

Садовый Народец



Правила

Элсил. Вождь Сильфидов – клана, связанного с духами природы и почитающего традиции и предков.

«Давным-давно объединенный народ нашел убежище в лесу. Со временем гармония между этими людьми исчезла, некоторым не хватало мудрости, необходимой для совместной жизни. Такое разделение породило четыре клана, и они рассеялись по ветру. Мы, Сильфиды, – люди знания, решили жить на верхушках деревьев».

Это история, которую нашептывали у костра, и я вспоминаю ее, как и жар каштанов, обжаренных в костре и обжигавших мои руки, когда я была маленькой.

Я пережила Прекрасную эпоху – поэтичную и одухотворенную жизнь, разрушенную позже мелочными материальными склоками. Как могли такие низменные причины повлечь падение такого возвышенного клана, как наш? Мы столкнулись с той же трудностью, что и другие кланы: перенаселенностью. Наши семьи стали больше, наши хижины были слишком маленькими, а верхушки деревьев казались слишком ограниченными. Привлекаемые плотностью населения, все больше и больше хищных птиц стали летать над нами, пока не пришел день нападения, который ознаменовал точку невозврата. Я помню эти пронзительные глаза и клюв, жаждущий плоти. Огромная, с распростертыми крыльями птица спикировала на моего отца и схватила его своими когтями.

На следующий день я унаследовала титул своего отца, став вождем Сильфидов, и приняла свое первое важное решение: наши жизни должны измениться. И для этого нам пришлось вступить в контакт с другими кланами.

Вскоре после этого самые юные Сильфиды, жаждавшие приключений и открытий, прониклись прекрасными словами Мекасса и захотели жить недалеко от людей. Мы последовали за ними сюда. Был ли это правильный выбор? Только будущее Сада подскажет нам. Сегодня наши традиции нужно возродить, а наши храмы – отстроить вновь, вдали от духов леса и останков нашего народа.



Тавог. Вождь Мекасса – решительного и современного клана, ориентированного на использование технологических достижений человека.

Меня зовут Тавог, и я вождь Мекасса. Позвольте мне начать с самого начала. Столетия назад наши предки решили поселиться на краю незаконной человеческой свалки, которую посчитали перспективным местом. В течение многих лет другие кланы презирали нас, насмехались над нами. И вот однажды – БУМ – они увидели наши освещенные дома и металлическую броню... Вот они удивились-то! Мы с самого начала понимали, что наше будущее связано с людьми. Когда ты из маленького народа, тебе нужно найти кого-то значительно больше, чтобы выжить. Ведь на семечка долго не протянешь... Как бы то ни было, однажды Сильфиды пришли поговорить с нами, поняв сложность жизни в лесу и желая перемен... Как же здорово! Это была наша возможность сбежать из леса, используя навыки других кланов. Честно говоря, мы бы никогда не справились с этим самостоятельно. Несмотря на то, что мы не так уж плохи в обороне и очень изобретательны, бой, настоящий бой – не наша сильная сторона...

Короче говоря, мы обратились к Великому совету, который решил разделить каждый клан (идея Птериготов). Так делают пчелы, они разделяют улей. Если их слишком много – пух – и некоторые идут своим собственным путем. Каждый клан выбрал двух воинов и поручил им найти идеальное место. Они долго искали и однажды нашли заброшенный сад, в котором было много всякого добра. Эльдорадо – так они назвали его потом! Каждый раз, когда я слышу это слово, я все еще ощущаю надежду в их голосах. Тем временем мы начали готовиться к Великому исходу. Птериготы и Азагаи собирали животных, птиц и насекомых. Мы изготовили упряжки и прицепы для их оснащения. Сильфиды приготовили провизию и воззвали к духам леса. Лично я не очень-то верю во все это, но с тем, что мы планировали... А потом – БАДА БУМ! – поехали все в путь!

Поначалу все шло довольно хорошо. Мы договорились о маршруте, основанном на знаниях каждого о лесе. Но мало-помалу наш маршрут углублялся в неизведанную территорию. Напряжение постепенно росло. Охотники отбили несколько нападений ласки. Затем однажды вечером, когда мы разбивали лагерь, мы почувствовали угрожающее присутствие чего-то рядом. Было слишком поздно, когда мы увидели, кто это – огромный лис! Он бросился в самую гущу нас, предчувствуя настоящий пир! Мы в спешке схватили часть наших вещей, побросав половину позади. С этого момента начались обвинения: то мы не должны были останавливаться, то должны идти тем путем... Как только перед нами вставал выбор идти дальше направо или налево, начинались многочасовые дискуссии. Никто ни с кем не соглашался. Но мы знали, что не можем разделиться, один клан сам по себе был уничтожен. За исключением, может быть, Азагаи, они могли бы справиться...

Через четыре месяца мы добрались до стены. Я посмотрел нашему разведчику в глаза; той надежды, которая была у него раньше, больше не было. Я понял, что внутри мы так и остались в лесу.



Биенко

Вождь Птериготов



АКТ 3 - Сосуществование

Биенко. Вождь Птериготов – клана, поклоняющегося насекомым, чью технику защиты и самообороны они переняли.

Мы были буквально прижаты к стене. Мы проскользнули через брешь по следам разведчиков. Огромное пространство [Ого-го] передо мной лежал целый город, который нужно было еще построить. Но мысль о том, чтобы начать с нуля, заставила мое сердце поникнуть... Я был измотан, мне было холодно, мы потеряли часть нашего клана [Хнык-хнык].

Нам потребовалось несколько дней, чтобы восстановить наши силы и мужество.

Самым важным было создать социальную систему, которая объединила бы [Хнык] все четыре клана. Это была трудная задача, зная какие кланы разные и учитывая их разногласия. Наши люди уже начали думать об этом до того, как мы уехали, черпая вдохновение у насекомых. Итак, мы предложили нашу идею остальным – организацию – и попали в самую точку. Все, что оставалось, – это реализовать нашу идею. Нам потребовалось еще несколько месяцев корректировок, дебатов и голосований. Я стал гораздо более толстокожим благодаря всей этой критике [Вот так-то].

Сейчас сад разделен на семь территорий, которые, в свою очередь, – на семь зон. Он не такой уж огромный, вы можете перейти с одной территории на другую в мгновение ока [Оба-на!]. Для стимулирования сосуществования кланов весь сад застраивается сообща. Вам всего лишь нужно иметь достаточно членов клана. Здания общего пользования, важные для всего сообщества, определяются на собраниях. Клан, построивший их, получает награду [Йу-ху]. Для этого нужно, чтобы было доступно достаточное количество членов вашего клана [Увы]. Это наши общие договоренности в общих чертах.

На первый взгляд, кланы уважают друг друга и объединяются в трудную минуту, но в каждой бочке меда есть ложка дегтя. Такое единство основано на одном: каждый знает, что его собственное выживание зависит [То-то же] от другого. Скоро каждый клан, по крайней мере, потребует независимости, в худшем случае они захотят захватить контроль [М-да]. Я не знаю, как долго продержится наша система, если они начнут наносить удары друг другу в спину.

Аку

Вождь Азагайев



АКТ 4 - Волчьи законы

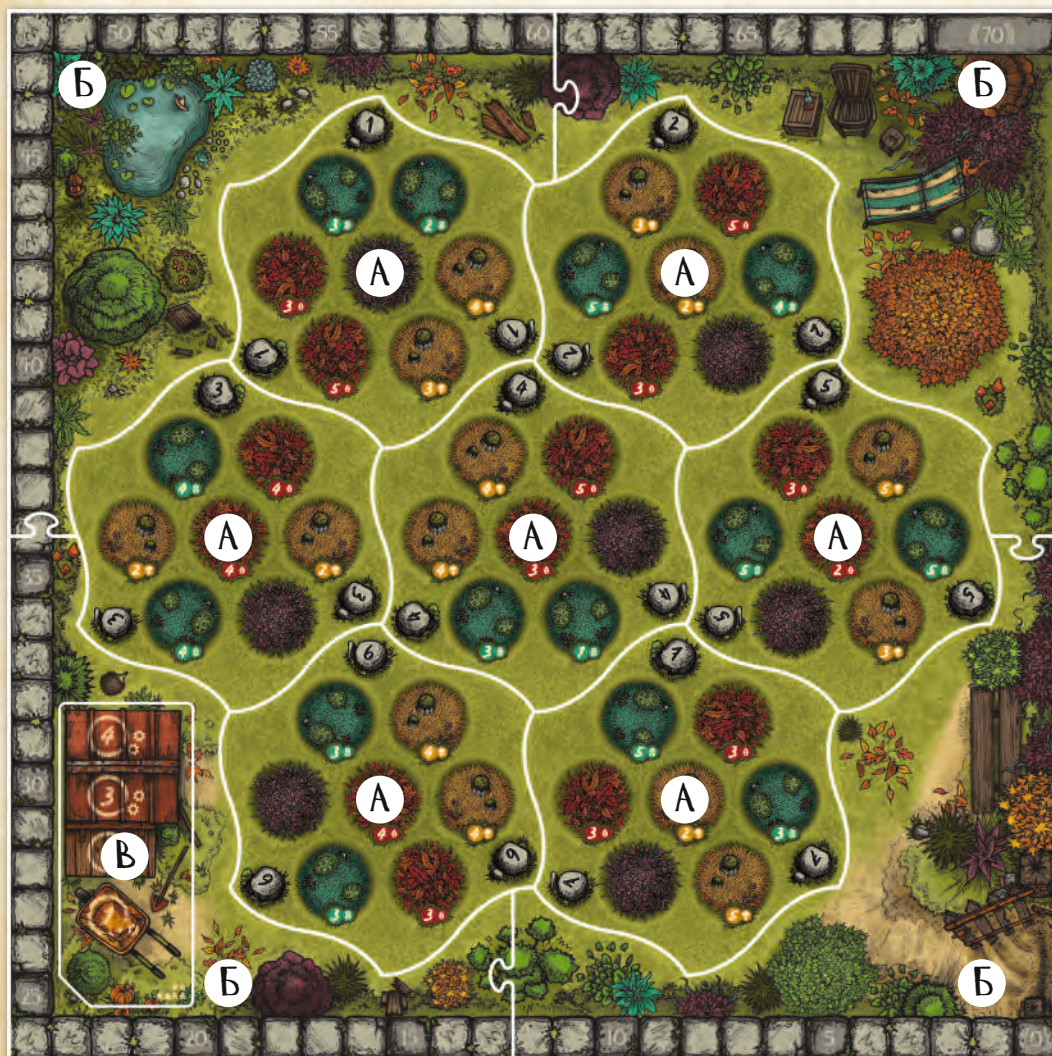
Аку. Вождь Азагайев – клана суровых и бесстрашных охотников. Мои родители были охотниками. Я родился охотником и умру охотником. Я не знаю страха. Я не боюсь ни крыс, ни ласок, ни барсуков. Но они коварны. На своих собраниях они все соглашаются. Они улыбаются друг другу. Но все это время они втихую планируют свои хитрости. Когда мы атакуем, мы смотрим им прямо в глаза. С нашей стороны нет никакого притворства, и они воспользовались этим. Все они. Все три клана. Они нуждались в нас. Они использовали нас. Кто защищал конвой? Кто понес самые тяжелые потери? Без нас не было бы Исхода. А что взамен?

«У тебя будет лучшее место в саду». Держу пари – пустые обещания. Когда мы добрались до стены, каждый стал сам за себя.

Неделю назад мы нашли книгу под скамейкой, название которой бросилось в глаза, – «Искусство войны». Впечатлившись названием, мы чуть не подрались, чтобы прочитать ее. Мы должны были найти лестницы, мы должны были работать вместе просто для того, чтобы перевернуть страницы... Но, благодаря Сунь-цзы, мы теперь все понимаем. Битва происходит в саду, в нашем доме. Правила изменились. Не проливайте кровь будущих сторонников. Не разрушайте то, что хотите захватить. Некоторые действия нужно совершать открыто, другие – тайно. «Успех достигается путем тщательного приспособления к целям противника» – такова будет наша тактика, наша хитрость. Нарастиваем влияние. Затем в нужный момент захватываем их здания, заселяем свой клан и выселяем их.

КОМПОНЕНТЫ

12 картонных элементов игрового поля (7 территорий (А), 4 угловых элемента (Б) и шкала порядка хода (В)) – они составляют игровое поле



1 планшет целей



45 карт целей



21 карта общих проектов

24 карты тайных целей

80 этажей (по 20 каждого цвета)



19 крыш



1 Крановая черепаха



4 планшета игроков



9 жетонов зон колючки (трех типов: зелень, желтая трава, красные листья)



4 жетона по 70 ПО (победных очков)



16 жетонов хитростей



4 маркера населения



4 маркера порядка хода



4 жетона дополнительных жителей



4 маркера победных очков



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Соберите рамку поля из четырех угловых элементов, после чего выложите внутри них 7 территорий: одну в центре и шесть вокруг нее в случайном порядке.
2. Выберите сторону шкалы порядка хода, которая соответствует количеству игроков в вашей партии (2/4 или 3 игрока) и поместите ее в отведенное место на игровом поле.
3. Поместите планшет целей справа от игрового поля. Затасуйте карты общих проектов и положите их стопкой лицом вниз на планшет целей. Откройте 4 карты общих проектов.
4. Положите жетоны колючек, крыши и Крановую черепаху так, чтобы до них было удобно дотянуться.
5. Каждый игрок выбирает себе планшет игрока и берет все жетоны и маркеры своего цвета, а также в зависимости от количества игроков, участвующих в партии:
 - 2 игрока: 20 этажей своего цвета;
 - 3 игрока: 17 этажей своего цвета;
 - 4 игрока: 14 этажей своего цвета.
6. Выберите первого игрока случайным образом (желтый игрок в нашем примере). Он выставляет свой маркер населения на 38-ю ячейку шкалы населения на своем планшете. Остальные игроки выставляют свои маркеры населения на 35-ю ячейку шкалы населения на своих планшетах.
7. Первый игрок выставляет свой маркер порядка хода на первую ячейку шкалы порядка хода. Остальные игроки кладут свои маркеры порядка хода рядом с этой шкалой.
8. Все маркеры победных очков выставляются на нулевой ячейке шкалы победных очков.
9. Перетасуйте карты тайных целей и выдайте каждому игроку по 4 такие карты случайным образом. Каждый игрок выбирает **две разные карты** из них. Эти карты игроки кладут рядом с собой лицом вниз и не показывают друг другу до конца игры. Оставшиеся карты тайных целей уберите обратно в коробку.



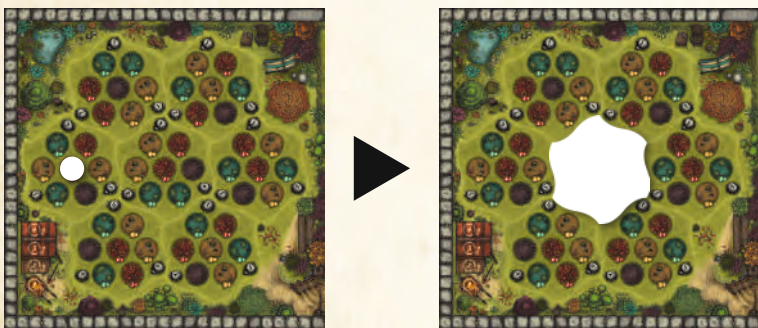
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Четыре изгнанных клана хотят построить новый город и заполнить его разными зданиями на семи территориях сада. Но у каждого клана свой интерес: каждый клан хочет взять верх и получить больше победных очков, чем другие. Чтобы сделать это, нужно выполнять проекты и тайные цели, а также взять под контроль территории или даже захватить их здания! Время выйдет, когда у одного из кланов не останется этажей в запасе.

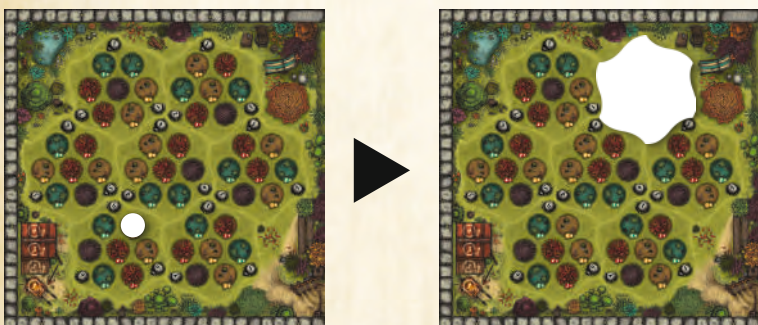
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КРАНОВОЙ ЧЕРЕПАХИ

Игровое поле сформировано из семи территорий, пронумерованных от 1 до 7. Каждая территория состоит из семи зон (две зелени, две желтые травы, две красных листьев и одной колючки). Зона, в которой активный игрок выполняет свое действие, определяет территорию, где будет разыгрываться следующее действие. Чтобы не забыть об этом, активный игрок перемещает Крановую черепаху на территорию, где будет выполняться следующее действие.

Если игрок выполняет действие в **центральной зоне** любой территории, следующее действие будет выполняться в **центральной территории**.



Если игрок выполняет действие в **верхней правой зоне** любой территории, следующее действие будет выполняться в **верхней правой территории**.



Есть вероятность, что при выполнении действия Крановую черепаху не нужно будет перемещать, и она останется на той же территории.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В “Садовом народце” игроки не всегда играют в одном и том же порядке: активный игрок выбирает следующего игрока, который будет ходить, и тех, кто еще не делал ход в этом раунде.

Каждый раунд проходит в три фазы:

1. **Действия игроков:** каждый игрок выполняет 1 или 2 действия в зависимости от своего положения на шкале порядка хода. Также в это время игроки могут выполнять общие проекты и/или использовать свои хитрости.
2. **Контроль территорий:** за каждую территорию, где у игрока больше этажей, он получает население.
3. **Подготовка к следующему раунду:** последний игрок текущего раунда автоматически становится первым игроком следующего раунда.

Действия игроков

Крановая черепаха показывает, что территория, где она находится, — это территория, на которой игрок должен выполнить свое действие (см. стр. 12 “Действия”). Когда наступает ход игрока, он выполняет определенное количество действий в соответствии с символами (⚙️ или ⚙️⚙️) на той ячейке, где находится его маркер порядка хода. После каждого действия игрок обязан переместить Крановую черепаху на территорию, соответствующую (симметричную) зоне, в которой он это действие выполнил.

Каждый раз, когда игрок совершает действие, он может также выполнить один из общих проектов (см. стр. 14) и/или использовать один из своих жетонов хитростей (см. стр. 15).

Когда все игроки выполнили свои действия, они переходят к фазе “Контроль территорий”.

Вот пример игрового раунда для четырех, трех и двух игроков:


Четыре игрока

Игрок 1 (1 действие = ⚙️)


1. Он выполняет действие на территории, где находится Крановая черепаха, после чего перемещает ее на территорию, где следующий игрок будет выполнять свое действие.

Важно: Первый игрок в первом раунде может выполнить действие где-угодно на игровом поле, после чего поставить Крановую черепаху на соответствующую территорию.

2. Он решает, кто из еще не ходивших в этом раунде игроков будет ходить следующим, размещая маркер порядка хода этого игрока на 2-й ячейке шкалы порядка хода.

Игрок 2 и Игрок 3 (2 действия = )

1. Они выполняют свое первое действие на той территории, где расположена Крановая черепаха, после чего перемещают ее на территорию, где должны будут выполнить свое второе действие.
2. Они выполняют свое второе действие на той территории, где расположена Крановая черепаха, после чего перемещают ее на территорию, где следующий игрок должен будет выполнить свое первое действие.
3. Они выбирают следующего игрока из еще не ходивших в этом раунде, размещая маркер порядка хода этого игрока на следующей ячейке шкалы порядка хода.

Последний игрок раунда (2 действия = )

1. Он выполняет свое первое действие на той территории, где расположена Крановая черепаха, после чего перемещает ее на территорию, где должен будет выполнить свое второе действие.
2. Он выполняет свое второе действие на той территории, где расположена Крановая черепаха, после чего перемещает ее, если это необходимо.

После этого игра переходит к следующей фазе – “Контроль территорий”.

Три игрока

Принцип игры абсолютно тот же, но в ней используется сторона шкалы порядка хода для трех игроков.

Два игрока

Игроки ходят по очереди один за другим. Они используют сторону шкалы порядка хода для двух/четырех игроков. Первый игрок размещает свой жетон на 1-й ячейке шкалы порядка хода, второй игрок – на 2-й ячейке.

1. Игрок 1 выполняет свое действие на той территории, где расположена Крановая черепаха, после чего перемещает ее на территорию, где другой игрок должен будет выполнить свое первое действие. После этого он перемещает свой маркер порядка хода на 2-ю ячейку шкалы порядка хода.
2. Игрок 2 выполняет два действия, после чего перемещает свой маркер порядка хода на 4-ю ячейку шкалы порядка хода.
3. Игроки 1 и 2 делают еще по одному ходу перед тем, как перейти к фазе “Контроль территорий”.

Контроль территорий

Когда последний игрок выполнил свое второе действие, игра переходит к фазе “Контроль территорий”. Пройдите по всем семи территориям поочередно в восходящем порядке и посчитайте количество этажей каждого игрока на каждой из них. За каждую территорию, на которой

у игрока больше этажей, чем у других, он получает 2-х жителей. Если несколько игроков претендуют на самое большое количество этажей, они все получают по одному жителю

Шкала населения



Шкала населения показывает, сколько жителей доступно каждому игроку. Игроки перемещают маркер населения по этой шкале, когда отправляют, получают или возвращают жителей.



Игрок может иметь более 40 жителей. Когда он доходит до 41 жителя, он получает жетон дополнительных жителей и перемещает свой маркер населения на 1-ю ячейку шкалы населения. То есть, если у игрока 52 жителя, то 40 из них будут обозначены жетоном дополнительных жителей и 12 – положением маркера населения на шкале населения.

Маркер игрока может опускаться на шкале населения в красную зону (меньше 10 жителей), но никогда не может быть меньше 1. Если игрок доходит до этого значения, он не может больше отправлять жителей, пока не увеличит их численность.

Пример: на территории 1 у зеленого игрока 3 этажа, а у красного – всего 1. У зеленого игрока большинство, поэтому он получит 2-х жителей, и его маркер населения переместится на 2 вперед по шкале населения.



На территории 2 у красного и зеленого игроков по 2 этажа. Они оба претендуют на большинство, и поэтому каждый из них получит по одному жителю и передвинет маркер населения на 1 вперед по шкале населения.



Подготовка к следующему раунду



Игрок, чей маркер порядка хода находится на последней ячейке шкалы порядка хода, перемещает его на первую ячейку, а маркеры порядка хода других игроков кладутся рядом со шкалой порядка хода. После этого начинается новый раунд.

Важно: Последний игрок фактически выполняет 3 действия подряд, разделенных фазой “Контроль территорий” (два действия в конце одного раунда и одно – в начале следующего).

ДЕЙСТВИЯ

В свой ход игрок должен выполнить одно из двух действий: постройка или снос здания на территории, где находится Крановая черепаха.

Постройка здания

Игрок размещает **один из своих этажей** в любой зоне на территории, где находится Крановая черепаха. Игрок также обязан отправить определенное количество жителей жить в этом здании.

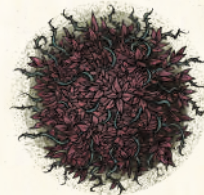
Важно: Зданием называется один или более этажей.

Постройка в пустой зоне

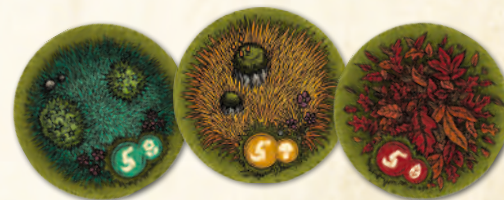
1. Игрок сдвигает свой маркер населения назад по шкале населения на количество ячеек, равное числу, указанному в зоне, в которой он хочет построить здание. Таким образом, чтобы разместить этаж в зоне с числом 3, игрок должен переместить свой маркер населения на 3 ячейки назад по шкале населения.
2. Игрок размещает свой этаж в выбранной зоне.



Игрок может строить в зоне колючки: на каждой территории есть одна такая зона. Игрок, который первым строит в конкретной зоне колючки, выбирает тип территории, который **останется до конца игры** (зелень, желтая трава или красные листья), берет соответствующий жетон зоны колючки и выкладывает его на зону колючки. На всех этих зонах указано число 5, поэтому игрок должен переместить свой маркер населения на 5 ячеек назад по шкале населения. После этого он размещает свой этаж на этом жетоне.



зона колючки



жетон колючек

Важно: Даже если на таком жетоне зоны колючки не будет здания позже, сам жетон остается до конца партии.

Постройка на здании

Игрок может добавить этаж зданию **своего цвета**, но должен отправить необходимое количество жителей жить там.

1. Игрок считает количество этажей, уже построенных в этом здании.
2. Он подсчитывает необходимое количество жителей.
Оно складывается из числа, указанного в зоне, где построено здание, +1 за каждый уже построенный этаж.
3. Он перемещает свой маркер населения назад по шкале населения на соответствующее количество ячеек.
4. Он размещает этаж из своего запаса поверх уже построенных.

Количество этажей, которые могут быть в одном здании, не ограничено. Игрок не может строить поверх чужих зданий.

Пример: в зоне, на которой указано число 3, постройка второго этажа потребует 3+1 жителей, для постройки третьего этажа необходимо 3+2 жителей...



Подсчет подробнее: Постройка первого этажа требует 3-х жителей; постройка второго – 4-х жителей (3 – на территорию +1 за уже построенный этаж). Таким образом, всего для постройки этого здания требовалось 7 жителей. При сносе здания игрок удваивает это количество и получает: $7 \times 2 = 14$ жителей.

Невозможно выполнить никакое действие

Может возникнуть ситуация, когда игрок не имеет возможности выполнить ни одно действие на территории, где находится Крановая черепаха. То есть **он не может построить здание** (потому что нет зон, где он может строить, или у него нет этажей в запасе или у него не хватает жителей) **и не может или не хочет сносить здание**. В этом случае он может выполнить действие на следующей по номеру территории. Если он не может выполнить действие и на этой территории, то выполняет его на следующей по номеру и так далее.

Важно: Если игрок не может выполнить действие на территории 7, то следующей считается территория 1.

Снос здания

Игрок может **снести** одно из своих зданий, чтобы вернуть себе этажи и жителей.

1. Игрок забирает все этажи сносимого здания.
2. Он увеличивает свое населения на количество жителей, **равное удвоенной сумме всех жителей, необходимых для постройки всех этажей этого здания**. На планшете каждого игрока есть памятка, которая поможет с подсчетом.

Важно: Игрок может снести здание с крышей – крыша при этом отправляется в запас.

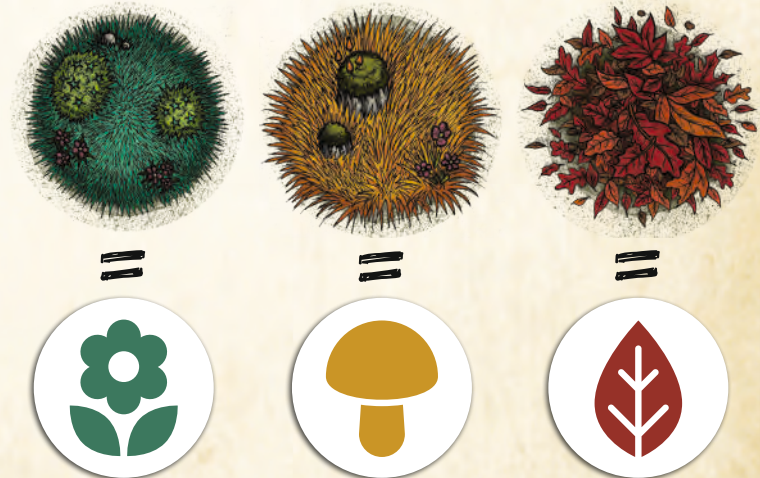
Пример: игрок ранее построил **здание в два этажа** в зоне, где **указано число 3**. Таблица (памятка) подсказывает, что при сносе этого здания игрок увеличит свое население на **14 жителей**.

4	20	28	36	44	52
3	12	18	24	30	36
2	6	10	14	18	22
1	2	4	6	8	10
	1	2	3	4	5

ЦЕЛИ

Существует два вида целей: общие проекты и тайные цели.

Вы должны соблюдать условие зон, указанных на картах целей, чтобы выполнить их.



Важно: Каждый тип зоны обозначен значком на картах целей.

Некоторые цели выполняются на нескольких соседних зонах. Расположение этих зон не обязательно должно соответствовать картинке на карте; также эти зоны могут быть даже на двух соседних территориях.



Когда на карте указано, что цель требует определенного количества этажей, имеется в виду **минимальное** необходимое для выполнения цели количество этажей. Если в здании больше этажей, чем указано, оно может быть использовано для достижения этой цели.

Общие проекты

Эти проекты доступны всем игрокам и дают победные очки **в ходе игры**. Игрок может выполнить не более одного проекта **за действие**. Выполнение проекта требуется объявить сразу после размещения этажа, необходимого для выполнения этого проекта.

Чтобы выполнить общий проект, игрок должен сделать следующие шаги:

1. Поместить крышу на **последний размещенный им этаж**. Другие здания, даже если они используются в проекте, не получают крыши и остаются открытыми.
2. Взять карту выполненного проекта и положить ее перед собой. Другие игроки больше не могут выполнить этот проект.
3. Переместить свой маркер победных очков на указанное на проекте количество делений вперед по шкале победных очков.
4. Вскрыть новую карту общего проекта и выложить ее на освободившееся место планшета целей. Этот проект игрок может выполнить во время своего следующего действия.



Важно: не забывайте закрывать здания крышами, когда выполняете общие проекты. Здание с крышей не может больше использоваться для выполнения общих проектов.

Пример: желтый игрок выполняет цель общего проекта “Дуплекс”, построив второе здание в зоне зелени. Он кладет крышу на это здание и тем самым выполняет проект. Это здание теперь заблокировано.



Тайные цели

У каждого игрока есть две тайные цели, которые он раскроет всем только **в конце игры**. Тогда же игроки получают за их выполнение победные очки. Одно и то же здание может учитываться в разных тайных целях.



Важно: здание с крышей не учитывается ни в каких тайных целях, кроме фазы “Контроль территорий”.

Пример: в конце игры игрок вскрывает тайные цели “Обсерватория” и “Часовая башня”. Он построил два 4-этажных здания и одно – 3-этажное. Это приносит ему 2x11 победных очков (ПО) за “Обсерваторию” и 3x7 ПО – за “Часовую башню”.



$$2 \times 11 = 22$$



$$3 \times 7 = 21$$

Крыши

Здание закрывается крышей, когда игрок выполняет общий проект. Здание без крыши является **открытым**, здание с крышей – **закрытым** (заблокированным):


- к этому зданию нельзя добавлять этажи;
- оно не используется ни для каких целей, кроме “Контроля территорий”;
- его можно снести, крыша при это возвращается в запас;
- его можно захватить, крыша при это возвращается в запас;
- крышу можно перенести.

ЖЕТОНЫ ХИТРОСТЕЙ

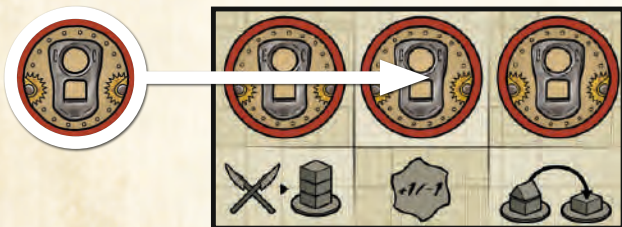
В свой ход игрок с каждым действием может использовать один жетон хитростей. Если игрок выполняет в свой ход два действия, он может использовать по одному жетону хитростей для каждого из них. Игрок может использовать одну и ту же хитрость более одного раза. Когда у игрока закончились все 4 жетона хитростей, он больше не может использовать хитрости до конца игры.

Стратегическое перемещение

Важно: Стратегическое перемещение не является действием.

 Использование стратегического перемещения дает возможность активному игроку совершить действие не на той территории, где находится Крановая черепаха. У игрока появляется выбор между двумя другими территориями: он может строить на территории, число на которой на 1 меньше или на 1 больше, чем на той, где находится Крановая черепаха. 1 для этих целей считается на 1 больше 7, и наоборот.

1. Игрок использует жетон хитрости, разместив его на соответствующей ячейке своего планшета.



2. Он перемещает Крановую черепаху на выбранную им территорию, где он будет выполнять действие.



Важно: игрок должен совершить стратегическое перемещение до выполнения действия.

Перенос крыши

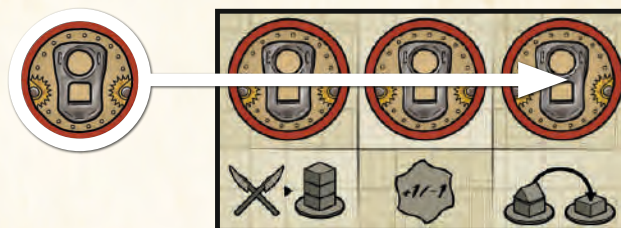
Важно: перенос крыши не является действием.



Перенос крыши позволяет активному игроку перенести крышу с одного своего здания на другое. Первое здание при этом становится открытым, а второе – заблокированным. Чтобы совершить перенос крыши, активный игрок должен:

- выполнить действие на той же территории, на которой находится здание, крышу с которого он хочет перенести;
- иметь здание, где угодно на игровом поле, но на зоне такого же типа.

1. Игрок использует жетон хитрости, разместив его на соответствующей ячейке своего планшета.



2. Он перемещает крышу на другое здание, которое находится на таком же типе зоны.



Важно: игрок должен перенести крышу до выполнения своего действия.

Захват здания

Важно: Захват – единственная хитрость, которая выполняется вместо действия игрока.



Захват позволяет активному игроку забрать себе здание другого игрока без его согласия. Для этой хитрости игроку необходимо иметь достаточное количество жителей, и он должен иметь возможность выполнить действие на той территории, где он хочет совершить захват. Крановая черепаха переместится так, как если бы игрок совершил действие в зоне, где производится захват.

1. Игрок использует жетон хитрости, разместив его на соответствующей ячейке своего планшета.



2. Игрок уменьшает свое население на количество жителей, **равное удвоенной сумме всех жителей, необходимых для постройки всех этажей этого здания**. На планшете каждого игрока есть памятка, которая поможет с подсчетом (см. стр. 13 "Снос здания").



Игрок, чье здание захвачено, увеличивает свое население на такое же количество жителей. Если на здании была крыша, она возвращается в запас.



3. Захваченное здание убирается с игрового поля (все этажи возвращаются в запас их владельцу), а активный игрок выставляет на их место такое же количество своих этажей: если в захваченном здании было два этажа, в новом здании тоже будет два этажа.



Пример: ход перешел ко второму игроку, у него два действия, и он обязан первое действие выполнить на территории 5. Во время своего первого действия он использует одну хитрость, чтобы совершить стратегическое перемещение (тратит 1 жетон) и выполнить действие на территории 6, а не 5. Он выполняет снос своего здания, и после этого действия Крановая черепаха отправляется на территорию 2.

Вместо своего второго действия он тратит 1 жетон хитростей и захватывает здание, используя жителей, полученных за первое действие.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков размещает свой последний этаж, даже если он вернет себе этажи до конца хода. Игроки доигрывают текущий раунд ("Действия игроков" + "Контроль территорий").

После этого игроки получают ПО за:

- свои тайные цели;
- оставшееся население на своих планшетах: в зависимости от положения маркера населения игроки либо получают, либо теряют ПО. Если у игрока 40 или более жителей, он получает 10 ПО.

Игрок с наибольшим количеством ПО объявляется победителем.

Важно: если маркер победных очков игрока доходит до 71, он получает жетон 70 ПО и перемещает свой маркер победных очков на 1-ю ячейку шкалы победных очков.

Пример: синий игрок имеет два преимущества в своей тайной цели "Контроль территорий", он построил четыре 2-этажных здания для своей тайной цели "Рынок" и получает 24 ПО.



12 ПО



4 x 3 = 12 ПО

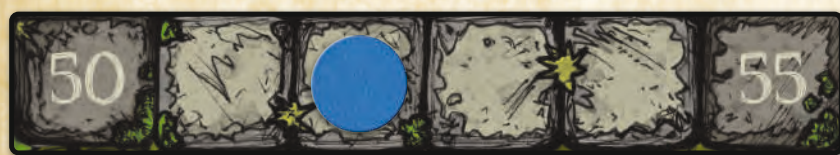
У него осталось 34 жителя, за них он получает 8 ПО.



8 ПО



В ходе игры он набрал 20 ПО. В итоге у этого игрока:



$$12 + 12 + 8 + 20 = 52 \text{ ПО}$$

ПОБЕДА !

ЦЕЛИ ПОДРОБНЕЕ

Напоминание: Когда на карте указано, что цель требует определенного количества этажей, имеется в виду **минимальное** необходимое для выполнения цели количество этажей. Если в здании больше этажей, чем указано, оно может быть использовано для достижения этой цели.

Общие проекты

Напоминание: Здание с крышей не учитывается для общих проектов.

Святыня | Клиника | Крепость



Постройте здание хотя бы в 2 этажа в зоне, соседней с незанятой зоной, с учетом указанных типов зон (по 1 копии каждой).

Домик | Оранжерея | Тюрьма



Постройте здание хотя бы в 2 этажа в зоне требуемого типа на одной из шести внешних территорий (по 1 копии каждой).

Дуплекс | Кузница | Форпост



Постройте 2 здания хотя бы в 1 этаж в двух соседних зонах с учетом требуемого типа зоны (по 1 копии каждой).

Убежище | Мельница | Бункер



Постройте 2 здания: 1 хотя бы в два этажа и 1 хотя бы в 1 этаж в двух соседних зонах с учетом требуемого типа зоны (по 1 копии каждой).

Апартаменты | Электростанция | Радиовышка



Постройте здание хотя бы в три этажа в зоне указанного типа (по 1 копии каждого).

Храм | Водохранилище | Авиабазы



Постройте 3 здания: 1 хотя бы в два этажа по соседству с двумя зданиями хотя бы в один этаж с учетом требуемого типа зоны (по 1 копии каждой).

Тайные цели

Напоминание: Здание с крышей не учитывается для тайных целей, кроме "Контроля территорий".

Ночной клуб | Почта | Бараки



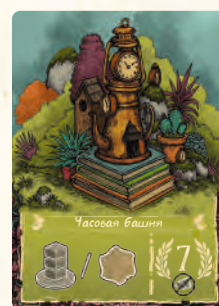
В конце игры каждый этаж, который построил игрок в указанном типе зоны, приносит ему 1 ПО. Таким образом, игрок с двумя зданиями (в 3 этажа и в 2 этажа), построенными в указанном типе зоны, получит 5 ПО (по 2 копии каждого).

Скульптура | Рынок | Сторожевая башня



В конце игры каждое здание игрока, в котором есть хотя бы два этажа, построенное в указанном типе зоны, приносит ему 3 ПО (2 копии каждого).

Часовая башня



В конце игры каждое здание игрока, в котором есть хотя бы 3 этажа, приносит игроку 7 ПО независимо от типа зоны, в которой оно построено. Не более одного раза за каждый тип территории (3 копии).

Обсерватория



В конце игры каждое здание игрока, в котором есть хотя бы 4 этажа, приносит игроку 11 ПО независимо от типа зоны, в которой оно построено. Не более одного раза за каждый тип территории (2 копии).

Контроль территории



В конце игры наибольшее количество этажей на одной из двух указанных территорий приносит игроку 4 ПО. На обеих территориях – 12 ПО. Большинство должно быть абсолютным. Здания с крышами учитываются для этих тайных целей (7 разных).

Фрида — Крановая черепаха

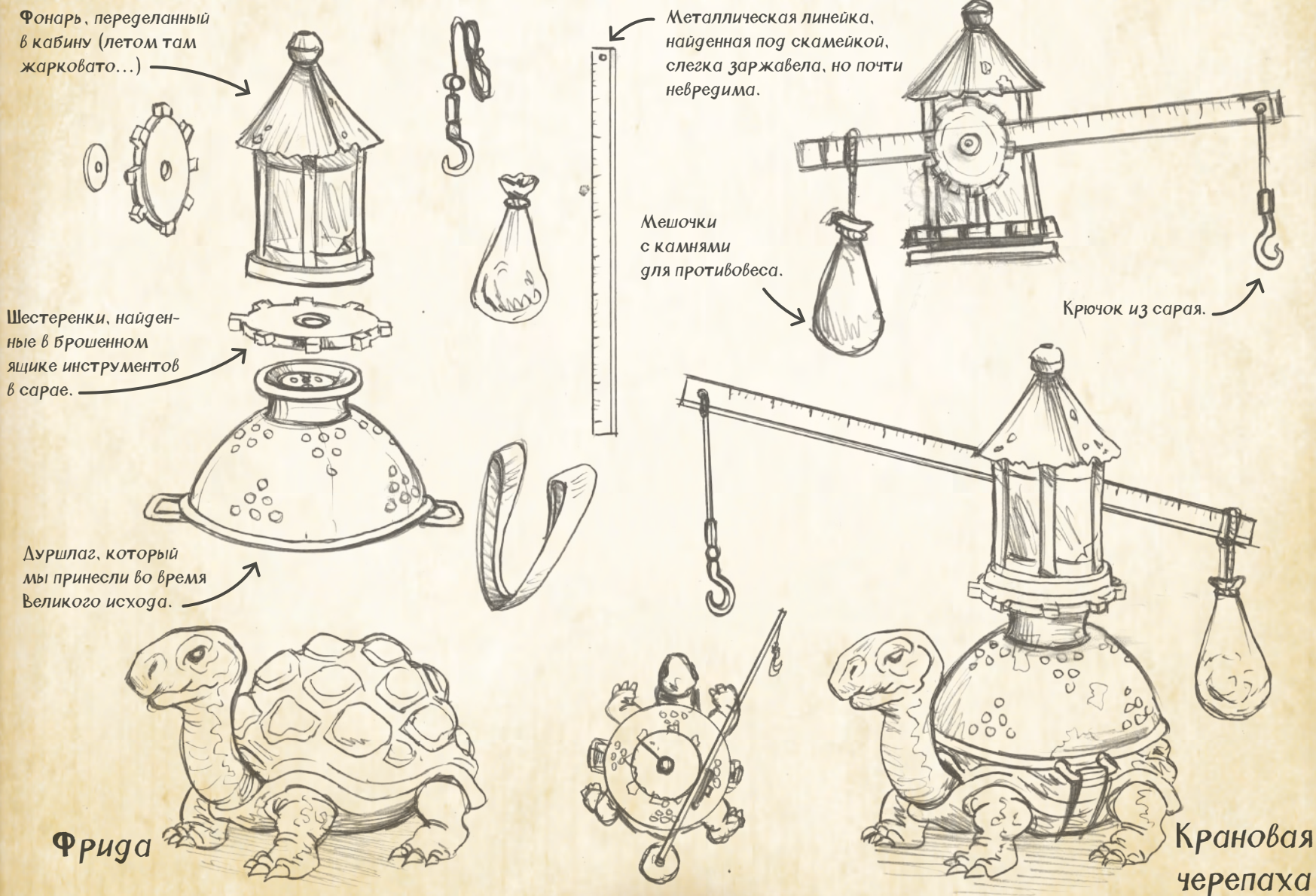
Несколько месяцев назад в саду была обнаружена записка, упакованная в целлофан, чтобы не намокла. Текст, написанный аккуратным детским почерком, гласил: "Фрида, мы с мамой и папой искали тебя везде, но не нашли. К сожалению, нам нужно переезжать. Надеюсь, ты найдешь много новых друзей. Люблю тебя. Лили". Неделями мы были настороже. Фрида могла оказаться собакой, кошкой или даже хорьком...


Одним солнечным утром земля задрожала под старым шезлонгом и разверглась. Фрида! Черепаха! Поскольку я был инженером, меня позвали на место, чтобы исправить ущерб, нанесенный нашим построй-

кам. Я застыл, как вкопанный, почувствовав себя таким маленьким перед этим гигантским существом. Черепаха перевела взгляд на меня и посмотрела так, как будто нашла давно потерянного друга. Мы вскоре стали неразлучны.

Уже позже у меня появились идеи, как сделать Фриду лучше (с ее согласия, разумеется) и превратить ее в Крановую черепаху, чтобы она могла помогать строить здания. Три месяца и множество тестов у меня ушло на эту работу. Теперь Фрида работает с нами, а мы ее кормим и играем с ней (дети ее обожают). У нее отпуск — пять недель в году.

Мэлмэн, инженер клана Мекасса.





АВТОРЫ И РАЗРАБОТЧИКИ

Авторы игры: Натали и Реми Сонье

Иллюстрации: Максим Мора

Скульптор Крановой черепахи: Арно Бодуро

Скульптор этажей: Арагорн Маркс



РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Олег Раптовский

Отдельная благодарность: Евгению Сенкевичу

Эксклюзивный дистрибьютор на территории

России, Казахстана, Республики Беларусь,

Республики Молдова, Республики Армения,

Азербайджана, Киргизии, Таджикистана,

Узбекистана: ООО "СР ПОСТАВКА".

