

На картах Учитель, Генерал, Министр, Шпион, Император первое действие делается бесплатно, дополнительные стоят **две монетки**. Перед началом действий необходимо добрать в руку четвёртую карту.

3.3 Если ничего не знаешь — иди к Учителю, чтобы посмотреть обратную сторону иероглифа в руке без помещения его в сброс или посмотреть обратную сторону собираемой стратагемы.

3.4 Если нужно быстро получить иероглиф из колоды — иди к Генералу, чтобы «взорвать» **ряд из трёх иероглифов** на поле, поместив их в сброс. На освободившееся место выкладываются иероглифы из колоды. Один и тот же ряд за один ход взрывать нельзя.

3.5 Если нужно вернуть или получить желаемое сразу в руку — иди к Министру, чтобы взять три карты сверху или снизу колоды или сброса, за дополнительные монетки сделать так несколько раз. Выбрать четыре иероглифа в руку, а остальные отправить в сброс.

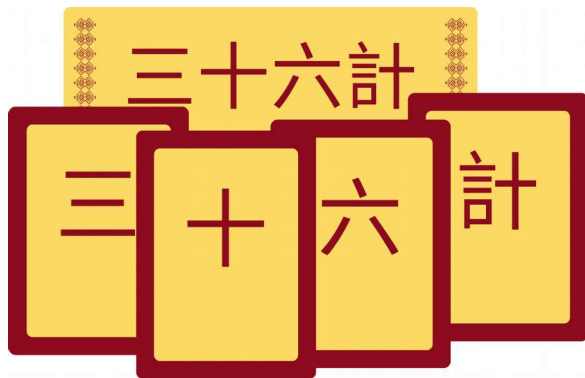
3.6 Если твой иероглиф в руке у другого — иди к Шпиону, чтобы обменять иероглиф из своей руки на иероглиф из руки другого игрока.

3.7 Если иероглиф из собираемой стратагемы у тебя в руке — иди к Императору, чтобы прикрепить иероглиф к стратагеме. После прикрепления иероглиф из руки помещается наверх собираемой стратагемы. В руку добывается из колоды четвёртая карта. Вместо прикрепления можно заменить ранее прикреплённый иероглиф.

## Победа

Если к стратагеме прикреплены все иероглифы — иди к Императору и **объявляй стратагему собранной**.

Перепроверь порядок прикреплённых иероглифов и переверни стратагему. Если **совпал порядок и состав иероглифов**, ты — **победил!** Если нет — бери другую стратагему, а иероглифы — в сброс.



## 36 стратагем: упрощенные правила

### Что это такое

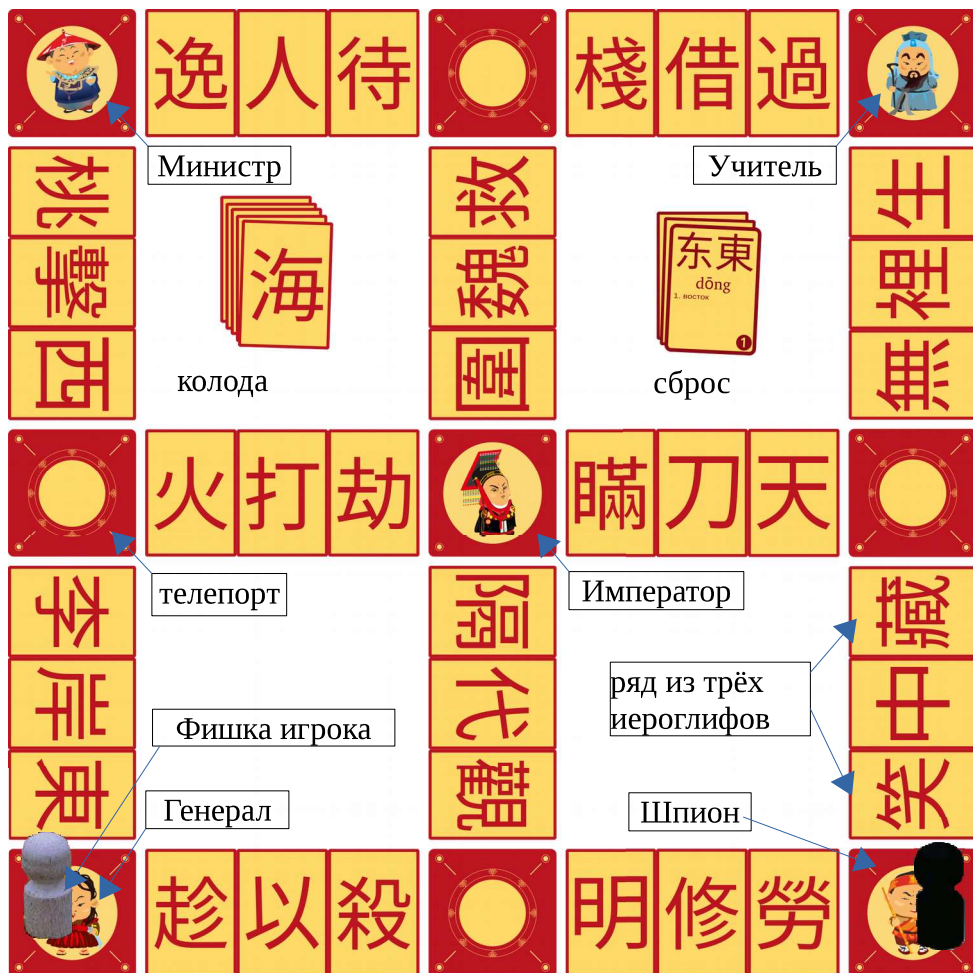
Стратагема — план достижения цели. 36 стратагем — древнекитайский трактат по военному искусству, который в Китае изучают даже дети. Игра «Китайский в квадрате: 36 стратагем» предлагает собрать из отдельных иероглифов стратагемы этого знаменитого трактата. В ходе сбора играющий запомнит образы более 100 иероглифов в традиционном (основное в игре) и упрощенном написаниях. Данные правила корректируют бумажный вариант в сторону упрощения и опубликованы на сайте игры.

В правилах игры можно найти описание 17 иероглифов.

| Иероглиф    | Значение       | Страница правил          |
|-------------|----------------|--------------------------|
| 人 человек 3 | 計 стратагема 5 | 火 огонь 8                |
| 天 небо 4    | 東 восток 6     | 水 вода 9                 |
| 山 гора 5    | 西 запад 6      | 金 золото 11              |
| 三 три 5     | 桃 персик 6     | 刀 нож 12                 |
| 十 десять 5  | 李 слива 6      | 花 цветок 13              |
| 六 шесть 5   | 玉 яшма 6       | для остального - Учитель |

### Подготовка игры

1. Разделить стратагемы на две стопки — короткие стратагемы (из 3 иероглифов) и длинные стратагемы (из 4 иероглифов). Дать каждому игроку по одной стратагеме из каждой стопки для сбора. Стратагема выкладывается русским текстом вверх.
2. Раздать каждому игроку по 4 карточки иероглифа, стороной, содержащей картинку с иероглифом вверх.
3. Оставшиеся иероглифы перемешать и сформировать игровое поле как на рисунке, после чего установить фишки игроков на Министре, Генерале, Шпионе или Учителе. Выбрать того, кто делает первый ход.



Министр

Учитель

колода

сброс

телепорт

Император

Фишка игрока

ряд из трёх иероглифов

Генерал

Шпион

Стратагемы для сбора

Иероглифы на руках (традиционное написание)

Извлечь нечто из ничего.

Стратагема «Красавица».

美

Иероглифы, прикрепленные к стратагеме по ходу игры

## Игра

Основной цикл: Разыграть иероглиф — Переместить фишку — Выполнить действие.

1. **Разыграть** иероглиф с руки для определения количества ходов

1.1 **Объявить** его значение и показать всем для проверки. Если хотя бы **одно значение** было названо верно, то получить монетку и разрешение пройти **до 4 шагов**. Если монеток на руках уже 10 (максимум), то можно выполнить до 5 шагов. Если значение названо неправильно, то считается, что иероглиф **изучался** (см. п. 1.2).

1.2 **Изучить** иероглиф, посмотрев его значения и предоставив его на изучение всем желающим игрокам. Монету игрок не получает, **максимальное количество разрешенных ходов** написано на обратной стороне иероглифа.

После розыгрыша иероглиф помещается в сброс.

2. **Переместить** фишку на количество шагов **не более** разрешенного из п.1. в **любом** направлении. Дополнительный ход можно купить за **одну монетку**. Выполнение перемещения **обязательно**, минимальное количество ходов — один, оставаться на месте нельзя.

Для информации: в правилах из коробки разрешается ходить строго по часовой стрелке. Если же иероглиф **изучался** (п.1.2), то идти нужно было ровно столько шагов, сколько указано в иероглифе. В упрощенных правилах это не требуется.

3. **Выполнить действие после окончания перемещения по полю**

3.1 Если фишка остановилась на иероглифе, то игрок забирает этот иероглиф себе в руку, а на поле выкладывает иероглиф сверху колоды.

3.2 Если фишка остановилась на телепорте, то можно либо завершить ход, либо переместиться на любой из других телепортов. В руку из колоды добывается четвертая карта.

