

ОБ АВТОРАХ

РАЗРАБОТЧИКИ ИГРЫ

Вскоре после того, как Лоран и Шарль придумали концепцию игры Colorage (Цветные Сражения – её вариант), они поняли, что в эту игру можно добавить много разных механик. Поэтому покорение каждого нового мира при помощи цветов предлагает новые и всё более увлекательные задачи.

Шарль Шевалье создал более 30 изданных игр, в том числе таких хитов, как Masques (Centre National Du Jeu 2010), Abyss (Double 6 2015) и Канагава (Jocul anului 2016). Параллельно с разработкой игр он работает архитектором в департаменте Ивелин. Простая механика и элементы массовой культуры – его фирменный стиль.

Лоран Эскофье занимается разработкой игр уже более 20 лет. Его самая известная игра – Loony Quest (специальный приз жюри FIJ 2015 в Каннах). В его играх нередко приходится рисовать. Неудивительно, ведь он работает арт-директором в Париже.

ХУДОЖНИКИ

MINTE: НЕО ТОКИО + САФАРИ + ФЕСТИВАЛЬ ПОНЧИКОВ

MINTE – творческая студия в Пунае (Индия), работающая, в основном, в сферах пре-продакшна, комиксов и 2D анимации. Эта студия, основанная в сентябре 2014 года Брайсом Пуассоном и Жослен Азорин-Лора, объединяет лучшие таланты современной Индии под руководством международной команды энтузиастов. Подробности на сайте: www.minte.co

БИШОП ПАРИГО: ОДНО И ТО ЖЕ

Бишоп Париго (настоящее имя – Николая Пуарье) – парижский художник. Он создаёт новую разноцветную городскую среду, где правят улыбка и беззаботность. Его фирменная символика – маленькие птички, позволяющие зрителям вновь почувствовать себя детьми. Бишоп Париго – многогранный творец, несущий свой стиль везде и любыми средствами! За последние 10 лет он работал с разными материалами: холстом, бумагой, деревом, бетоном, тканью, игрушками... Он постоянно развивается, никогда не изменяя себе, что привлекло к сотрудничеству с ним, в числе других, Posca, Casio G-Shock, Eastpak, Molitor, Les Enfoirés (ресторан любви и милосердия) и Pullin.

АДРИЕН ЖИРО: ОЛИМПИАДА ОКРУГЛОГО СТОЛА

Адриен Жиро – концепт-художник и дизайнер, работающий в сфере видеоигр для мобильных платформ, консолей и персональных компьютеров. Проведя несколько лет в Чехии и Германии, он переехал в Париж и работает теперь над новыми проектами Ubisoft.

Участие в разработке настольной игры дало ему прекрасную возможность попробовать новый вид совместного творчества.

INKIE: ВЕРСАЛЬ В ЭПОХУ ЛЮДОВИКА XIV: МАГИЯ ВОДЫ

Дальфин всегда знала, что хочет заниматься творчеством, но не знала, каким... Её сердце металось между дизайном, архитектурой и рекламой. В 18 лет она поступила в художественное училище на отделение рекламы. Она начала карьеру ассистентом в BETC, а затем стала арт-директором в Publicis. Все эти годы она рисовала. В 2014 она начала работать иллюстратором в агентстве Marie Bastille под псевдонимом Inkie. В число её клиентов входят Uniqlo, Chase Pay, Stylist and Beaux-arts magazine, Gallimard, Crédit Agricole, CNAM, Emmaus Solidarité, Théâtre Point Virgule, Dacia...

ОТ РУКОВОДИТЕЛЯ

Эта игра появилась на свет после (список слишком длинный, а выделенного дизайнером места слишком мало): 100 000 кофейных зёрен, т.е. 999 чашек кофе и 1 лонг блэка (досадное недоразумение), 1 корейского барбекю, посещения Версаля, караоке в Сеуле, встреч с замечательными (и терпеливыми) дизайнерами, издателями и прославленными иллюстраторами, 300 образцов клей-спрея, 2 345 протестированных жетонов, 1 брокколи, 843 часов создания прототипов, 8 пачек парацетамола, чудесных руководителей проектов (без которых идеи ничего не значат), храбрых тестировщиков, и раздражительного бретонского (тавтология) дизайнера из Талента на Луаре.

© Asmodee Group 2019

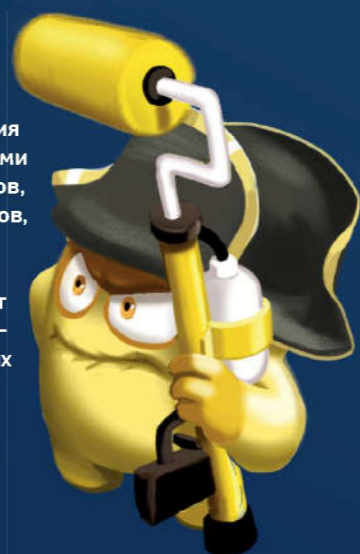
По лицензии Harry Baobab

Авторы игры: Шарль Шевалье и Лоран Эскофье

Художники: Minte, Inkie, Бишоп Париго, Адриен Жиро



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!



Цветные сражения



ПРАВИЛА ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ

- 4 стирающихся маркера
- 18 двусторонних полей (36 приключений в 6 мирах)
- 1 губка для стирания
- 1 правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок, набравший больше всего очков к концу игры, объявляется победителем. В случае ничьей игроки делят победу.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

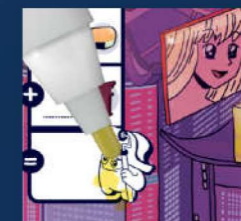
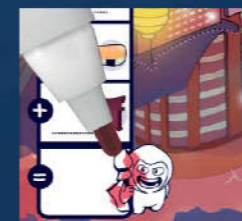
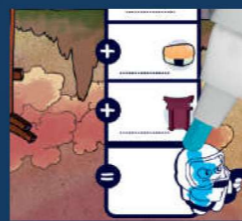
- Раздайте каждому игроку по маркеру;
- Положите поле так, чтобы до него мог дотянуться каждый игрок (каждый мир состоит из 6 приключений возрастающей сложности, изображённых на 3 двусторонних полях). Если вы играете впервые, мы рекомендуем выбрать один из миров и играть все его приключения по порядку.

Сложность: Новичок
36 ячеек – от 2 до 4 игроков

Сложность: Чемпион
48 ячеек – от 2 до 4 игроков

Сложность: Легенда
60 ячеек – от 3 до 4 игроков

- Каждый игрок закрасивает изображение своего воина:



- Первым ходит самый младший игрок.

ХОД ИГРЫ

В свой ход закрасьте 1 ячейку. Вы можете закрасить:

ячейку со стрелкой

ИЛИ

ячейку, смежную с уже закрасившей (вами или другим игроком)



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда последняя ячейка закрасивается, игра заканчивается и игроки подсчитывают свои победные очки.

ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА

Опытные игроки могут получить новые впечатления, устроив чемпионат! Выберите мир или набор приключений, и бросьте вызов своим друзьям. Не забудьте записать набранные очки в таблицу.

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4
поле 1				
поле 2				
поле 3				
поле 4				
поле 5				
поле 6				
ИТОГО				

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4
поле 1				
поле 2				
поле 3				
поле 4				
поле 5				
поле 6				
ИТОГО				

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4
поле 1				
поле 2				
поле 3				
поле 4				
поле 5				
поле 6				
ИТОГО				

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4
поле 1				
поле 2				
поле 3				
поле 4				
поле 5				
поле 6				
ИТОГО				

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4
поле 1				
поле 2				
поле 3				
поле 4				
поле 5				
поле 6				
ИТОГО				

	ИГРОК 1	ИГРОК 2	ИГРОК 3	ИГРОК 4
поле 1				
поле 2				
поле 3				
поле 4				
поле 5				
поле 6				
ИТОГО				

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Когда последняя ячейка закрасивается, победные очки подсчитываются следующим образом:

X **+1** **+1** **+1** **1+1** **5+15** **-1**
 2+3+3 6+20 2+3+3 7+25 4+10 8+30

	Умножение	1 ПО	Соединение	Соседство	Набор	Большинство	-1 ПО
Объяснение	Перемножьте количество собранных (закрашенных) символов. Результат – количество очков, которое вы получаете.	Вы получаете по 1 очку за каждый собранный (закрашенный) символ.	Если вы соединили несколько символов закрасившими вами ячейками, получите по 1 ПО за каждую звёздочку на этих символах.	Вы получаете по 1 ПО за каждую закрасившую ячейку, непосредственно граничащую с символом или соединённую с ним закрасившими вами ячейками.	Чем больше символов вы закрасили, тем больше очков получаете: 1 символ = 1 ПО 2 символа = 3 ПО 3 символа = 6 ПО 4 символа = 10 ПО 5 символов = 15 ПО 6 символов = 20 ПО 7 символов = 25 ПО 8 символов = 30 ПО	Чтобы получить очки за символ, закрасьте больше ячеек, соседних с ним, чем любой другой игрок. В случае равенства все игроки получают полное количество очков.	Вы теряете по 1 очку за каждый собранный (закрашенный) символ.
Пример подсчёта очков в мире НЕО ТОКИО.							
	= 6 ПО	= 3 ПО	= 10 ПО	= 5 ПО	= 6 ПО	= 5 ПО	= -3 ПО

Символы в каждом из миров:

МИР	Символы
НЕО ТОКИО	
САФАРИ	
ФЕСТИВАЛЬ ПОНЧИКОВ	
ОДНО И ТО ЖЕ	
ОЛИМПИАДА ОКРУГЛОГО СТОЛА	
ВЕРСАЛЬ В ЭПОХУ ЛЮДОВИКА XIV	

Солнце восходит над равнинами, и армии цветов занимают позиции на поле боя... Вселенная ЦВЕТНЫХ СРАЖЕНИЙ полна неожиданностей и пронизана алчностью.

Слышите зов приключений? Только с вашей помощью ЦВЕТНЫЕ ГЕРОИ смогут привести армии цветов к победе!

Сразитесь с ужасным Меха-Самураем, посетите Фестиваль Пончиков в самом сердце Америки, победите в Олимпиаде Округлого Стола: Повелителем цвета вы станете только после того, как завоюете все миры ЦВЕТНЫХ СРАЖЕНИЙ.

ВЫБЕРИТЕ МИР И ОКУНИТЕСЬ В одно ИЗ 36 ПРИКЛЮЧЕНИЙ!

Сложность: Новичок
Сложность: Чемпион
Сложность: Легенда

ОЛИМПИАДА ОКРУГЛОГО СТОЛА

Срочные новости!

Король Мерлин объявил о начале новой Олимпиады Округлого Стола! В числе дисциплин: метание сушек, варка сладостей из листьев, спортивное ориентирование в лесу бросками. Станете ли вы чемпионом Округлого Стола?

1 ОКРУГЛЫЙ СТОЛ

Пройдите через лес, собирая желуди и мешки с деньгами, которые кто-то забыл на тропе. Хорошее начало!

2 МАСТЕРСКАЯ ДРУИДОВ

Все участники приглашаются к друиду Гомеопатису, чтобы выпить весьма полезных тонизирующих зелий перед тренировками.

3 ОСВОБОДИТЕ ПРИНЦЕССУ

Дочери короля нужна ваша помощь! Ее заперли в этой башне... Выходите из леса и залезайте на стены, чтобы ее освободить!

6 БОЛЬШОЙ ТУРНИР НА КОРОЛЕВСКОЙ АРЕНЕ

Вот и финал! Спуститесь с главной лестницы и примите участие в беге с препятствиями, чтобы стать доблестным Рыцарем Округлого Стола!

5 КОРОЛЕВСКИЙ ЗАМОК

Наконец-то! Замок короля! Пройдите по развальному мосту, поднимитесь по лестницам на стены и, пройдя по галереям замка, вы попадете в центр двора.

4 ЛОТОВО РАЗБОЙНИКОВ

Здесь не помешает ненадолго остановиться, только смотрите, не суйтесь в промежуток между двумя каналами у пруда. Пора подумать о материальном благополучии и ограбить разбойников!

ФЕСТИВАЛЬ ПОНЧИКОВ

Добро пожаловать в Пуант-о-Шен в Луизе

Сегодня первый день Фестиваля Пончиков. Это лучший фестиваль во всей южной Луизиане!

С ужасом, из-за ошибки диспетчера пончики не доставят побережью! Первым соберите все недостающие ингредиенты, чтобы удивить аппетиты гостей фестиваля. Потрогитесь, они пришли сюда именно за пончиками, и их терпение скоро лопнет!

1 ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ПУАНТ-О-ШЕН

Пикапы припаркованы за чертой города, они готовы к началу сумасшедшей гонки во имя спасения ФЕСТИВАЛЯ ПОНЧИКОВ. Но любители овощей организовали демонстрацию и пытаются сорвать праздник, устроив свой фестиваль ДИКАЯ БРОККОЛИ. Берегите желуди!

* НЕ ПЕРЕЕДАЙ
** БРОККОЛИ ЛУЧШЕ ПОНЧИКОВ

2 ФАБРИКА ПОНЧИКОВ

Работа на фабрике кипит! Пикапы разгружают яйца, грузовики-мисеры борются с кошками, а молоко привозят на короволоках.

3 КОНВЕЙЕР

Ингредиенты для пончиков смешивают на фабрике, и грузовики уже готовы их доставить.

4/5 ДОСТАВКА ПОНЧИКОВ

Пончики нужно доставить как можно скорее! Но попасть на праздник можно лишь по одной дороге... Наберитесь терпения!

6 ПРАЗДНИК НАЧИНАЕТСЯ!

Праздник Пончиков начался! Картофель фри, сахарная вата, кофе, пончики, палочки, пончики, целые горы пончиков! Праздник спасен!

ОДНО И ТО ЖЕ

Каждый день одно и то же, ничего не меняется...

... пока вы не представите, что ваша жизнь — видеоигра. Ваша шкала жизни стремительно уменьшается, особенно когда закончился кофе!

НЕО ТОКИО

В Нео Токио приятная, тёплая погода, и сакура только что расцвела.

Весенняя радость наполнила город. Но ненадолго... Ужасный Меха-Самурай хочет попортить все цветущие деревья и превратить их в уродливые меха-и-чешуе сакуры. Вам придётся проинюль в каждый уголок города и помешать его коварному плану!

1 ПАРК ЕЕГИ

В парке ЕегИ все спокойно: прудки, мостики, велосипедки... Но что же это, здесь нет ни одной сакуры! Слуги Меха-Самурая уносят последние деревья из восточной части парка. Бросайте в погоню за ними, но не забудьте прихватить столько суши, сколько вы сможете унести.

2 НА ПРИСТУП ГОРОДА

Доберитесь от одного древних ворот до других, прыгая по крышам, как ниндзя. Карабкайтесь по огромным неоновым вывескам, чтобы найти ниндзя-сообщников Меха-Самурая, и не потеряйте украденные сакуры из виду!

3 ОБОРОНА СВЯТИЛИЩА

Над Нео Токио ночь, но ниндзя не спят! Они пытаются захватить святилище наверху лестницы. Торопитесь! Посещение буддийских храмов придаст вам сил и позволит бежать ещё быстрее.

4 ВСЕ НА ПОЕЗДА!

Вы едете на поезде и продолжаете безумную гонку в Синдзюку. Не отчаивайтесь, ужасный Меха-Самурай совсем близко...

5 КАБУКИ-ТЁ

Вы прибыли в Кабуки-тё, шумный квартал ниндзя. Отправляйтесь в храм Зодзиди и соберите как можно больше цветков сакуры перед встречей с ужасным Меха-Самураем.

6 ФАБРИКА МЕХАНИЧЕСКИХ САКУР

Зачем-то, перед вами Меха-Самурай! Он превращает живые сакуры в механические. Это может навсегда разрушить природное равновесие. Захватите фабрику и верните весну в японскую столицу!

САФАРИ

Парк Дианак предлагает экскурсию с осмотром дикой природы Африки.

Но, фотографируя животных целые сутки, вы заметили, что львы и слоны куда-то пропали. Во всем виноват Клейтон! Остановите его, пока он не разрушил дух бога слонов с львиной гривой, ЗИКАМИГОТА!

1 ДНЕВНАЯ ФОТОЮТА

Добро пожаловать в парк Дианак! Солнце восходит. Львы, буйволы, слоны, леопарды и носороги просыпаются в этой прекрасной саванне, захватывая дух. Сколько же здесь животных! Возвращаясь в лес, фотографировав, вы увидите базовый лагерь и отправляетесь исследовать Африку.

2 НОЧНАЯ ФОТОЮТА

Уже ночь, но вы продолжаете идти... Животные спрятались в кустах и высокой траве, но вы видите, как светятся их глаза в темноте. Лучшее время для охоты! Вы слышите выстрел! Спрячьтесь от пуль за тотемами. Ночь будет долгой: не забудьте захватить несколько анаэробов по дороге, чтобы подкрепить свои силы.

3 ЛОТОВО ЛЬВА

Лотово льва находится на вершине скалы, откуда царь зверей правит дикой Африкой. Но он попал в плен... Первым освободите его из клетки, висевшей под скалой. Пора уже идти по следу колёс джипа известного контрабандиста Двона Клейтона.

4 КУДА ИСЧЕЗАЛИ ВСЕ СЛОНЫ?

Вы оказались правы, Клейтон решил украсть всю слоновую кость с древнего кладбища, которое охраняет ЗИКАМИГОТ, бог слонов с львиной гривой. Здесь повсюду огромные скелеты слонов. Никому нельзя осквернять это место. Вы разбиваете лагерь, надеясь выманить преступников. Призовите на помощь ЗИКАМИГОТА, и он явится!

5 В ПОГОНЕ ЗА КОНТРАБАНДИСТОМ

В желании остановить Клейтона любой ценой, вы следуете за ним из парка Дианак через Пилгримс Рест до самого водопада Виктория. Нельзя дать ему пересечь границу. И вот он здесь, прямо в этом лагере. Не забудьте, что дух ЗИКАМИГОТА наблюдает за вами. Удачи!

6 ДЖУНГЛИ БЕРУТ СВОЁ

Вы добились своего, Клейтон пойман вместе с его бандой похитителей слоновой кости. Природа прекрасна! Посмотрите на это чудесный пейзаж, который вам показывает ЗИКАМИГОТ, и отбросьте все тревоги!

ВЕРСАЛЬ

Сегодня 21 июня 1685 года.

День летнего солнцестояния. Первый лаж короля, Александр Добрый Час, только что получил письмо от Его Величества: королевскими фонтанам грозит опасность! Ключи-лиры, включающие фонтаны, похищены! Сегодняшний праздник — угрозы срыва. Король в ярости... Первым — выключите фонтаны, чтобы праздник состоялся!

1 ПРУД КЛАНЬИ

Вы оказались около пруда, на берегу которого стоят красивые ветряные мельницы. Шпионы сбежали, но оставили тут громадные ключи. Найдите их в темном и густом лесу возле пруда!

3 В ПОДЗЕМЬЕ

Пройдите по каналам и трубам и попытайтесь запустить фонтаны! Вам встретятся нутри, землеройки, человек в Желтой Маске и другие жители таинственного подземелья.

1 ДВОРЕЦ И САД

Идите по тропинкам парка, чтобы найти ключи-лиры.

4 ЛУВЕНСКИЙ АКВЕДУК

Вы в лесу, но будьте осторожны! Здесь полно бандитов. Забирайтесь на акведуке. Вода из него должна попасть в резервуары, чтобы фонтаны заработали. Торопитесь, уже полдень!

6 КОРОЛЕВСКИЙ ПРАЗДНИК В САДАХ ВЕРСАЛЯ

Солнце зашло над Версалем; тёплый свет ламп и фонариков озарил сады и окна дворца. Гондолы плывут по Большому каналу, театральные декорации напоминают о мастерах Дианак, феерические взмывают в небо... Но не заскитывайтесь на них из рожи, во что бы то ни стало спешите запустить фонтаны, чтобы король стал счастливым.

5 МАШИНА МАРАИ

Великая машина Марии тянется через холм до самой реки. Используйте её огромные колёса и систему труб, чтобы наполнить резервуары, и праздник начнётся!