

По полочкам

Фил Уокер-Хардинг
Мэтью Данстан



Состав игры

Вы только что привезли домой новый книжный шкаф, а значит, пора разложить по полочкам любимые вещи: книги, настольные игры, фоторамки... Кто же разместит их лучшим образом?



Поле гостиной



12 карт общих целей



12 карт личных целей



Мешочек

 Кошки



 Книги



 Игры



 Фото-
рамки



 Награды



 Растения



132 жетона предметов (по 22 каждого из 6 типов)



4 книжных шкафа



4 подставки для карт



Жетон конца игры



8 жетонов очков



Кресло первого игрока

Подготовка к игре

- 1 Положите поле гостиной посреди стола.
- 2 Положите жетон конца игры на предназначенную для него клетку на поле.
- 3 Сложите все жетоны предметов в мешочек.
- 4 Перемешайте колоду общих целей, возьмите из неё 2 карты и положите их рядом с полем гостиной. Уберите оставшуюся колоду в коробку. В первой партии используйте лишь 1 карту общей цели.
- 5 Разделите жетоны очков по цифрам на рубашке и сложите их стопками на каждой карте общей цели. Внизу каждой стопки должен лежать жетон с меньшим значением, а сверху — с бóльшим. Используйте такие жетоны в зависимости от числа игроков:

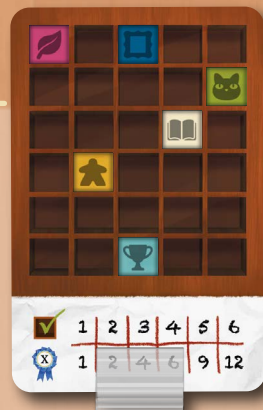
2 игрока	3 игрока	4 игрока
4-8	4-6-8	2-4-6-8

- 6 Каждый игрок берёт книжный шкаф и ставит его перед собой. (Собирая 3 детали, убедитесь, что центральная деталь расположена широкой частью вниз.)
- 7 Перемешайте колоду личных целей и раздайте каждому игроку по 1 карте. Игроки не должны показывать свою карту друг другу. Уберите оставшуюся колоду в коробку. Каждый игрок помещает полученную карту в подставку и располагает её рядом со своим книжным шкафом.
- 8 Случайным образом выберите того, кто будет ходить первым, и вручите ему кресло первого игрока. (Не забудьте собрать это кресло перед первой партией.)
- 9 Случайным образом заполните поле гостиной жетонами предметов из мешочка. При игре вдвоём не заполняйте клетки с 3 и 4 точками. При игре втроём не заполняйте клетки с 4 точками.



Цель игры

Игроки берут предметы из гостиной и помещают их в книжные шкафы, чтобы заработать очки. Партия подойдёт к концу, когда какой-либо игрок заполнит шкаф. Победит тот, кто наберёт больше всего очков. В игре есть 4 способа их получения:



1 Карта личной цели

Карта личной цели принесёт очки, если вы разместите на указанных клетках книжного шкафа соответствующие жетоны предметов.

Пример. К концу игры лишь 3 предмета в книжном шкафу совпадают с указанными на карте личной цели (см. рис.). Следовательно, она приносит 4 очка.

2 Карты общих целей

Карты общих целей приносят очки, когда вы размещаете в книжном шкафу жетоны предметов указанным образом. Все карты общих целей описаны на последней странице этих правил.

Пример. При игре втроём на обеих картах общих целей будут лежать стопки из жетонов очков со значениями 4, 6 и 8 (снизу вверх).



3 Соседние жетоны предметов

Группы соседних жетонов предметов одного типа в вашем книжном шкафу приносят очки в зависимости от того, сколько этих жетонов вы соединили (соединённые жетоны соприкасаются хотя бы одной стороной).

Примечание. Жетоны предметов одного типа — это жетоны с одинаковым фоном.

Пример. К концу игры в книжном шкафу получилось 6 групп соседних жетонов предметов (см. рис. выше).



8 жетонов растений — 8 очков
4 жетона наград — 3 очка
5 жетонов кошек — 5 очков
4 жетона фоторамок — 3 очка
3 жетона игр — 2 очка
2 жетона книг — 0 очков

Всего
21 очко

4 Окончание игры

Первый, кто заполнит весь свой книжный шкаф, получает 1 дополнительное очко.



Процесс игры

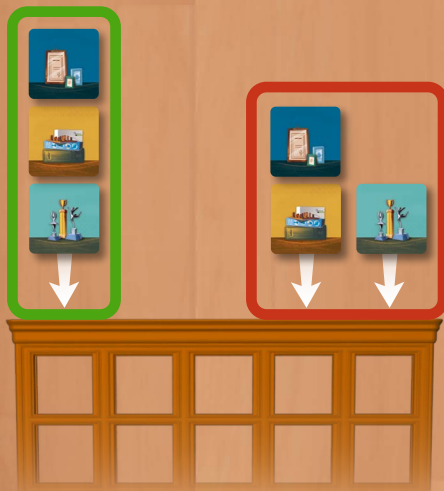
Участники делают ходы друг за другом, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход вы обязаны взять 1, 2 или 3 жетона предметов с поля гостиной, соблюдая следующие правила:

- Все жетоны, которые вы забираете, должны лежать на одной линии и быть соседними друг с другом.
- В начале вашего хода по соседству с хотя бы 1 стороной каждого забираемого жетона должно быть пусто. Иными словами, нельзя забрать жетон, который был полностью окружён жетонами в начале вашего хода.

Затем вы должны поместить все взятые жетоны предметов в 1 колонку вашего книжного шкафа. Вы сами выбираете порядок размещения жетонов, но за 1 ход нельзя разместить их более чем в 1 колонке.

Примечание. Вы не можете взять жетоны, для которых нет места в книжном шкафу.

Пример. На рисунке справа возможные варианты выбора отмечены зелёным, а невозможные — красным.



Пополнение гостиной

Вы должны пополнить гостиную, если в конце вашего хода на поле осталось 4 жетона предметов или меньше.

Уберите эти оставшиеся на поле жетоны в мешочек. Затем случайным образом заполните поле гостиной жетонами предметов из мешочка, помня, что клетки с точками доступны только при игре втроём и вчетвером.

Пример. В конце хода Кирилла гостиная выглядит так, как показано на рисунке. Он возвращает в мешочек 3 оставшихся жетона и берёт из него новые жетоны, чтобы пополнить поле.



Достижение общей цели

Если к концу хода вы выполнили условие карты общей цели, возьмите верхний доступный жетон очков с этой карты. Возможна ситуация, когда на одном ходу вы возьмёте жетоны очков с обеих карт общих целей. Игрок может забрать не более 1 жетона очков с каждой карты общей цели, поэтому у вас не может быть несколько жетонов с одной цифрой на рубашке. Тот, кто выполняет условия общих целей первым, получает больше очков, чем остальные, так что старайтесь опередить соперников!



Пример. Елена первой выполняет условие этой карты общей цели, поэтому берёт верхний жетон очков.

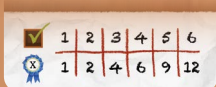
Конец игры

Первый, кто заполняет все клетки книжного шкафа, забирает жетон конца игры с поля гостиной. Партия продолжается, пока свой ход не сделает участник, сидящий справа от обладателя кресла первого игрока. (Если свой шкаф первым заполняет участник, сидящий справа от первого игрока, то партия заканчивается сразу же.) Теперь игроки подсчитывают заработанные очки.

Каждый игрок получает:



Очки на своих жетонах (очков и конца игры).



1, 2, 4, 6, 9, 12 очков за 1, 2, 3, 4, 5, 6 жетонов предметов соответственно, занимающих клетки шкафа так, как показано на карте личной цели игрока.



2, 3, 5, 8 очков за группы из 3, 4, 5, 6 и более соседних жетонов предметов одного типа в шкафу соответственно.

В игре побеждает участник, набравший больше всего очков. В случае ничьей побеждает претендент, сидящий дальше (по часовой стрелке) от первого игрока.

Пример подсчёта очков



Пример. Елена получает 12 очков за жетоны очков, 6 очков за карту личной цели и 18 очков за группы соседних жетонов в своём книжном шкафу:

6 соседних жетонов наград — 8 очков

5 соседних жетонов кошек — 5 очков

5 соседних жетонов растений — 5 очков

4 совпадения с личной целью — 6 очков

Жетоны очков — 12 очков

Всего
36 очков

Создатели игры

Авторы: Фил Уокер-Хардинг, Мэтью Данстан.

Разработчик: Симоне Лучани.

Художники: Шэннон Элизабет Грозенбахер, Сара Валентино.

Графический дизайнер: Арианна Сантини.

Редактор: Джулиано Аккуати.

Фил хотел бы поблагодарить Мередит Уокер-Хардинг и Криса Морфью.

Мэтью хотел бы поблагодарить группу тестировщиков из Кембриджа и Терези Кршижковскую за поддержку всех его игродельных начинаний!

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор и переводчик: Александр Петрунин.

Редактор: Сергей Капрарь.

Корректор: Полина Ли.

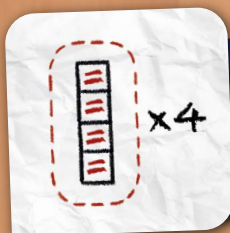
Верстальщик: Рафаэль Пилоян.



Описание общих целей



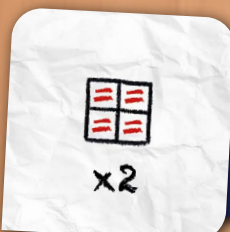
6 отдельных групп из хотя бы 2 соседних жетонов (необязательно в показанной форме) одного типа. Жетоны из разных групп могут отличаться по типу.



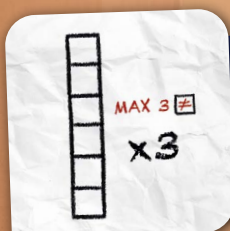
4 отдельные группы из хотя бы 4 соседних жетонов (необязательно в показанной форме) одного типа. Жетоны из разных групп могут отличаться по типу.



4 жетона одного типа в 4 углах книжного шкафа.



2 отдельные группы из 4 соседних жетонов одного типа, образующих квадрат. Жетоны из разных групп могут отличаться по типу.



3 колонки из 6 жетонов не более 3 разных типов. Комбинации жетонов из разных колонок могут отличаться.



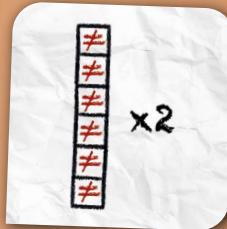
8 жетонов одного типа. Не имеет значения, как и где они расположены в книжном шкафу.



5 жетонов одного типа, образующих диагональ.



4 ряда из 5 жетонов не более 3 разных типов. Комбинации жетонов из разных рядов могут отличаться.



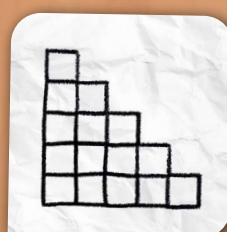
2 колонки из 6 жетонов разного типа. Комбинации жетонов из разных колонок могут отличаться.



2 ряда из 5 жетонов разного типа. Комбинации жетонов из разных рядов могут отличаться.



5 жетонов одного типа, образующих букву X.



5 колонок увеличивающейся или уменьшающейся высоты. Начиная от крайней колонки слева или справа, высота каждой следующей колонки должна увеличиваться на 1 жетон. Жетоны могут быть любого типа.