



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.



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.

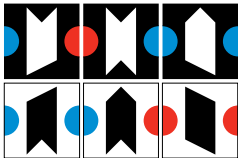
Правила размещения

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.

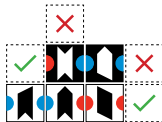
Всего существует три правила размещения. Игрок может выложить карту на свободное место рядом с другой картой, лежащей на столе, если соблюдены все три следующих условия:

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

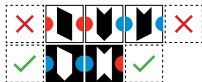


Это означает, что полукруги должны объединяться в целые круги одного цвета, а фигуры на картах — подходить друг другу, как детали пазла: диагональ к совпадающей диагонали, а острая вершина — к выемке, и наоборот.

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



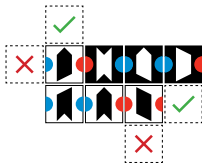
Два подходящих места для белой карты (зеленые галочки)



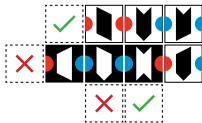
Та же ситуация для черной карты

3

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



Два подходящих места для белой карты



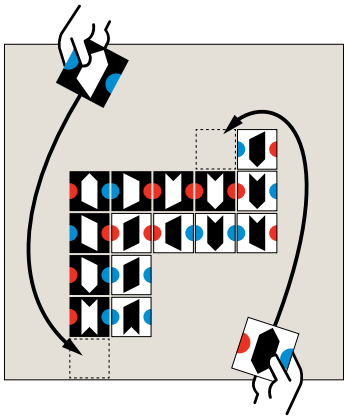
Два подходящих места для черной карты в этой же ситуации

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», 2018 — правообладатель
русскоязычной версии игры.

Все права защищены.





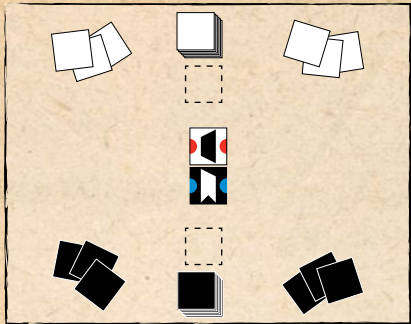
2 HA 2

«2 НА 2» — вариант правил «Омиги» для четверых игроков, в котором две команды соревнуются в скорости и сноровке. Партия состоит из нескольких раундов, в каждом из которых можно заработать до двух победных очков. Игра завершается, когда одна из команд зарабатывает семь победных очков.

Правила «2 на 2» очень похожи на базовые правила «Омиги». Члены команд должны согласовывать свои действия друг с другом и могут брать новые карты только вместе.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки делятся на две команды из двух человек. Команды садятся с противоположных сторон стола. Одна команда играет белыми картами, вторая — черными. Обе команды перемешивают свои колоды и кладут их рубашкой вверх перед собой. Затем они размещают белую карту и подходящую к ней черную карту в центре стола. Каждый игрок не глядя берет из своей колоды по три карты.



Игровое пространство перед началом игры. Члены одной команды используют общую колоду и стопку сброса, но у каждого из них свои карты в руке

ХОД ИГРЫ

Игроки смотрят друг другу в глаза, пока кто-нибудь из них или тех, кто наблюдает за игрой, не крикнет «Омига!». По этой команде игроки переворачивают карты в руке лицом вверх и игра начинается. Все игроки ходят одновременно, пытаясь выкладывать карты как можно быстрее, соблюдая правила размещения. Члены одной команды используют общую стопку сброса и могут в любой момент сбросить карты из руки. **Но** они могут добирать три новые карты из колоды только при условии, что у обоих членов команды не осталось карт в руках. Когда колода команды заканчивается, игроки переворачивают стопку сброса, формируя новую колоду.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ

Правила размещения для этого варианта игры совпадают с базовыми правилами «Омиги».

ПОЛУЧЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

На протяжении игры карты образуют на столе змееобразную линию, с левого и правого конца которой можно выкладывать новые карты (соблюдая правила размещения). Команды пытаются заработать победное очко, выложив свою карту позади карты оппонента или выстроив из карт цепочку до противоположного края стола. Как только команда зарабатывает победное очко, выполнив одно из этих условий, данная сторона игрового

поля считается **замороженной**, и туда больше нельзя выкладывать карты.

Когда карты обеих команд достигают края стола слева или справа, эта сторона игрового поля также считается замороженной. В таком случае никто не получает победные очки.

КОНЕЦ ИГРЫ

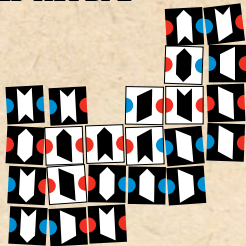
В конце раунда запишите полученные обеими командами очки. Команда, первой набравшая семь очков или больше, побеждает. В случае, если обе команды набрали семь очков в одном раунде, продолжите игру, пока одна из команд по итогам раунда не получит больше очков, чем другая.

ПРИМЕР ИГРЫ 1



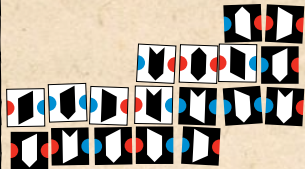
ЧЕРНЫЕ 1 : 1 БЕЛЫЕ

ПРИМЕР ИГРЫ 2



ЧЕРНЫЕ 2 : 0 БЕЛЫЕ

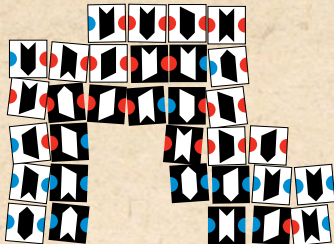
ПРИМЕР ИГРЫ 5



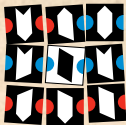
ЧЕРНЫЕ 1 : 0 БЕЛЫЕ

ПРИМЕР ИГРЫ 6

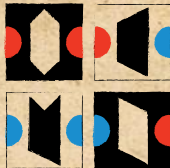
ЧЕРНЫЕ 0 : 2 БЕЛЫЕ



ПРИМЕР ИГРЫ 7



ЧЕРНЫЕ 2 : 0 БЕЛЫЕ



Наскальная живопись племени омига, XIV век

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», 2018 — правообладатель
русскоязычной версии игры.

Все права защищены.






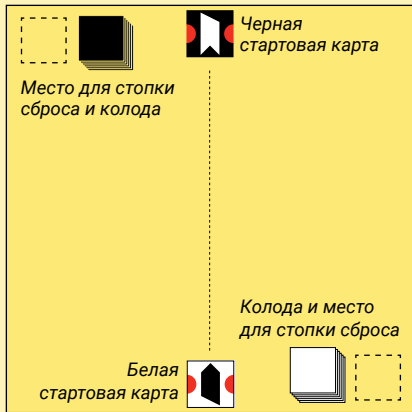
ДЕТИ

«Дети» — более простой вариант правил «Омиги», подходящий для детей 6 лет и старше. Каждый игрок начинает со своей стороны стола, что дает больше пространства и времени для игры.

Подготовка к игре

Игроки садятся за стол друг напротив друга. Один из них берет белые, а второй — черные карты. Игроки перемешивают свои колоды и кладут их перед собой рубашкой вверх. Затем каждый берет одну карту и выкладывает ее перед собой лицом вверх со своей стороны стола вплотную к его краю. Эти две карты размещаются друг напротив друга на одной воображаемой линии.

Игровое пространство перед началом игры 



Ход игры

Оба игрока смотрят друг другу в глаза, пока кто-нибудь из них или тех, кто наблюдает за игрой не крикнет «Омига!». После этого игра начинается. Как и в *базовой игре*, игроки ходят одновременно. Каждый игрок берет по одной карте из колоды и пытается выложить ее, соблюдая правила размещения для варианта игры «*Дети*». Если карта никуда не подходит, игрок помещает ее в стопку сброса соответствующего цвета. Когда карта выложена на стол или сброшена, игрок немедленно берет новую. Если колода заканчивается, игрок переворачивает свою стопку сброса, формируя новую колоду.

Правила размещения

Правила размещения для этого варианта игры совпадают с базовыми правилами «*Омиги*», за исключением правила 3.

Карты выкладываются таким образом, чтобы цветные полукруги на них находились слева и справа. Размещая карты, игроки должны следить за тем, чтобы их карты были соединены друг с другом по горизонтали либо по вертикали и подходили к окружающим картам по цвету полукругов и форме фигур.

Конец игры

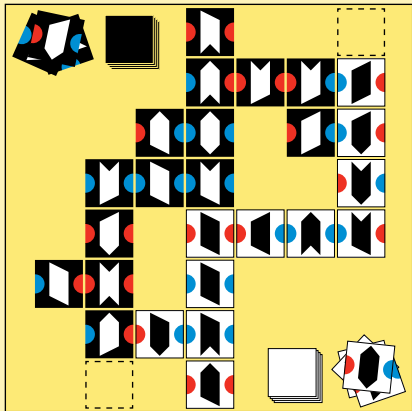
Побеждает игрок, первым собравший цепочку карт, доходящую до противоположного края стола.

Игра также заканчивается **ничьей** в случае, когда оба игрока выложили свои карты вплотную к левому и правому краям стола, не оставив друг другу возможности победить, или если у одного из игроков закончились карты.



Пример игры

Оба игрока могут выложить свои карты на противоположном краю стола. Тот, кто сделает это первым, победит



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», 2018 — правообладатель
русскоязычной версии игры.

Все права защищены.



ДЗЕН

Правила

«ДЗЕН» — вариант правил «Омиги» для одного игрока. Игрок выбирает задание из специального буклета и, используя карты, пытается собрать его. Это режим, требующий спокойствия и концентрации.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте обширное пространство для игры на столе или на полу. Разделите белые и черные карты и, перемешав каждую колоду отдельно, разместите их перед собой. Возьмите буклет и выберите задание (дзен-форму). Если вы выбрали дзен-форму, состоящую только из черных или только из белых карт, отложите карты другого цвета в сторону.

Дзен-формы бывают разного уровня сложности. Если это ваша первая игра, мы рекомендуем начать с легкой дзен-формы.

ХОД ИГРЫ

Возьмите верхнюю карту из любой колоды, переверните ее лицом вверх и разместите на столе. Это стартовая карта. Все последующие карты размещаются по горизонтали или вертикали рядом друг с другом.

Игра делится на раунды. В начале каждого раунда вы берете три верхние карты из черной либо белой колоды. Если в колоде осталось меньше трех карт, вы забираете оставшиеся.

Вы можете выкладывать карты из руки в любой последовательности, соблюдая правила размещения. Вы также можете отказаться выкладывать карту.

У каждой колоды есть своя стопка сброса. После того как вы закончили выкладывать карты, поместите оставшиеся в руке карты

рубашкой вниз в стопку сброса соответствующего цвета в любом порядке. Если колода одного из цветов закончилась в первый раз, переверните стопку сброса того же цвета, сформировав новую колоду. Использовать таким образом стопку сброса во второй раз нельзя.

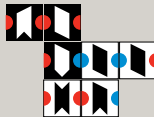
ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ

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

Форма фигур и цвет полукругов на прилегающих друг к другу картах должны сочетаться. Это означает, что полукруги должны объединяться в целые круги одного цвета, а фигуры на картах — подходить друг к другу сверху и снизу, как детали пазла: диагональ к диагонали, а острая вершина к выемке.

Все карты на столе должны соединяться друг с другом по горизонтали или вертикали вне зависимости от цвета.

Черный квадрат в дзен-форме означает, что на это место должна быть выложена черная карта, а белый квадрат, соответственно, является местом для белой карты. Выложенные на стол карты всегда должны повторять часть выбранной дзен-формы и соответствовать ей по цвету.



Пример карт, правильно соединенных вместе

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда выложенные на столе карты в точности повторяют выбранную дзен-форму по форме и цвету.

Если обе колоды закончились во второй раз до того, как игроку удалось собрать выбранную дзен-форму, игра заканчивается поражением.

ПРИМЕР ИГРЫ

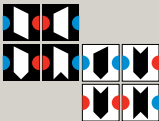
Игрок выбирает дзен-форму «Панда» и кладет первую черную карту на стол. Эта карта в дальнейшем может находиться на месте любого черного квадрата в дзен-форме.



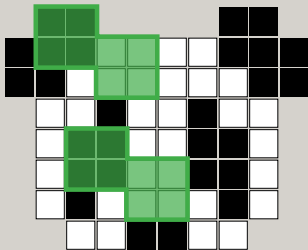
Колоды и их
стопки сброса



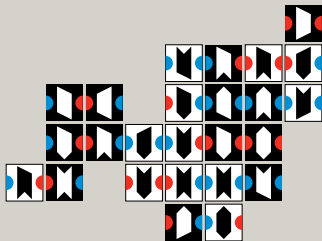
Спустя некоторое время на столе выложены
восемь карт, образующие следующую
комбинацию...



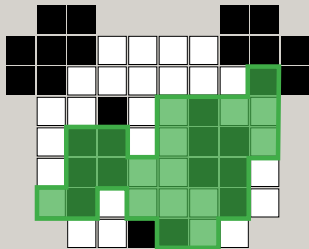
...которая может быть расположена
в двух местах «Панды».



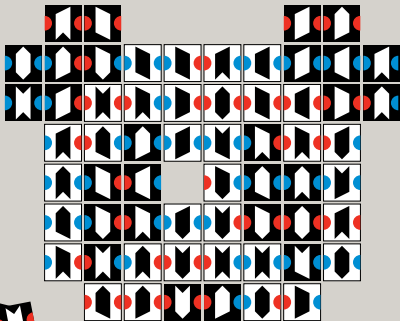
После нескольких раундов на столе выложено уже гораздо больше карт...



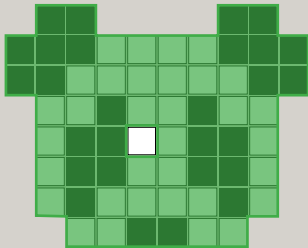
...и теперь только одна часть «Панды» подходит под получившуюся комбинацию.



Обе стопки сброса были перевернуты и используются в качестве колод во второй раз



Осталось выложить всего одну карту, чтобы собрать «Панду» до конца. Но так как игрок уже использовал каждую колоду дважды, игра заканчивается поражением.

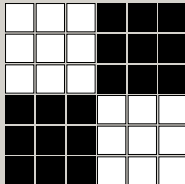


ЧЕРНОЕ И БЕЛОЕ

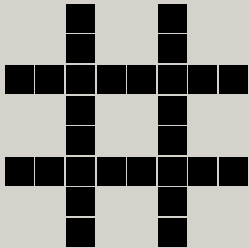
ЛЕГКИЙ

- МУХА
- ● КРЫСА
- ● ● ЛЯГУШКА
- ● ● ● КРОЛИК
- ● ● ● ● ЯСТРЕБ
- ● ● ● ● ● ВОЛК

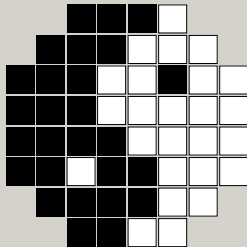
СРЕДНИЙ



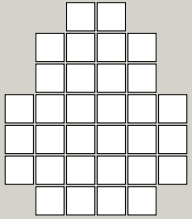
АНЕЗ



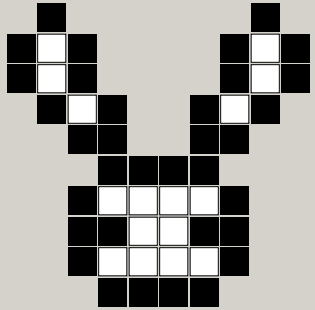
ИНЬ-ЯН



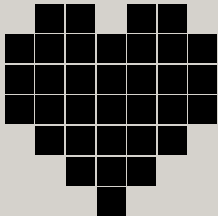
ЯЙЦО



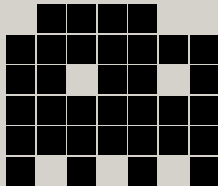
КРОЛИК



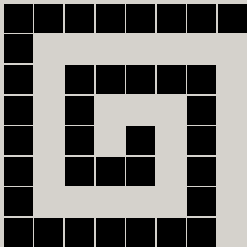
СЕРДЦЕ



ПРИВИДЕНИЕ



СПИРАЛЬ

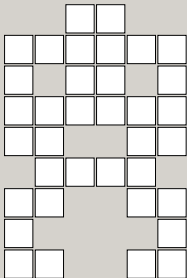


СЛОЖЕННЫЙ

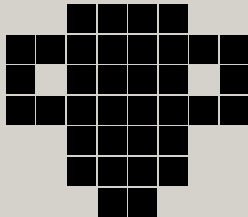
- ОРЕЛ
- • ПАНДА
- • • ЗМЕЯ
- • • • АКУЛА
- • • • • ТИГР
- • • • • • ДРАКОН

НЕВЫПОЛНИМЫЙ

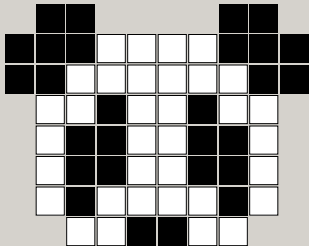
ПРИШЕЛЕЦ, 1



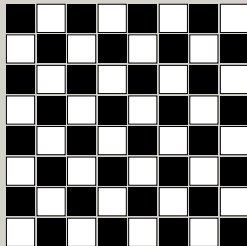
ПРИШЕЛЕЦ, 2



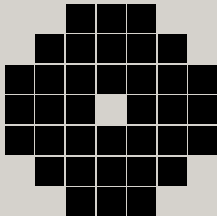
ПАНДА



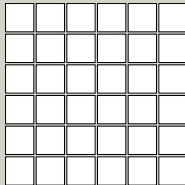
ШАХМАТНАЯ ДОСКА



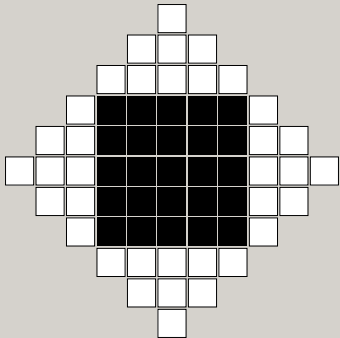
КОЛЕСО



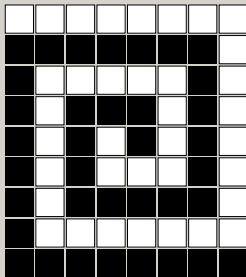
КВАДРАТ



РОМБ



ГАЛАКТИКА



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», 2018 — правообладатель
русскоязычной версии игры.

Все права защищены.





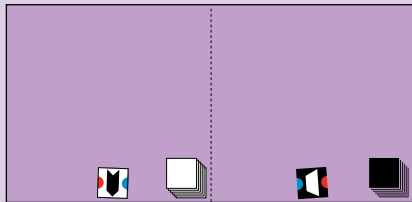
КАРАПУЗ

«**Карапуз**» — вариант правил «Омиги», подходящий для детей 5 лет и старше. В этом варианте правил игроки ходят по очереди. Игровой процесс похож на гонку в виде пазла, в которой требуется первым достигнуть противоположного края стола. При наличии дополнительных комплектов карт в этот вариант можно играть бóльшим количеством игроков.

Подготовка к игре

Все игроки садятся с одной стороны стола. Если игроков больше двух, вам может пригодиться стол побольше. Место на столе перед каждым игроком является его игровой областью, поэтому подготовьте достаточно пространства.

Каждый игрок берет комплект из 36 карт, перемешивает их и кладет перед собой. Это его колода. Затем открывает верхнюю карту из колоды и размещает ее перед собой вплотную к краю стола.



Игровое пространство перед началом игры вдвоем

Ход игры

В отличие от базового варианта «*Одноминутной игры*», в варианте «*Карапуз*» игра проходит в несколько раундов. В начале каждого раунда каждый игрок берет верхнюю карту из своей колоды. Игроки выкладывают карты на стол в соответствии с правилами размещения. Игрок сбрасывает карту в свою личную стопку сброса, если она не подходит ни на одно место.

Раунд заканчивается, когда все игроки разыграли или сбросили свои карты. Игроки берут новую карту только после того, как все закончат раунд.

Если колода с картами подошла к концу, игрок переворачивает свою стопку сброса, формируя новую колоду.

Правила размещения

Правила размещения для этого варианта игры совпадают с базовыми правилами «*Одноминутной игры*» за исключением правила 3.

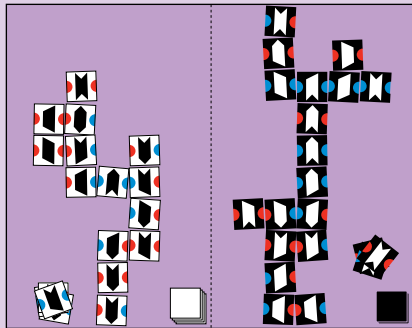
Карты выкладываются таким образом, чтобы цветные полукруги находились слева и справа. Выкладываемая карта должна соединяться с картой такого же цвета по горизонтали или вертикали и подходить к окружающим ее картам по цвету полукругов и форме фигур.

Обычно каждый игрок выкладывает карты в своей игровой области и не мешает другим. Если карты все-таки «сталкиваются», они не обязательно должны подходить друг к другу по цвету полукругов либо форме фигур.

Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков построит цепочку из карт до противоположного края стола.

Если противоположного края стола в одном раунде достигли двое игроков, они делят победу.



Пример игры

Черный игрок победил, выстроив цепочку из карт до противоположного края стола

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», 2018 — правообладатель
русскоязычной версии игры.

Все права защищены.

