвета.



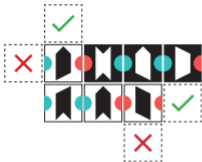
*Два подходящих места
для белой карты
(зеленые галочки)*



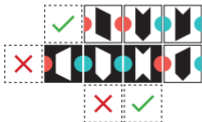
*Та же ситуация для
черной карты*

3

Карта соединена с картой **оппонента** по **горизонтали, вертикали** или **диагонали**.



Два подходящих места для белой карты



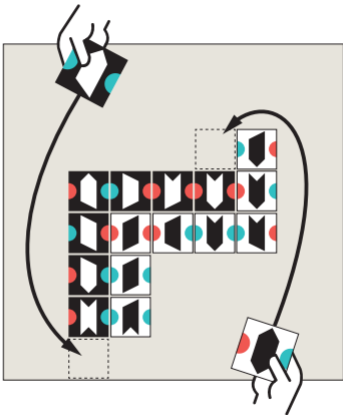
Два подходящих места для черной карты в этой же ситуации

Конец игры

Игрок, первым выложивший свою карту позади одной из карт оппонента (см. пример на следующей странице), тут же побеждает. Другой способ одержать победу – выстроить цепочку карт до противоположного края стола.

Ничья

Игра завершается ничьей, если оба игрока выложили свои карты вплотную к левому и правому краю стола. Игра также заканчивается ничьей, если один из игроков выложил все свои карты, кроме карт в руке, и ни одну из них нельзя выложить.





Пример игры

Черный игрок может победить, выложив карту на краю стола со стороны белого игрока.

Белый игрок, в свою очередь, может победить, выложив карту позади черной карты справа сверху. Тот, кто успеет выложить нужную карту первым, победит в игре

Игра Андреаса Шляйхера

© Dionysos Games 2017

**Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games.**

Переводчик: Артём Ясинский

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Артём Ясинский

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил,
компонентов, иллюстраций без разрешения
правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2020 — правообладатель
русскоязычной версии игры.

Все права защищены.

