

Хроматические сочетания

Правила игр



Цветовой круг

Мир Берлоги — высокоразвитая цивилизация медведей. Процветающий Север — мир ветров, снега, короткого яркого лета и, самое главное, технологий! Через кротовые норы медведи нашли изображение цветового круга с Земли и как прирожденные исследователи отправились его изучать.

Цвета на таком круге называются *хроматическими*. А черный, белый и все серые оттенки называют ахроматическими. Ахроматические цвета имеют только *тон*, в то время как хроматические обладают *оттенком* и *насыщенностью*.

Множество исследователей Земли изучали цвета. Исаак Ньютон, Иоганн Вольфганг фон Гёте, Вильгельм Оствальд и многие другие подходили к изучению с разных сторон: физика, восприятие, дизайн... В 1961 году швейцарский художник Иоганнес Иттен представил свой двенадцатичастный круг в книге «Искусство цвета».

Иногда для удобства кроме 12 частей еще делают центральный элемент.

И тогда в центре этого круга находятся три *основных* цвета: красный



, синий



и желтый



. Смешивая их в разных пропорциях и меняя насыщенность, можно получить любой оттенок. Цвета *второго порядка*

(зеленый



, оранжевый



и фиолетовый



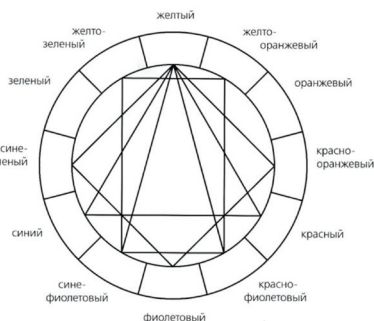
) — смешение первичных в равных пропорциях. Дальнейшее смешение дает цвета *третьего порядка*.



Гармония по Иттену — это равновесие. Луч света при прохождении через призму разлагается в цветовой спектр, содержа-

щий все цвета от красного до фиолетового, но без пурпурного. Если мы удалим из спектра один цвет, например, зелёный и с помощью линзы соберём оставшиеся цвета, то полученный цвет окажется красным — **дополнительным** к зелёному. Если мы смешаем свет от двух дополнительных друг к другу цветов, то получим белый, а если их пигменты — то серый.

Получить гармонические сочетания можно из геометрических фигур, проходящих через центр: треугольники и прямоугольники. Эти фигуры можно вращать в пределах круга. И именно получение нейтральности в сумме будет цветовой гармонией по Иттену.



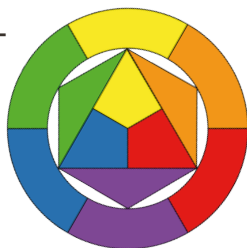
Живопись и наблюдения над субъективными цветовыми предпочтениями различных людей говорят о неоднозначных представлениях о гармонии и дисгармонии. Цветовые композиции не обязательно должны быть гармоничными. Легко заметить, что большое значение имеет не только расположение цветов относительно друг друга, но и их количественное соотношение, степени чистоты и яркости.

Художники и дизайнеры пользуются кругом, чтобы палитра их произведений была эстетичной и гармоничной. Конечно, это далеко не единственный способ подобрать палитру, а главное — знание правил позволяет красиво их нарушать.

Описание игры

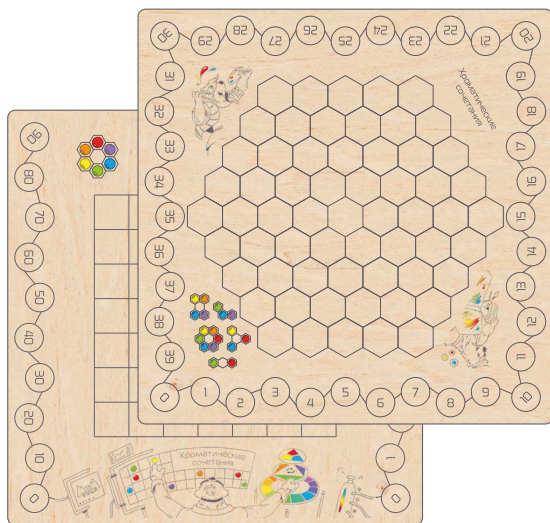
Абстрактная стратегическая игра для 2 игроков.

Для удобства игры и различия оттенков медведи сократили цветовой круг до шести цветов (цветового круга Иоганна Вольфганга фон Гёте). И кроме гармонических сочетаний по Иттену добавили в игру сочетания трех соседних цветов.

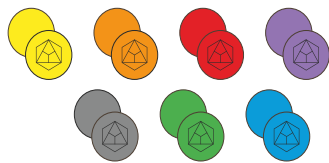


В процессе игры соперники собирают на поле вертикальные, горизонтальные и диагональные линии, соответствующие цветовым сочетаниям данного круга. За каждое цветовое сочетание, собранное за ход, игроки получают очки в зависимости от количества входящих в сочетание собственных фишек.

Состав



Двухстороннее игровое поле



56 цветных фишек



4 фишки-мишки

Ход игры

Подготовка: Игровое поле стороной с квадратной сеткой вверх располагается между игроками. Все фишки, кроме серых, выкладываются на стол в кучу. Для удобства фишки могут быть рассортированы по цветам и расположены в форме цветового круга. Игроки закрепляют за собой одну из двух сторон фишек: сторона с меткой достается игроку, в одежде которого больше различных оттенков. Этот игрок начинает партию.

В свой ход каждый участник выставляет на любую незанятую клетку поля одну фишку выбранного цвета. Затем игроку или обоим игрокам начисляются баллы за каждое цветовое сочетание, образованное с участием этой фишки. Подробнее о начислении баллов за сочетания смотрите в разделе *“Получение баллов”*. Общий счет отмечается фишками мишек на шкале вдоль края доски: игроки берут по две фишки-мишки одного цвета и одним отмечают десятки, а другим — единицы своего счета. При достижении 100 игрок берет 1 серую фишку и продолжает подсчет с начала шкал.

Обратите внимание: все фишки берутся из общего пула и не убираются с поля до окончания партии. В процессе игры часть цветов может закончиться быстрее других. Закончившиеся цвета больше не могут быть выставлены на поле. Учитывайте это при построении стратегии.

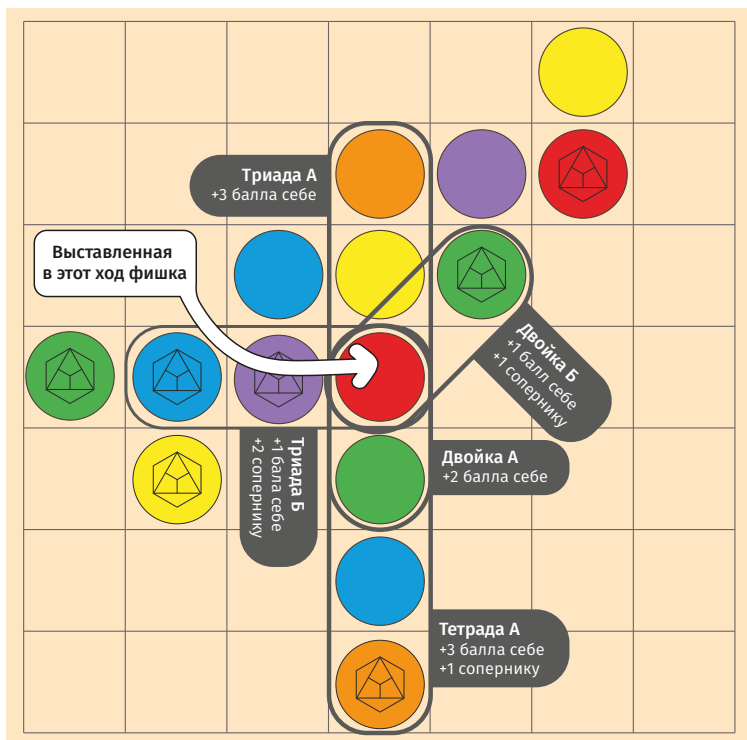
Условие победы

Набрать больше баллов, чем оппонент, к моменту, когда игровое поле будет полностью заполнено.

Получение баллов

Баллы начисляются за ряд длиной от 2 до 6 клеток по горизонтали, вертикали или диагонали, включающий в себя по одной фишке каждого цвета одного из сочетаний. При этом порядок цветов в ряду не имеет значения.

В сочетании могут участвовать фишки каждого из игроков. Тогда за каждую фишку в составе сочетания (пары, триады, тетрады или шестерки цветов) владелец этой фишки получает балл.



Пример: разбора хода Игрока 2 и всех получаемых вследствие этого хода игроками баллов. Игрок 1 играет фишками с меткой, Игрок 2 — однотонными.

Пример: Игрок 2 получает три балла за триаду А. Напоминание: цвета могут быть расположены не в порядке следования в цветовом круге.

Пример: Игрок 2 получает один балл за триаду Б, так как в ее составе одна однотонные фишки. Игрок 1 получает два балла, так как в составе триады две фишки с меткой.

Если игрок после установки фишки в свой ход не собирает цветовое сочетание, он не получает баллы.

Баллы начисляются за каждое из найденных сочетаний, в том числе если они пересекаются или входят друг в друга.

Пример: Игрок 2 получает 3 балла за тетраду А по количеству своих фишек. Он также получает два балла за двойку А, которая является составной частью этой тетрады.

Опционально: вы можете не учитывать при подсчете баллы за сочетания, не меняющие разрыв между игроками.

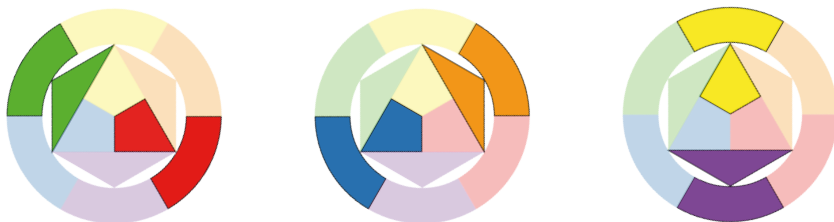
Пример: За двойку Б Игроки 1 и 2 получают по одному баллу.

Иногда возникает ситуация, при которой ваш соперник не видит сочетания, которое может принести ему баллы. В таком случае вы сами решаете, подсказывать ему или нет.

При подсчете очков учитываются все сочетания, даже если они приносят больше очков сопернику, чем самому игроку. Внимательно следите за подсчетом как своих, так и чужих очков!

Полный перечень сочетаний

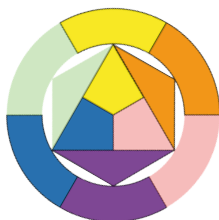
Пара: два цвета, расположенные друг напротив друга, дополнительные, комплементарные цвета.



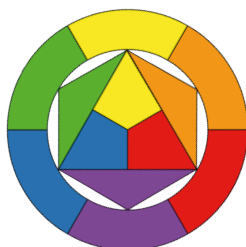
Триада: три первичных цвета, три вторичных цвета или три цвета, расположенные рядом на круге.



Тетрада: прямоугольник на круге.



Шестерка: цветовой круг целиком.



Завершение игры

Игра завершается, когда заканчиваются все фишки.
Выигрывает игрок, набравший наибольшее суммарное количество очков.

Гексагональные сочетания

Вторая сторона поля представляет шестиугольное поле. Партия будет играть по тем же правилам, но сочетания строятся в шести направлениях вместо восьми. Заранее учитывайте, что выставленные фишки займут не все поле! Подсчет каждым игроком ведется одной фишкой-мишкой. При достижении 39 баллов (конца шкалы) игрок берет серую фишку и продолжает подсчет с начала шкалы.

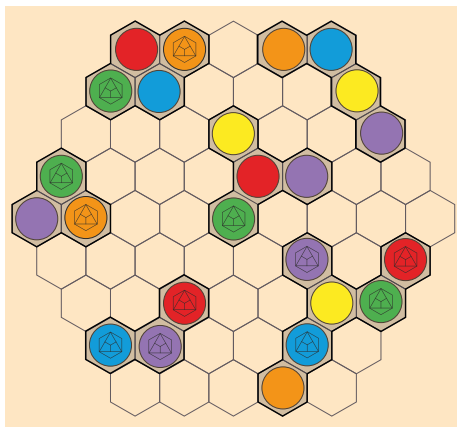
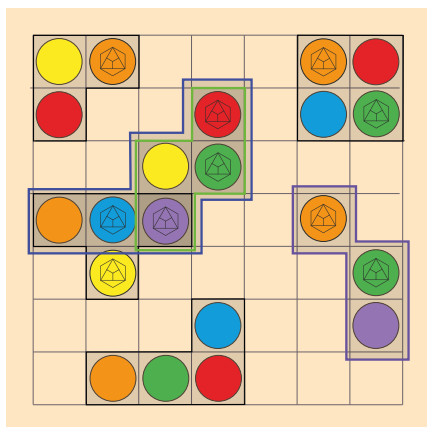
Попробуйте оба поля и определите, какое больше понравится именно вам!

Вариации

Вы можете разнообразить игру, добавив в нее дополнительные правила или заменив существующие. Для вдохновения ниже приведены примеры таких вариаций.

Личный запас: в начале игры вместо того, чтобы формировать общий пул, распределите фишки поровну между игроками.

Больше фигур: часто во время игры возникает желание засчитать сочетание, выстроенное не по прямой линии. Попробуйте учитывать различные фигуры при поиске сочетаний. Например, как на рисунках ниже.



Чтобы не возникло недопониманий, установите список или правила создания фигур перед началом игры.

Интрига: ведите подсчет на листке, записывая полученные в каждый ход баллы. Просуммируйте их только в самом конце игры. Так будет больше интриги, кто же выиграет партию.

Монохром: дополнительно считайте баллы за комбинации фишек одинакового цвета.

Строгие порядки: порядок цветов в сочетании имеет значение. Вы получаете баллы если фишки идут в том же порядке что и на круге, начинать можно с любой крайней точки последовательности.

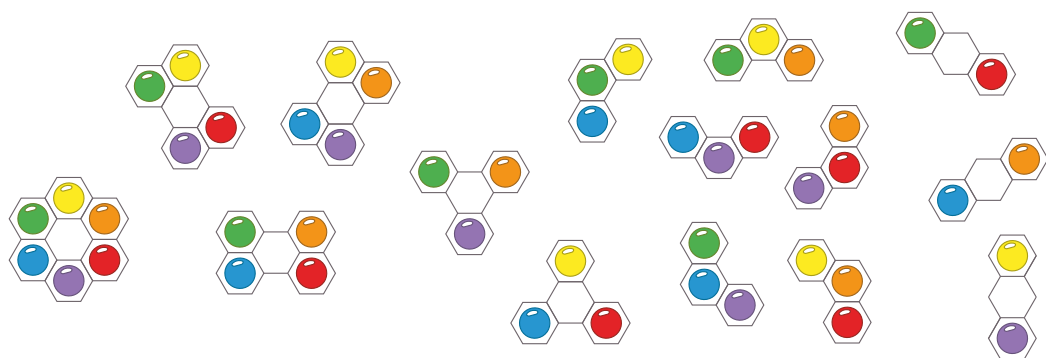
Медвежья услуга: иногда соперник не замечает собранных сочетаний. Подсказывать ему или нет — выбор за вами, но перед началом игры вы можете договориться об одном из правил, чтобы подобные подсказки давали выгоду подсказавшему.

За подсказку о сочетании, которое соперник не заметил:

а) вы получаете половину баллов соперника себе, а соперник не получает ничего;

б) соперник получает только половину своих баллов, а вы не получаете ничего.

Играя с таким дополнением, договоритесь также о том, в какой момент можно начинать подсказывать: это может быть фиксированный промежуток времени или определенная команда (например, если соперник объявит о том, что закончил подсчет).



Энтропия: Хаос против порядка

Описание

Абстрактная стратегическая игра для двух игроков, разработанная Эриком Соломоном в 1977 году.

Игра основана на извечном конфликте вселенной между порядком и хаосом. Один игрок олицетворяет собой Порядок, другой — Хаос. Порядок, пытается создавать узоры по вертикали и горизонтали. Хаос, пытается ему помешать.

Классически эта игра игралась на квадратном поле 7x7, однако на шестиугольном поле эта игра не менее интересна. Метки на фишках для этой игры не имеют роли.

Цели игроков

Порядок составляет из фишек на поле «зеркальные» цветные последовательности, которые читаются одинаково в обе стороны.

Хаос препятствует Порядку.

После одного раунда игроки меняются ролями и сравнивают результаты.

Ход игры

Перед началом игры семь фишек каждого цвета, включая серый (то есть все фишки кроме одной каждого цвета) складываются в коробочку.

Первым ходом Хаос вслепую вынимает 1 фишку из коробочки, для этого можно закрывать коробочку рукой, и ставит ее на любую свободную клетку поля.

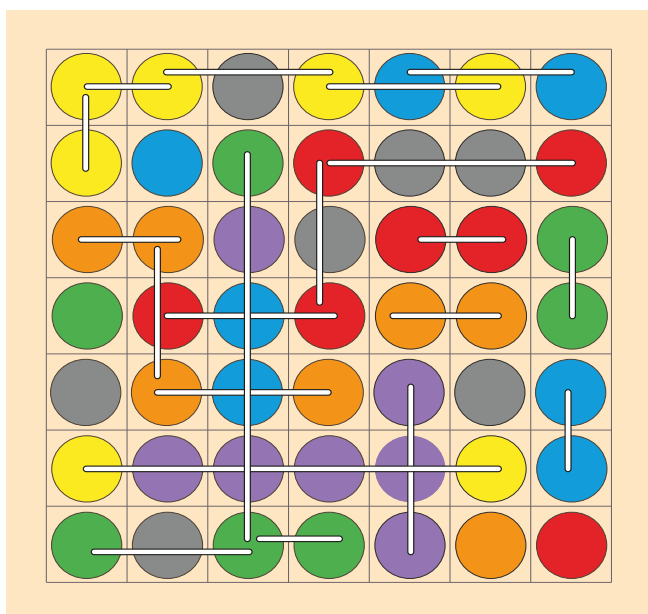
Следующим ходом Порядок может передвинуть любую фишку по горизонтали или вертикали на любое количество клеток, не перешагивая другие фишки.

Ходы чередуются таким образом, пока все поле не будет заполнено: Хаос достает и ставит фишки, а Порядок их двигает.

Подсчет очков

Каждый игрок получает очки, только играя за Порядок. В каждом раунде игроки меняются ролями.

Количество баллов подсчитывается в конце партии, оно равняется количеству фишек, которые используются в последовательностях, причем одна фишка может входить сразу в несколько последовательностей. Это касается и вложенных последовательностей. Ниже пример партии с отмеченными всеми зеркальными последовательностями.



Очки за последовательности

Все баллы приведены с учетом всех вложенных зеркальных последовательностей.

 2	 77
 7	 37
 3	 19
 16	 15
 6	 37
 30	 19
 12	 19
 8	 27
 12	 25
 14	 29
 50	 21
 22	 25
 12	 23
 16	 21
 18	 15

Желаем вам удачных игр!
viaVUCA



Издательство настольных игр viaVUCA для детей и взрослых

- Уникальные механики и геймдизайн
- Образовательные программы на основе игр
- Производство из качественных материалов
- Интернет магазин viavuca.com
- Разработка игр под заказ
- Турниры разной сложности

 VK: vk.com/viavuca
 Tg: t.me/via_vuca

 WhatsApp: +79246247490
 E-mail: info@viavuca.com

#СложноеПросто #ИгрыБерлоги
 #ЕстественныйИнтеллект #EduFlyment
 #МатематикаИгры #ДревниеИгры
 #ЗахватиРынкиНТИ #ЭмоциональныйИнтеллект



viavuca.com



Издательство настольных игр viaVЦСА ®

Автор идеи и разработчик игры: Алёна Просекина

Руководитель издательства: Алёна Просекина

Директор по производству: Дарья Цивилева

Арт-директор: Александра Куставинова

Дизайн: Екатерина Малинкина, Елена Филенко,
Ирина Колесникова

Благодарим за участие в разработке и тестировании:
Михаила Просекина, Ирину Просекину

© ООО «Полюс-НТ», 2025

Перепечатка и публикация компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещены

Версия: 1.0.1