

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПОРТАЛЫ



Давным-давно великий волшебник Доминик Дея придумал, как путешествовать между мирами. Он научился открывать порталы при помощи магии стихий: воздуха, земли, огня, воды и времени. За сотни лет Доминик побывал в самых невероятных уголках Вселенной и привёз оттуда множество удивительных артефактов, странных плодов и диких животных. Однажды он не вернулся. Случилась ли с ним беда, или же он нашёл мир, в котором решил остаться навсегда, — неизвестно.

В этой абстрактной игре вы путешественники между мирами. Ваша задача — пройти по следу знаменитого мага, создавая волшебные ключи и открывая ими порталы в другие миры. Лишь тот волшебник, который приблизится к Доминику Дею по уровню мастерства, сможет отыскать его первым и одержать победу.

СОСТАВ ИГРЫ



36 карт ключей (по 12 карт оранжевого, красного и фиолетового цветов)
Магические ключи, открывающие порталы



20 карт тайных знаков
Схемы, таящие в себе секретные знания о сочетаниях стихий, которые помогут найти Доминика Дея



Правила игры



4 двусторонних поля с символами стихий
Поля с символами пяти стихий, позволяющие открывать порталы между мирами

Мешочек для камней стихий
Хранилище для камней стихий, связанное с источниками силы



4 источника силы
Магические источники, в которых появляются камни стихий, необходимые для заклинаний

100 камней стихий (по 20 каждого цвета)
Жёлтые камни — воздух, зелёные — земля, красные — огонь, синие — вода и тёмно-сиреневые — время

24 маркера игроков (по 6 прямоугольных, овальных, треугольных и пятиугольных маркеров)
Метки, обозначающие, сколько камней стихий вы забрали с источников

66 жетонов победных очков (номиналом 1, 2, 4, 6 и 10)
Достижения, показывающие уровень вашего мастерства

Планшет заклинаний
Каждое из 4 заклинаний позволяет использовать особую способность взамен на камень с источника силы



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша задача — открывая порталы в другие миры, набрать больше всего победных очков к концу 4-го раунда.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом разделе описана подготовка к партии с 2—4 участниками. Подготовку к одиночной игре см. на с. 9. Также в обычной партии не используются планшет заклинаний и 20 карт тайных знаков (см. «Дополнительные модули», с. 8).

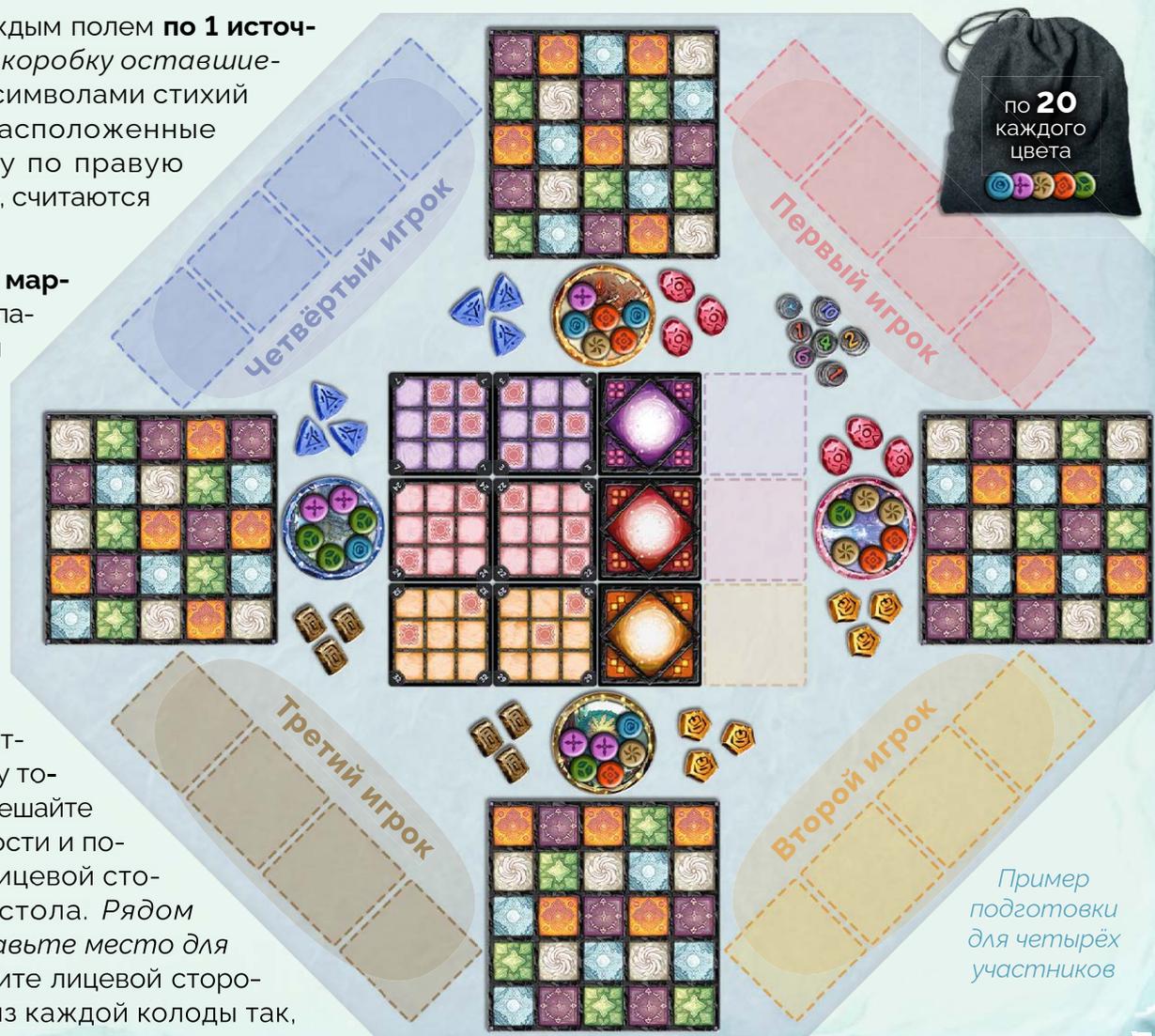
1. Перемешайте **двусторонние поля с символами стихий** и положите по 1 случайному полю между каждой парой соседних участников. При игре вдвоём поместите 2 случайных поля между участниками. *Уберите в коробку оставшиеся поля.*

В первой партии положите все поля стороной без символов  вверх. Освоившись с правилами, попробуйте сыграть на сторонах повышенной сложности (с .

2. Поместите рядом с каждым полем **по 1 источнику силы**. Уберите в коробку оставшиеся источники. Поля с символами стихий и источники силы, расположенные ближе всего к игроку по правую и по левую руку от него, считаются **доступными ему**.

3. Каждый игрок берёт **6 маркеров** одной формы и кладёт их рядом с двумя доступными ему источниками силы: 3 маркера рядом с источником слева и 3 маркера рядом с источником справа. *Уберите в коробку оставшиеся маркеры.*

4. Разделите **карты ключей** на 3 колоды по цвету (вы также можете отличить их по количеству точек в углах карт). Перемешайте все колоды по отдельности и положите их в столбец лицевой стороной вниз в центр стола. *Рядом с каждой колодой оставьте место для стопки сброса.* Выложите лицевой стороной вверх по 2 карты из каждой колоды так,



Пример
подготовки
для четырёх
участников

III. Подготовка к следующему раунду. Следующий по часовой стрелке участник становится первым игроком, получает мешочек и помещает новые камни на источники силы.

ФАЗА I. СБОР КАРТ КЛЮЧЕЙ И КАМНЕЙ

Участники совершают ходы, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Когда наступает ваш ход, совершите по очереди 2 действия в следующем порядке:

1. Возьмите карту ключа. Выберите одну из 6 карт в области ключей и положите её перед собой лицевой стороной вверх. При выборе обращайте внимание на номер карты (подробнее см. «Фаза II. Активация карт ключей» ниже). На место взятой карты немедленно выложите новую карту из колоды того же цвета. *Если вам необходимо выложить карту, а соответствующая колода закончилась, сначала перемешайте стопку сброса этого цвета и сложите её в новую колоду.*

Если перед вами уже лежит 4 карты ключей, пропустите это действие. Если у вас от 1 до 3 карт ключей и на любой из них есть хотя бы 1 свободная клетка с символом , вы можете не брать новую карту. В остальных случаях вы обязаны взять карту.

2. Заберите камень. Это обязательное действие! Заберите 1 любой камень с одного из доступных вам источников силы (справа или слева), а взамен положите на него 1 свой маркер, лежащий рядом с этим источником. Взятый камень немедленно поместите на любую свою карту ключа так, чтобы накрыть свободную клетку с символом .

Поскольку в начале раунда рядом с каждым доступным вам источником силы лежит только 3 маркера вашего цвета, вы можете забрать с каждого источника не больше 3 камней. Если на одном из источников силы уже лежат все 3 ваших маркера, в свой ход вы обязаны забрать камень со второго источника.

Совершив второе действие, передайте право хода игроку слева от вас. Участники продолжают совер-

шать по 2 действия по кругу до конца фазы. Фаза I завершается, если все маркеры игроков лежат на источниках силы (т. е. каждый участник забрал по 6 камней). Переходите к фазе II.

Если вы пропускаете 1-е действие, потому что у вас уже есть 4 карты ключей и все клетки с символом  на них накрыты камнями, то в качестве 2-го действия вы обязаны забрать камень и вернуть его в мешочек. Старайтесь такого не допускать: планируйте наперёд, чтобы на ваших картах ключей всегда была хотя бы одна свободная клетка с символом .

ФАЗА II. АКТИВАЦИЯ КАРТ КЛЮЧЕЙ

В этой фазе участники совершают ходы не в порядке хода игроков, а **в порядке возрастания номеров** подготовленных карт ключей (от меньшего номера к большему). Карта ключа считается **подготовленной**, если все её клетки с символом  накрыты камнями.

Активировать можно только подготовленные карты ключей. Если у вас есть неподготовленные карты, они остаются лежать перед вами (вы сможете подготовить и активировать такие карты в последующих раундах).

Для активации карты ключа пройдите по порядку 3 этапа:

- 1. Перенесите все камни** с подготовленной карты ключа, сохраняя их взаимное расположение, на любое доступное вам поле с символами стихий (справа или слева). При переносе фигуры соблюдайте правила:
 - ◆ Не меняйте расположение камней на карте ключа.

В любой момент игры (в том числе перед переносом камней) вы можете поворачивать ваши карты ключей на 90° или 180° в любую сторону, сохраняя расположение камней на них.



- ◆ Камень и клетка, на которую вы его переносите, *могут не совпадать* по цвету.
- ◆ Вы можете переносить камни на любые **свободные** или **занятые** клетки одного из доступных вам полей.
- ◆ Если вы хотите перенести камень на **занятую** клетку, то такой камень немедленно возвращается в мешочек (он не принесёт 🌀).
- ◆ Вы не можете переносить камни так, чтобы один или несколько из них оказались за пределами поля.



- ◆ Клетки карт без камней, напротив, могут оказаться за пределами поля.



Каждый раз, когда вы переносите камни на поле, вы открываете портал в другой мир.

2. Получите победные очки (возьмите жетоны победных очков из общего запаса). Активировав карту ключа, немедленно получите 🌀 за **совпадение по цвету и цветовое соседство**:

- ◆ **Совпадение по цвету.** За количество камней на карте, которое вы перенесли на свободные

клетки того же цвета, получите число 🌀 в соответствии с таблицей:

| КОЛИЧЕСТВО КАМНЕЙ, цвет которых совпадает с цветом клетки | ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ |
|---|---------------|
| 1 | 1 |
| 2 | 2 |
| 3 | 4 |
| 4 | 6 |

- ◆ **Цветовое соседство.** За каждый камень, который вы перенесли на поле, получите столько 🌀, сколько соседних камней, уже *находящихся на поле*, совпадает по цвету с перенесённым камнем. Камни считаются **соседними**, если они расположены на клетках, примыкающих по горизонтали, вертикали или диагонали.

ВАЖНО! Когда вы переносите камни со своей карты на поле, считается, что вы переносите их одновременно, поэтому камни с одной карты не приносят 🌀 друг за друга. Например, если на соседних клетках карты ключа находятся 2 красных камня, то при переносе вы не получите 🌀 за их соседство.

На протяжении партии не раскрывайте ваше общее количество 🌀 соперникам: получая жетоны победных очков, кладите их рядом с собой так, чтобы другие участники не видели их номиналов.

3. Сбросьте активированную карту ключа (положите её в стопку сброса карт соответствующего цвета).

Участники продолжают активировать карты в порядке номеров до конца фазы. Фаза II завершается, если игроки активировали все подготовленные карты ключей. **Нельзя оставлять подготовленные карты ключей на следующий раунд.** Переходите к фазе III.

ПРИМЕР 1



Анна активирует подготовленную карту ключа с жёлтыми и синими камнями. Она переносит их на поле так, что 1 жёлтый и 1 синий камень оказываются на клетках соответствующих цветов — это приносит Анне 2 . С одним из перенесённых жёлтых камней соседствуют 2 других жёлтых камня, что приносит Анне ещё 2 . На соседних клетках от одного из перенесённых синих камней находятся 2 синих камня, а по соседству со вторым синим камнем — ещё 1 синий камень (тот же, что учитывался для первого синего камня). Это приносит Анне ещё 3 (2 + 1). Таким образом, за активацию одной карты ключа Анне удалось набрать 7 .

ФАЗА III. ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

Все участники возвращают свои маркеры с источников силы и кладут по 3 маркера рядом с каждым из них, как при подготовке к партии. Не убирайте камни с полей и неподготовленных карт ключей.

Следующий участник по часовой стрелке получает мешочек и становится первым игроком — помещает из мешочка по 6 случайных камней на каждый источник силы.

КОНЕЦ ИГРЫ

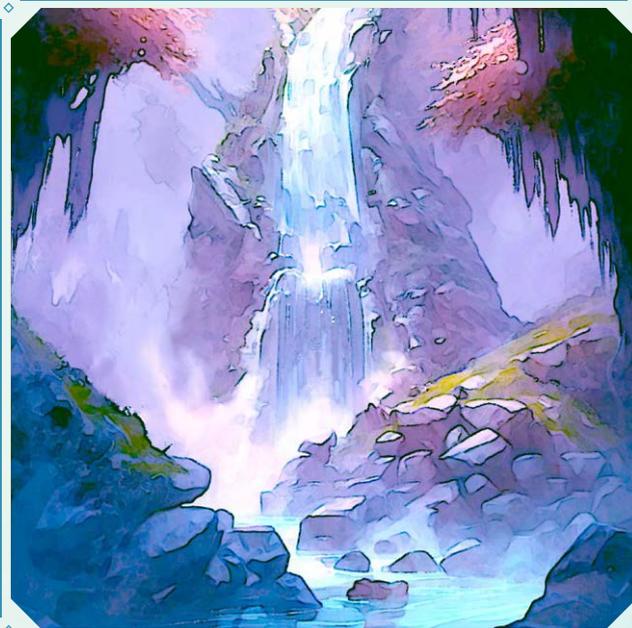
Партия завершается в 4-м раунде после фазы II (не переходите к фазе III). Если у вас остались неподготовленные карты ключей, сбросьте их (камни на них верните в мешочек — они не принесут).

Каждый игрок складывает все числа на своих жетонах победных очков. **Выигрывает участник, набравший больше всего победных очков.** Если таких игроков несколько, претенденты делят победу: отличный повод сыграть ещё одну партию!

ПРИМЕР 2



Играют Анна и Кирилл. К началу фазы II Анна подготовила карты ключей №5 и 33, а Кирилл — карты №3, 4 и 18. Кирилл активирует карту №3, поскольку это карта с наименьшим номером среди подготовленных. После этой активации снова наступает ход Кирилла, поскольку карта №4 (следующая в порядке возрастания номеров) также принадлежит ему. Теперь Анна активирует карту №5, следом Кирилл — карту №18, наконец Анна завершает фазу II, активировав карту №33. Участники переходят к фазе III.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

Чтобы разнообразить игру, добавьте в партию модули с новыми правилами. Вы можете добавлять их в любом сочетании, однако первую партию рекомендуем провести без модулей.

МОДУЛЬ «МАГИЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ»

Чтобы сыграть с этим модулем, вам понадобится планшет с 4 заклинаниями — каждое из них позволяет использовать особую способность взамен на камень с источника силы.

При подготовке к игре поместите планшет заклинаний рядом с областью ключей. В свой ход **в фазе I**, забрав камень с источника силы, вы можете поместить этот камень в одну из 4 областей планшета заклинаний (вместо вашей карты ключа) и немедленно использовать соответствующую способность. Цвет областей не имеет значения.

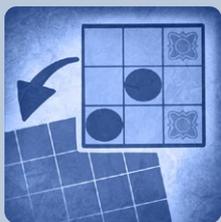
В начале партии в областях планшета заклинаний нет камней. Как только кто-либо поместит первый камень в одну из областей, цвет этого камня задаст цвет области. В дальнейшем в эту область можно будет помещать только камни того же цвета. Также камни этого цвета нельзя помещать в другие области планшета заклинаний.

В фазе III не убирайте камни с планшета заклинаний.

Остальные правила игры остаются прежними.



Возьмите 1 камень с любого поля и поместите на свободную клетку того же или другого поля. Вы можете переместить камень с любого поля на любое (а не только между доступными вам). За перемещение камня таким образом вы не получаете 



Немедленно активируйте одну свою карту ключа, даже если она не подготовлена (не все её клетки с  накрыты камнями). Соблюдайте все прочие правила активации карты ключа и начисления 



Верните в мешочек 1 или 2 камня с одного из доступных вам полей или по 1 камню с каждого доступного вам поля. Не имеет значения, кто поместил эти камни на поле



Возьмите 1 камень из любой другой области планшета заклинаний и поместите на свободную клетку с  любой своей карты ключа. Обратите внимание, что в начале партии на планшете заклинаний нет камней, поэтому эта способность будет доступна не сразу. Используя эту способность, вы можете забрать последний камень из области

ПРИМЕР 3



Анна кладёт зелёный камень в **первую** область планшета заклинаний и использует её способность. Пока хотя бы 1 зелёный камень находится в этой области, в неё можно помещать только зелёные камни, а в другие области можно помещать любые, кроме зелёных. При этом, если в первой области не останется камней (например, из-за **четвёртой** способности), то в неё вновь можно будет поместить камень любого цвета (кроме тех, что уже есть в других областях планшета заклинаний).

МОДУЛЬ «ТАЙНЫЕ ЗНАКИ»



В состав этого модуля входят 20 карт тайных знаков. На каждой карте изображены камни разных цветов в определённом порядке. Эти схемы расположения таят в себе секретные знания о редких сочетаниях стихий, которые помогают найти след Доминика Дея.

Ваша задача — добиться, чтобы хотя бы на одном из доступных вам полей камни определённых цветов были расположены так же, как на вашей карте тайного знака. Если вы выполните условие такой карты, она немедленно принесёт вам 4 , в противном случае вы потеряете 2  в конце игры.

После подготовки к партии перемешайте все карты тайных знаков и раздайте по 3 карты лицевой стороной вниз каждому участнику. Игроки смотрят полученные карты, не показывая соперникам, оставляют себе от 1 до 3 карт и сбрасывают лишние. *Уберите в коробку лишние карты.* Участники держат карты тайных знаков лицевой стороной вниз, но каждый игрок в любой момент может посмотреть свои карты.

В конце каждой фазы II проверяйте, выполнены ли условия каких-либо из ваших карт тайных знаков. Если хотя бы на одном из доступных вам полей есть такая же фигура, как на вашей карте тайного знака, немедленно сбросьте эту карту и **получите 4** .

Фигура должна быть расположена в любой части поля и может быть ориентирована как угодно (например, повернута на 90° или 180°). В конце каждой фазы II можно получить  за выполнение условий сразу нескольких карт тайных знаков. Один и тот же камень может учитываться для выполнения нескольких условий.

ВАЖНО! За каждую карту тайного знака можно получить  только 1 раз (даже если изображённая на карте фигура повторяется где-либо ещё на полях). Если вы выложили карту тайного знака и получили 4 , то вы не потеряете их, даже если условие больше не будет выполняться (например, кто-либо убрал камень с поля благодаря способности с планшета заклинаний).

В конце партии **потеряйте 2**  (верните в общий запас) за каждую свою карту тайного знака, условие которой не выполнили.

Остальные правила игры остаются прежними.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Вы могущественный волшебник, подчинивший себе магию стихий. Только вы способны отыскать Доминика Дея и никто не сможет вам помешать! Используйте силы и дар предвидения, чтобы продемонстрировать своё мастерство.

Вы можете играть в «Порталы» в одиночку, используя любое поле с символами стихий в качестве планшета предсказаний. На протяжении партии вы будете знать, в каком порядке заберёте камни, поэтому сможете лучше спланировать свои действия. Чтобы сыграть в этом режиме, вам также понадобится планшет заклинаний и карты тайных знаков.

Проведите подготовку к игре по особым правилам:

1. Положите перед собой **поле с символами стихий**. В отличие от обычных правил, это единственное доступное вам поле.

В первой партии положите поле стороной без символов  вверх. Освоившись с правилами, попробуйте сыграть на стороне повышенной сложности (с .

2. Составьте **область ключей** так, как описано в подготовке к обычной игре (см. п. 4 на с. 3).
3. Положите рядом **другое поле с символами стихий** — это будет ваш *планшет предсказаний*.
4. Положите в мешочек только 25 **камней стихий** (по 5 каждого цвета). Поместите из мешочка по 1 случайному камню на каждую клетку планшета предсказаний — выложив таким образом все камни из мешочка.

Цвет клеток на планшете предсказаний не имеет значения.

5. Поместите **планшет заклинаний** рядом с областью ключей.
6. Перемешайте **колоду тайных знаков**, положите её лицевой стороной вниз рядом с собой и раскройте 5 верхних карт.
7. Положите рядом все **жетоны победных очков**.

Можно начинать игру!

Одиночная игра длится **25 ходов** и не делится на раунды и фазы. Каждый ход совершайте 3 действия в следующем порядке:

1. **Возьмите карту ключа.** Выберите одну из 6 карт в области ключей и положите перед собой лицевой стороной вверх. На место взятой карты немедленно выложите новую карту из колоды того же цвета. Если вам необходимо выложить карту, а соответствующая колода закончилась, сначала перемешайте стопку сброса этого цвета и сложите её в новую колоду.

Если перед вами уже лежит **4 карты ключей**, пропустите это действие. Если у вас от 1 до 3 карт ключей и на любой из них есть хотя бы 1 свободная клетка с символом , вы **можете не брать** новую карту. В остальных случаях вы обязаны взять карту.

2. **Заберите камень.** Это обязательное действие! Заберите следующий камень с планшета предсказаний и немедленно поместите его на любую свою карту ключа, накрывая свободную клетку с символом .

Всегда забирайте камни с планшета предсказаний в строгом порядке: слева направо, начиная с верхнего ряда и двигаясь вниз.

Забрав камень, вы можете поместить его в одну из 4 областей планшета заклинаний (вместо вашей карты ключа) и немедленно использовать соответствующую способность (см. правила модуля «Магические заклинания», с. 8).

3. **Активируйте карту ключа.** Активируйте подготовленную карту ключа, если есть. Карта ключа считается **подготовленной**, если все её



клетки с символом  накрыты камнями. **Вы обязаны активировать карту ключа, если она подготовлена.**

Если у вас есть неподготовленные карты ключей, они остаются лежать перед вами (вы сможете подготовить и активировать такие карты в последующих ходах).

Если у вас нет подготовленной карты ключа, сразу начните новый ход.

Для активации карты ключа пройдите по порядку 3 этапа:

- 3.1. **Перенесите все камни** с подготовленной карты ключа, сохраняя их взаимное расположение, на ваше поле. При переносе фигуры соблюдайте правила обычной игры (см. с. 5).

- 3.2. **Получите победные очки** (возьмите жетоны победных очков из общего запаса) за совпадение по цвету и тайные знаки:

◆ **Совпадение по цвету.** За количество камней на карте, которое вы перенесли на свободные клетки того же цвета, получите число  в соответствии с таблицей:

| КОЛИЧЕСТВО КАМНЕЙ, цвет которых совпадает с цветом клетки | ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ |
|---|---------------|
| 1 | 1 |
| 2 | 2 |
| 3 | 4 |
| 4 | 6 |

ВАЖНО! В отличие от обычной партии, в одиночной игре вы **не получаете** победные очки за цветное соседство.

- ♦ **Тайные знаки.** Если на поле камни определённых цветов расположены так же, как на любой открытой карте тайного знака, немедленно сбросьте такую карту и **получите 4** . Выложите из колоды новую карту взамен сброшенной, чтобы всегда было открыто 5 карт тайных знаков. *Фигура должна быть расположена в любой части поля и может быть*

ориентирована как угодно (например, повернута на 90° или 180°). Вы можете получить  за выполнение условий сразу нескольких карт тайных знаков. Один и тот же камень может учитываться для выполнения нескольких условий.

ВАЖНО! В отличие от обычной партии, в одиночной игре вы **не теряете** победные очки за карты тайных знаков, условия которых не выполнили.

3.3. Сбросьте активированную карту ключа (положите её в стопку сброса карт соответствующего цвета).

Завершив ход, немедленно начните следующий ход с действия 1. Продолжайте совершать ходы до тех пор, пока не закончатся камни на планшете предсказаний. Партия завершается в конце 25-го хода, в котором вы забрали с планшета предсказаний последний камень. Подсчитайте набранные победные очки. Узнайте свой результат по таблице достижений:

| | |
|---------------------------|--|
| 35 или менее очков | Ученик. Ну, что ж, неплохо! Ещё чуть-чуть, и станете магом |
| 36—39 очков | Маг. Вам открылись многие порталы, но наверняка вы сможете лучше! |
| 40 или более очков | Великий волшебник. Бесспорно, мастер! Но нет предела совершенству |

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Автор игры: Максим Истомин.

Тестирование и развитие: Izbushka Games (Ольга Ильченко, Станислав Краснов).

Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.

Редактор: Мария Аверичева.

Арт-директор: Джамиль Исимов.

Художники: Ульяна Гребенева, Джамиль Исимов.

Верстальщик: Ульяна Гребенева.

Корректор: Полина Ли.

Выражаем благодарность тестировщикам, в особенности Александру Климову, Олегу Епихину, Игорю Харитонову, Александру Воякину, Алексею Давыдову.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



ПАМЯТКА

Игра длится **4 раунда**, каждый из которых состоит из 3 фаз:

I. Сбор карт ключей и камней. Начиная с первого игрока, каждый участник совершает 2 действия:

1. Возьмите карту ключа, если у вас их меньше 4 (если есть свободные клетки с , можно пропустить это действие).

2. Заберите камень с доступного вам источника силы (справа или слева) и положите на него взамен 1 свой маркер. Накройте взятым камнем клетку с  своей карты ключа.

Завершите фазу I, если все маркеры игроков лежат на источниках силы.

II. Активация карт ключей. Игроки активируют подготовленные карты ключей в порядке возрастания их номеров:

A. Перенесите все камни с карты на доступное вам поле (справа или слева).

B. Получите победные очки () за совпадение по цвету и цветное соседство:

♦ **Совпадение по цвету.** Получите  за количество камней, которое вы перенесли на клетки того же цвета (1 камень — 1; 2 камня — 2; 3 камня — 4; 4 камня — 6).

♦ **Цветовое соседство.** Каждый перенесённый камень приносит 1  за каждый камень того же цвета (уже находившийся на поле), соседствующий по горизонтали, вертикали или диагонали.

V. Сбросьте активированную карту ключа. Завершите фазу II, если игроки активировали все подготовленные карты ключей.

III. Подготовка к следующему раунду. Игроки кладут по 3 маркера рядом с каждым доступным им источником силы. Следующий участник по часовой стрелке получает мешочек: первый игрок помещает по 6 камней на каждый источник силы.

Завершив фазу III, начните новый раунд.

Партия заканчивается в 4-м раунде после фазы II (пропустите фазу III). **Выигрывает участник, набравший больше всего победных очков.**

МАГИЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ



Возьмите 1 камень с любого поля и поместите на свободную клетку того же или другого поля



Немедленно активируйте одну свою карту ключа, даже если она не подготовлена (не все её клетки с  накрыты камнями)



Верните в мешочек 1 или 2 камня с одного из доступных вам полей или по 1 камню с каждого доступного вам поля



Возьмите 1 камень из любой другой области планшета заклинаний и поместите на свободную клетку с  любой своей карты ключа

ТАЙНЫЕ ЗНАКИ

После подготовки к партии перемешайте 20 карт тайных знаков и раздайте по 3 карты лицевой стороной вниз каждому игроку. Участники оставляют себе от 1 до 3 карт.

Если в **конце фазы II** хотя бы на одном из доступных вам полей сложилась фигура, как на ва-

шей карте тайного знака, немедленно выложите эту карту перед собой и **получите 4** .

В конце партии потеряйте 2  за каждую свою карту тайного знака, условие которой не выполнили.