

ЗЕВС

на Каникулах



Олимпийская арифметика для 2-5 игроков от 8 лет

Зевс на каникулах?! А что тут такого? Даже богам нужна передышка! И вот уже Зевс вприпрыжку несётся по Олимпу, а за ним и остальные небожители! Вы тоже можете принять участие в их игре. Складывайте числа и взбирайтесь на гору Олимп! Если вы первым окажетесь на самом вершине вместе с Зевсом – смело называйте себя настоящим олимпийцем!

Что от вас потребуется? Ловко жонглировать числами в пределах 100, быть очень внимательным и умело пользоваться помощью древнегреческих богов – складывать, вычитать, округлять и даже коварно менять цифры местами!

Эта игра прекрасно тренирует устный счёт и смекалку. Рекомендуем!

Компоненты

- ⚡ Фигурка Зевса
- ⚡ 60 карт:
 - Карты с числами от 1 до 10 – 40 карт (по 4 каждого вида)
 - Посейдон – 4 карты
 - Арес – 3 карты
 - Афина – 3 карты
 - Гермес – 3 карты
 - Афродита – 2 карты
 - Аполлон – 2 карты
 - Артемида – 2 карты
 - Гера – 1 карта



Цель игры

Поочерёдно с другими игроками добавляйте карты на вершину Олимпа (в центр стола) и подсчитывайте его высоту. Иногда, следуя правилам, забирайте себе фигурку Зевса. Как только Олимп достигнет отметки 100 или больше, игрок с фигуркой Зевса объявляется победителем текущего раунда (подробности в разделе «Окончание раунда»). Каждый раз записывайте такому игроку по одной букве из имени «Зевс». Тот, кто сможет первым собрать буквы «З-е-в-с» (то есть выиграет 4 раунда) – станет победителем!

Подготовка к игре

Перед тем как приступить к игре, изучите карты греческих богов в разделе «Помощь греческих богов». Перемешайте колоду карт и раздайте каждому игроку по 4 карты (посмотрите полученные карты, но не показывайте их остальным). Положите колоду посередине стола лицом вниз. Поставьте фигурку Зевса рядом с колодой.

Ход игры

Игра длится несколько раундов. Первым игроком первого раунда становится тот, чьё имя начинается с буквы «З», или буква «З» наиболее близка к первой букве его имени.

В свой ход вы выкладываете 1 карту из руки лицом вверх в центр стола в стопку сброса (рядом с основной колодой). Выкладывая карту, вы взбираетесь на Олимп. В самом начале игры отметка высоты «0». Если вы выкладываете карту с числом, называйте новую отметку высоты, на которую поднялись игроки. Например, если текущая отметка «10», и вы сыграли «7», то говорите: «17». Если вы играете карту с греческим богом, выполните указанные на карте действия и назовите новую отметку.

В любом случае, выложив карту на середину стола, возьмите 1 новую карту из колоды, чтобы на руках у вас снова оказалось прежнее количество карт. Далее ход передаётся игроку слева от вас.

Пригласить Зевса

Забирайте себе фигурку Зевса всякий раз, когда:

- ⚡ текущая отметка высоты становится кратна 10 (то есть 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 или 100), или
- ⚡ вы выкладываете такую же числовую карту, как только что сыгранная (смотрите раздел «Числовое вмешательство»), или
- ⚡ на карте оказывается надпись: «Пригласите Зевса» (карты некоторых богов).

Числовое вмешательство

Всякий раз, когда у вас в руке имеется такая же числовая карта, как только что сыгранная, можете тут же выложить её и забрать фигурку Зевса. Даже если сейчас не ваша очередь делать ход.

Например, если верхняя карта стопки сброса «8», и у вас тоже есть «8». Это единственный случай, когда вы можете выложить карту вне очереди. Не забудьте назвать новую отметку высоты. Ход передаётся игроку слева от вас, а те игроки, которые должны были бы ходить перед вами, игнорируются.



Заметьте, игрок не может вмешаться в свой собственный ход, то есть не может выложить две одинаковые числовые карты за один раз.

Помощь греческих богов



Афродита

Округлите текущую отметку высоты до ближайшего числа, кратного 10. Пригласите Зевса. Цифры между 0 и 4 округляются в меньшую сторону (например, из 22 получится 20, из 64 получится 60), а цифры между 5 и 9 округляются в большую сторону (из 37 получится 40, из 98 получится 100).

Примечание. Если текущая отметка высоты и так кратна 10, отметка не меняется.



Аполлон

Текущая отметка высоты не меняется. Пригласите Зевса.



Арес

Отметка высоты становится равной 50. Пригласите Зевса. Например, текущая отметка может быть 37 или 82, но в любом из этих случаев она станет 50.



Артемида

Текущая отметка высоты не меняется. Пригласите Зевса.



Афина

Текущая отметка высоты не меняется. Следующий игрок пропускает ход. В игре на двоих эта карта просто даёт дополнительный ход.



Гера

Отметка высоты становится равной 99. Пригласите Зевса.



Гермес

Поменяйте местами цифры текущей отметки высоты. Например, 37 превращается в 73.

Примечание. Если текущая отметка – число от 1 до 9, то фактически эта карта умножает его на 10. Например, 3 превращается в 30 (было 03, станет 30).



Посейдон

Вычтите 10 из текущей отметки высоты. Пригласите Зевса.

Новые карты из колоды

Не забывайте брать новую карту из колоды в конце каждого своего хода. Если следующий игрок начал свой ход, вы уже не сможете пополнить свою руку новой картой из колоды, и до конца раунда будете играть с 3 картами в руке (вместо обычных 4 карт).

А если вы снова забудете взять карту, то карт в вашей руке станет 2... А потом может быть и 1... Будьте внимательны!

Окончание раунда и новый раунд

Раунд заканчивается в одном из четырёх случаев:

- ⚡ Если вы в свой ход выложили карту, и текущая отметка высоты стала ровно 100, пригласите Зевса и выиграйте раунд.
- ⚡ Если вы провели «Числовое вмешательство», и отметка высоты стала 100 или больше, пригласите Зевса и выиграйте раунд.
- ⚡ Если вы сыграли карту, и текущая отметка высоты стала больше 100, раунд выиграет тот, у кого фигурка Зевса.
- ⚡ Если закончилась колода карт, раунд выиграет тот, у кого фигурка Зевса, даже если отметка высоты не достигла 100.

Победитель раунда получает букву из имени «Зевс»: за первую свою победу – первую букву, за вторую свою победу – вторую и так далее (будет удобно записывать полученные буквы на листке бумаги). После этого он собирает все карты, тщательно их перемешивает и раздаёт каждому игроку по 4 карты. Следующий раунд начинает игрок, сидящий слева от него.

Конец игры и победитель

Продолжайте проводить раунды, пока кто-нибудь не соберёт слово «Зевс» (то есть до четырёх побед одного из игроков). Этот участник победит в игре.

Вариант для самых юных игроков

Не пользуйтесь правилом «Числовое вмешательство» и не штрафуйте игроков уменьшением количества карт в руке, если они забывают брать новые карты из колоды.

Греческая мифология

Все девять представленных в игре богов – это боги-олимпийцы, высшие существа греческого пантеона. Считалось, что все они обитают в роскошных дворцах на вершине Олимпа, самой высокой горы в Греции. Вот пара слов о каждом из них.



ЗЕВС (в римском пантеоне Юпитер) был главным богом-олимпийцем, величайшим из всех богов. Его часто изображают с молнией в руке, поскольку он управлял небом, и ему подчинялись гром, молния и дождь. У него было много детей, причём его дети – не только божества, которых вы увидите в этой игре, но и простые смертные. Самые известные из них – герои Персей и Геракл, а также Елена Троянская.



АФРОДИТА (в римском пантеоне Венера), чьё имя означает «рождённая из пены», была богиней любви, красоты и плодородия. В римской мифологии спутником Венеры был Купидон. С её именем связано много известных произведений искусства, таких как статуя Венеры Милосской и картина «Рождение Венеры» кисти Боттичелли.



АПОЛЛОН (в римском пантеоне Феб), сын Зевса и Лето, брат-близнец Артемиды, был богом света, музыки и врачевания. Его часто изображают играющим на лире. Во время его музыкального состязания с Паном царь Мидас сказал, что исполнение Пана нравится ему больше, за что Аполлон наделил Мидаса ослиными ушами.



АРЕС (в римском пантеоне Марс), сын Зевса и Геры, был богом войны и героев. Однажды, несмотря на всё его могущество и силу, два брата-гиганта заточили Ареса в медной бочке на 13 месяцев – на это время на всей земле воцарился мир. Часто Ареса изображают привлекательным, но свирепым и жестоким воином.



АРТЕМИДА (в римском пантеоне Диана), дочь Зевса и Лето, была богиней охоты, животных, плодородия, покровительствовала родам. Если верить легенде, помогала своей матери при рождении своего брата-близнеца Аполлона. Также она была искусной лучницей, и её часто изображают с луком и стрелами.



АФИНА (в римском пантеоне Минерва) была богиней мудрости, справедливости, ремёсел и рукоделия. Она считалась любимой дочерью Зевса, легенды говорят, что он родил её сам – прямо из головы. Афина – покровительница города Афины, столицы Греции.



ГЕРА (в римском пантеоне Юнона), богиня брака, жертвенности и плодородия, была женой Зевса и верховной богиней Олимпа. Греки глубоко почитали Геру – не только за её могущество, но и за ту хитрость, которую она проявила, чтобы женить на себе Зевса.



ГЕРМЕС (в римском пантеоне Меркурий), сын Зевса и Племиды Майи, был посланцем богов. Также покровительствовал пастухам, путешественникам, торговцам, был богом мер и весов, красноречия, литературы, атлетики и воровства. Прославившийся своей стремительностью, Гермес считается изобретателем состязаний по ходьбе и кулачного боя.



ПОСЕЙДОН (в римском пантеоне Нептун), брат Зевса, известный большинству как бог моря. Однако, вместе с тем, он был богом землетрясений и лошадей. Несмотря на то, что Посейдон являлся одним из верховных богов Олимпа, всё своё время он предпочитал проводить под водой – во дворце из кораллов и жемчужин.

Источники:

mythweb.com, pantheon.org и wikipedia.com.

Чтобы узнать о греческой мифологии и олимпийцах больше, загляните в ближайшую библиотеку.

От издателя «Gamewright»

А знаете ли вы, что греческие боги не только обладали сверхъестественными способностями, но и могли влиять на исход карточных игр? Ну, по крайней мере, в этой игре! Изучив возможности каждого бога, вы быстро научитесь стратегически использовать их способности вычитания и сложения.

Маленькое предупреждение: будьте осторожны с Герой! Возможно, она самый могущественный персонаж в игре, но старайтесь не обратить против себя её силу! С помощью Геры можно сразу оказаться в одном шаге от вершины Олимпа, однако победа будет зависеть от того, с кем будет Зевс, когда этот шаг будет сделан!

Игра Джейсона Шнайдера

Издание и базовый концепт Дениса Эвартса
Иллюстрации Гэри Лока



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!



компания
СТИЛЬ ЖИЗНИ