

# Правила настольной игры «Мангровия» (Mangrovia)

Автор игры: Eilif Svensson

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2–5 игроков от 10 лет

## Компоненты

- Игровое поле
- 85 карт:
  - 32 ландшафтные карты (по 8 карт воды, песка, мангровых зарослей и тростника)



- 53 карты значения: 9 карт «2», 8 карт «3», по 7 карт «4» и «5», по 6 карт «6» и «7», 10 стартовых карт.



- 1 лодка
- 2 райские птички
- 1 талисман первого игрока



- 40 амулетов (5 амулетов ценностью 1 и 35 амулетов ценностью от 2 до 6)



- Мешочек для амулетов



- 50 хижин (5 разных цветов) 
- 10 счётчиков (для подсчёта очков и амулетов; 5 разных цветов) 
- 10 чаш (5 разных цветов) 
- 8 особых тайлов (значением от 2 до 9) 
- 16 тайлов каменной области (для варианта игры, описанного в конце данных правил) 

Не только кристально-чистой водой и обильной растительностью знаменит этот край. С незапамятных времён здесь в полном единении и гармонии с природой живёт ваше племя. К сожалению, ничто не вечно... Вот и дни старого вождя племени сочтены... Пришла пора найти достойного продолжателя его дела. Следуя примеру старого вождя, вы строите хижины вдоль божественных троп и собираете ценные амулеты. Пусть ваша предусмотрительность и убедительность ваших деяний помогут вам стать новым вождём племени!

**Чтобы получить победные очки, вы собираете амулеты и строите хижины:**

- На восьми божественных тропах



- В каменной области



- В особой области

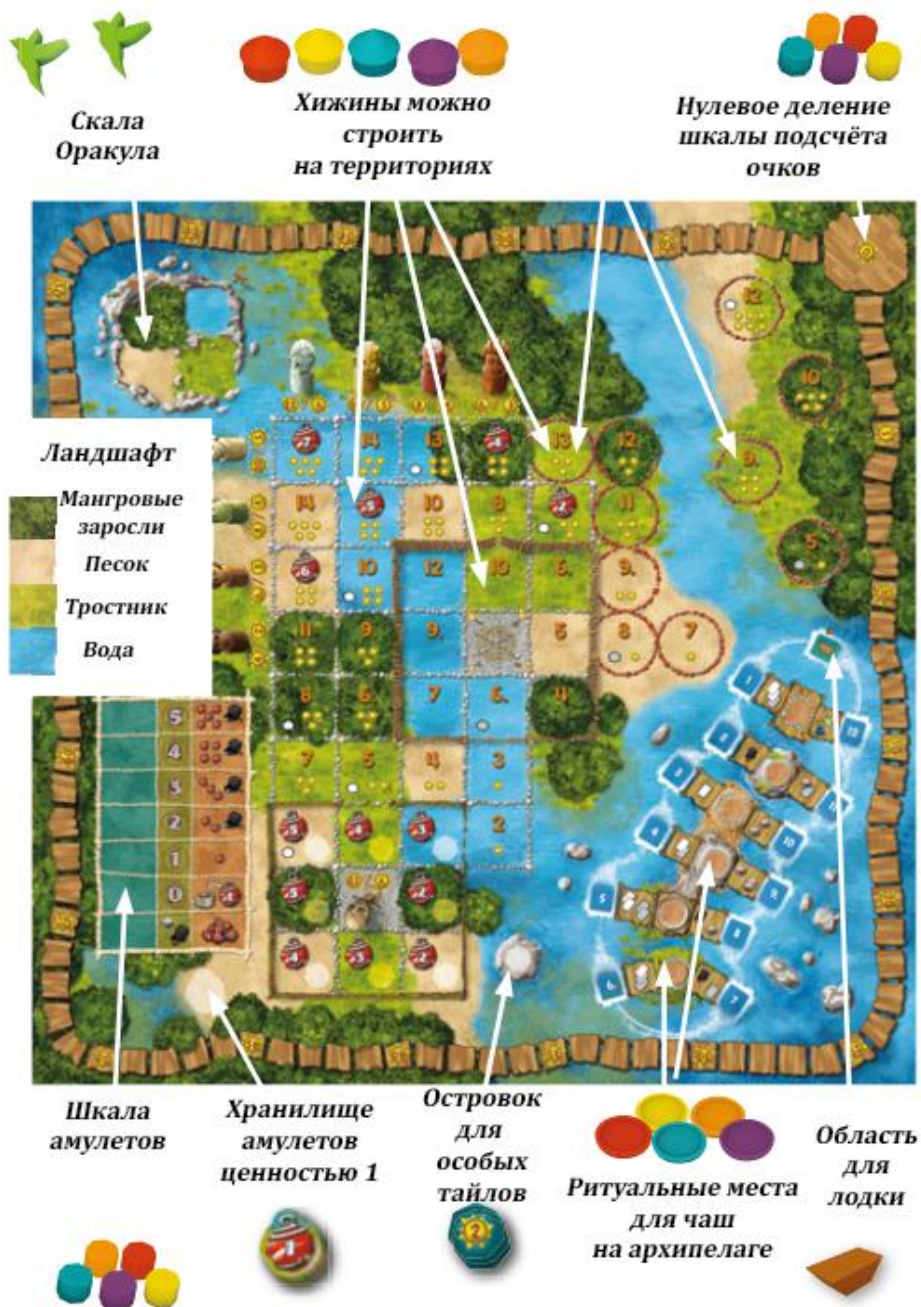


На поле 4 горизонтальных и 4 вертикальных тропы. Каждая тропа начинается от изображённой на поле статуэтки какого-нибудь бога и включает в себя все территории (с разным ландшафтом) в данном вертикальном или горизонтальном ряду.

Амулеты также приносят вам победные очки в конце игры. Кроме того, амулеты нужны, чтобы строить хижины на определённых территориях.

Побеждает в игре и становится новым вождём тот, кто наберёт больше всех победных очков.

## Подготовка к игре



При игре впятером каждый игрок получает 8 хижин и 1 чашу.

При игре вчетвером каждый игрок получает 9 хижин и 1 чашу.

При игре вдвоём или втроём каждый игрок получает 10 хижин и 2 чаши.

1. Поставьте счётчики очков на нулевое деление шкалы подсчёта на поле. Возьмите хжины и чаши выбранного вами цвета. Оставшиеся счётчики, хжины и чаши в игре не понадобятся.
2. Случайным образом определите первого игрока. Он берёт себе талисман. Раздайте стартовые карты: первый игрок получает две карты с номером 1 в коричневом круге, следующий за ним по часовой стрелке игрок – карты с номером 2, следующий – карты с номером 3 и так далее. Оставшиеся стартовые карты уберите в коробку, они в игре не понадобятся. Перемешайте оставшиеся карты значений, сформируйте из них колоду и поместите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Откройте четыре карты из этой колоды и выложите их рядом лицом вверх.



Перемешайте ландшафтные карты и раздайте по две карты каждому игроку. Оставшуюся колоду поместите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Откройте три карты из неё и выложите их рядом лицом вверх.



3. Поместите лодку в специальную область над архипелагом. Поместите одну райскую птичку в мангровые заросли (тёмно-зелёный квадрат), а другую – в воду (голубой квадрат) на скале Оракула.



4. Поместите стопку амулетов ценностью 1 лицом вверх в хранилище под шкалой амулетов. Все остальные амулеты поместите в мешочек, который нужно положить неподалёку от поля. Каждый игрок ставит счётчик амулетов своего цвета в левую колонку шкалы амулетов рядом с нулевым делением. Оставшиеся счётчики в игре не пригодятся.
5. Сформируйте стопку особых тайлов так, чтобы они были расположены по убыванию снизу вверх (от 9 внизу до 2 сверху). Поместите стопку лицом вверх на маленький островок рядом с особой областью.

При игре втроём поместите хжины неиспользуемого цвета на каждую из трёх территорий с серым символом хжины. При игре вдвоём поместите хжины неиспользуемого цвета на каждую из территорий с серым и белым символом хжины.

При игре вдвоём поместите особый тайл значением 2 под нейтральную (никому не принадлежащую) хижину в особой области. Соответственно, теперь верхний тайл стопки имеет значение 3. Также вы должны занять последнее ритуальное место (6/7) нейтральной чашей. Занятые таким образом зоны игрового поля в ходе игры не используются.

## Ход игры

Раунд состоит из 3 фаз, каждая из которых проходит в строго определённой последовательности:

- Поместить чашу – выбрать действие
- Переместить лодку – выполнить действие
- Подготовиться к следующему раунду

### Фаза 1: Поместить чашу – выбрать действие

Начинает первый игрок. Далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход каждый игрок ставит свою чашу в любое незанятое ритуальное место архипелага. Символы на пирсах показывают 12 действий, одно из которых хозяин соответствующей чаши выполняет, если лодка останавливается возле этой чаши.

При игре вдвоём или троём игроки по очереди также выставляют свои вторые чаши в ритуальных местах. В этом случае первый игрок не имеет права выставить свою первую чашу в ритуальное место 1/12, однако он может выставить туда вторую чашу, если к тому моменту оно ещё свободно.

#### Действия на пирсах:

1. Сначала возьмите две открытые карты (лежащие лицом вверх на столе), затем одну закрытую (из колоды).
2. Возьмите амулеты.
3. Возьмите одну открытую карту.
4. Сначала возьмите одну открытую карту, затем одну закрытую карту.
5. Возьмите либо две открытые карты, либо две закрытые карты.
6. Сначала возьмите одну открытую карту, затем две закрытые карты.
7. Возьмите амулеты или одну закрытую карту.
8. Возьмите амулеты или постройте одну хижину.
9. Постройте одну хижину или постройте одну двойную хижину.
10. Постройте две хижины на разных территориях.
11. Постройте одну хижину, а затем возьмите одну закрытую карту.
12. Поместите двух райских птичек на скале Оракула на любые две территории по вашему выбору и станьте первым игроком следующего раунда.

### Фаза 2: Переместить лодку – выполнить действие

Лодка движется по кругу в направлении от пирса 1 к пирсу 12, останавливаясь на пирсах по очереди, если в соответствующем ритуальном месте находится чаша игрока. Хозяин чаши, возле которой остановилась лодка, выполняет действие, указанное на пирсе, где она остановилась. Ни в коем случае нельзя менять порядок выполнения действий, но можно



пропускать действия. Если в каком-либо ритуальном месте нет чаши, то лодка сразу же перемещается следующему пирсу, возле которого есть чаша.

**Пример:**

*Поскольку возле пирса 1 нет чаши, лодка сразу же перемещается дальше, к пирсу 2, возле которого есть чаша жёлтого игрока. Теперь жёлтый игрок может собрать амулеты. Так лодка передвигается от пирса к пирсу.*

**Пример:**

*Пирс 3, к которому причалила лодка, позволяет игроку взять одну открытую карту. Это действие выполняет оранжевый игрок, поскольку его чаша находится в ритуальном месте возле этого пирса. Эта чаша в дальнейшем также позволит ему совершить действие пирса 10 – это будет возможно, когда лодка остановится у пирса 10.*

**Как совершать действия****Как строить хижины:**

Хижину можно построить на незанятой территории. При этом ландшафт этой территории обязательно должен быть отмечен райской птичкой на скале Оракула.

**Как размещать райских птичек:**

Поместите птичек на разные территории (2 из имеющихся 4) на скале Оракула. Эти территории по цвету (по ландшафту) соответствуют территориям на поле.

**Пример:**

*В данный момент вы можете строить хижины только в воде или на песке.*

**Как брать карты:**

Карты можно брать из колоды (закрытые карты) или можно выбирать среди открытых карт на столе (открытые карты). У других игроков карты брать нельзя.

Вы не можете менять порядок, в котором нужно брать карты (если пирс предписывает сначала взять открытую карту, а потом закрытую, то так и нужно сделать). Для каждой карты, которую вы должны взять, вы выбираете, хотите ли вы взять карту значения или ландшафтную карту. Если вы берёте закрытые карты, вы можете посмотреть первую карту перед тем, как взять следующую. Открытые карты обоих видов, взятые кем-то из игроков, не заменяются на столе другими картами сразу же – это происходит в фазу 3!

**Как собирать амулеты:**

С помощью счётчика амулетов на шкале амулетов вы следите за тем, сколько хижин вы построили на территориях амулетов (территории обозначены красным кругом). Чем больше хижин на таких территориях вы построили, тем больше амулетов вы сможете собрать. Собранные амулеты кладутся перед игроком лицом вниз.

Если вы построили две и более хижины на территориях амулетов, то вы берёте из мешочка столько амулетов, сколько хижин построили на этих территориях (но не более 5), смотрите на них и один любой возвращаете в мешочек.

Если у вас одна хижина на территории амулетов, вы берёте из мешочка один амулет и оставляете его себе.

Если у вас нет хижин на территориях амулетов, вы ничего не берёте из мешочка, но берёте себе амулет значением 1 из хранилища на поле (если они там ещё остались).

**Пример:**

*Оранжевый игрок построил 3 хижины на территориях амулетов. Теперь он берёт 3 амулета из мешочка, смотрит на них, выбирает два амулета, которые он оставит себе, а третий убирает обратно в мешочек.*

**Строительство одной хижины**


Чтобы построить одну хижину, нужно заплатить определённую цену имеющимися на руках картами и/или амулетами:

- Заплатить указанную на данной территории цену – с помощью карт значения или амулетов (в зависимости от того, чего требует данная территория).



Сумма значений карт / ценностей амулетов должна точно соответствовать указанной на территории цене, она не может быть больше. Если вам не удаётся заплатить точную цену, то вы не можете построить хижину на этой территории. Если территория требует для оплаты карт значения, вы не можете платить амулетами (и наоборот).

- Отдать ландшафтную карту, соответствующую территории, в которой вы строите хижину.

Если вы строите хижину на территории, где указаны победные очки , вы сразу же передвигаете счётчик очков на шкале подсчёта на соответствующее число делений вперёд.

### Пример:



На этой территории строительство хижины будет стоить: 7 (в картах значения) ландшафтная карта «песок». У оранжевого игрока есть карта «песок», и он может заплатить точно 7 (2+5), поэтому он может построить хижину. После строительства он получает одно победное очко, указанное на территории, поэтому он передвигает свой счётчик очков на один шаг вперёд.

### Пример:



На этой территории строительство хижины будет стоить: 5 (в амулетах) + ландшафтная карта «вода». У игрока есть только амулет ценностью 4 и амулет ценностью 2, что в сумме даёт 6, значит, он не может построить здесь хижину.



Если вы построили хижину в особой области, вы кладёте верхний особый тайл из стопки под вашу хижину и сразу же передвигаете счётчик очков на шкале подсчёта на столько делений вперёд, сколько составляет значение этого тайла.





**Обратите внимание:**

Центральная территория особой области и каменной области не используется для постройки хижин.

**Строительство двух хижин**

Если вы строите две хижины (действие пристани 10), вы строите их на разных территориях по очереди, оплачивая их по одной в обычном порядке (следуя правилам строительства одной хижины).

**Пример:**

С помощью двух ландшафтных карт и карт значения (общая сумма значений 14) игрок строит две хижины (одну на территории с тростником стоимостью 8, другую на территории с водой стоимостью 6). Благодаря территории с тростником игрок получает 3 победных очка и сразу же передвигает свой счётчик на три шага вперёд.

Если бы игроку нужно было построить хижины на территориях стоимостью 7 каждая, он не смог бы этого сделать: ведь его карты значения позволяют заплатить 8 и 6, а не 7 и 7.

**Строительство двойных хижин**

Если вы строите двойную хижину (действие пристани 9) вы дважды платите одну и ту же цену хижины (в картах значения или амулетах), а также отдаёте две соответствующие ландшафтные карты.

Если вы построили двойную хижину, то и сумма полученных вами победных очков удваивается.

Обратите внимание, что двойные хижины нельзя строить:

- в каменной области
- в особой области
- на территориях амулетов

К уже построенной хижине нельзя достраивать вторую!

**Пример:**

На данной территории строительство двойной хижины будет стоить 20 (в картах значения) и 2 ландшафтные карты «вода». Фиолетовый игрок может заплатить точно указанную цену (он не обязан платить 10 и 10, но должен заплатить ровно 20) и ландшафтные карты, поэтому он строит двойную хижину и получает 8 победных очков (4x2), соответственно передвигая свой счётчик на шкале.

**Территории с двойным ландшафтом**

На поле есть две территории, на каждой из которых представлено по два ландшафта. Если вы строите хижину на такой территории, вы можете заплатить любой из двух подходящих ландшафтных карт. Но учтите, что данный ландшафт должен быть указан птичкой на скале Оракула!

Если вы строите двойную хижину на территории с двойным ландшафтом, вы также можете выбрать, платить ли одинаковыми ландшафтными картами или разными (естественно, они должны соответствовать ландшафтам данной территории), но опять же: ландшафт, которым вы платите, должен быть занят птичкой на скале Оракула.

**Пример:**

Оранжевый игрок строит хижину на территории с двойным ландшафтом и передвигает свой счётчик на 4 шага вперёд.

**После строительства хижины:**

Использованные карты значений и ландшафтные карты формируют различные стопки сброса, а стартовые карты убираются в коробку. Когда в ходе игры какая-нибудь колода опустеет, перемешайте соответствующую стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Амулеты, использованные для строительства хижин, нужно отложить в сторону. Только когда мешочек опустеет, их можно будет положить в него.

### Фаза 3: Подготовиться к следующему раунду

Игрок, чья чаша находится возле пристани 1/12, становится первым игроком в новом раунде (получает талисман).

Если ритуальное место возле пристани 1/12 не занято ничьей чашей, талисман передаётся игроку справа от предыдущего первого игрока (против часовой стрелки). В этом случае нужно передвинуть райских птичек на незанятые территории скалы Оракула.

#### Пример:



*Поскольку никто из игроков не ставил чашу в ритуальное место возле пристани 1/12, птичек на скале Оракула нужно передвинуть (они перемещаются с песка и воды в тростник и мангровые заросли).*

- Заберите свои чаши с архипелага.
- Поставьте лодку обратно в область над архипелагом.
- Выложите недостающие открытые карты из колоды значений, чтобы на столе в открытую лежало 4 таких карты.
- Выложите недостающие открытые ландшафтные карты из колоды, чтобы на столе в открытую лежало 3 таких карты.

### Итоговый подсчёт очков

Когда один из игроков построил свою последнюю хижину, доиграйте текущий раунд.

#### 8 троп богов

Игроки смотрят, кто построил больше хижин на каждой из 4-х вертикальных и 4-х горизонтальных божественных троп. Двойные хижины считаются за две хижины. Игрок, построивший больше всех хижин на определённой тропе, получает столько очков, сколько указано под статуэткой, начинающей эту тропу (большее число), а второй по числу хижин на этой тропе игрок получает меньшее число очков, указанное под этой статуэткой. Если у двух или нескольких игроков ничья по числу построенных на тропе хижин, то она решается в пользу того из них, чья хижина расположена ближе к статуэтке.

В игре для двоих или троих участников «нейтральные» хижины также принимаются в расчёт, так что участники могут даже проиграть «нейтральному» игроку по числу хижин.

**Пример:****A**

На вертикальной божественной тропе слева (A) у красного, жёлтого и фиолетового игрока одинаковое число хижин – 2. Хижина красного игрока расположена ближе всех к статуэтке, поэтому красный игрок получает 12 победных очков. Вторым после него считается жёлтый игрок, поскольку его хижина вторая по близости к статуэтке, значит, он получает 6 победных очков.

**B**

На вертикальной божественной тропе (B) у оранжевого игрока больше всех хижин. Он получает 10 победных очков. У жёлтого и фиолетового игроков одинаковое число хижин на этой тропе, но хижина жёлтого игрока расположена ближе к статуэтке, поэтому он занимает второе место и получает 5 победных очков.

**Каменная область**

В каменной области победные очки подсчитываются следующим образом: каждый игрок умножает число своих хижин в каменной области на общее число всех хижин в этой области.

**Пример:**

Всего в каменной области 7 хижин.

В этой области 3 фиолетовых хижины, поэтому фиолетовый игрок получает  $3 \times 7 = 21$  очко.

У жёлтого и красного игрока в этой области по две хижины, поэтому каждый из них получает  $2 \times 7 = 14$  очков.





### Особая область

Если вы построили больше всех хижин в особой области, вы получаете 12 победных очков.

Второй по числу построенных в этой области хижин игрок получает 6 победных очков.

Ничья (равное количество хижин в особой области) решается в пользу игрока, который раньше построил здесь свою хижину. Узнать, кто построил хижину раньше, можно по тайлам, на которых они стоят: чем значение тайла меньше, тем раньше была построена хижина.

В игре для двоих нейтральный игрок также участвует в подсчёте очков. То есть вы можете проиграть нейтральному (фиктивному) игроку.

### Пример:



Оранжевый игрок построил больше всех хижин (3) в особой области, поэтому он получает 12 победных очков. Красный и фиолетовый игроки построили поровну хижин (по 2) в этой области. Тайл с самым маленьким значением из тех, что находятся под их хижинами, лежит под фиолетовой хижинкой, поэтому фиолетовый игрок получает 6 победных очков.

### Оставшиеся амулеты

За каждый оставшийся у игрока амулет он получает столько победных очков, сколько составляет значение этого амулета.

### Пример:



$$6+4+2=12$$

### Краткая памятка по итоговому подсчёту очков

#### 1. Божественные тропы

Большинство хижин: большее число под статуей

Второе место по числу хижин: меньшее число под статуей

Ничья: решается в пользу того, чья хижина ближе к статуе

#### 2. Каменная область

число ваших хижин \* общее число хижин в этой области = победные очки



**3. Особая область**

Большинство хижин: 12 победных очков

Второе место по числу хижин: 6 победных очков

Ничья: решается в пользу того, чья хижина была построена раньше

**4. Оставшиеся амулеты**

Общее значение = число победных очков

**Конец игры и определение победителя**

После того, как все игроки переместили свои счётчики на шкале подсчёта в соответствии с числом полученных очков, становится ясно, кому благоволят боги: игрок, набравший больше всего очков, побеждает и становится новым вождём. Если случается ничья, то она решается в пользу того игрока, общее значение амулетов которого выше.

**Вариант игры**

Все базовые правила остаются в силе с некоторыми дополнениями. При подготовке к игре поместите в любые 8 тайлов каменной области в произвольном порядке на территориях каменной области лицом вверх. Оставшиеся тайлы каменной области уберите в коробку.

При игре вдвоём или втроём используются только 7 тайлов, поскольку вы не можете занять тайлом место с хижинной нейтрального игрока.

**Особое правило:** когда вы строите хижину на территории с тайлом, вы забираете тайл и кладёте его перед собой.

Если на тайле изображена статуэтка бога, он остаётся у вас до конца игры. Если при подсчёте очков у вас случится ничья, то при наличии у вас тайла нужного бога она решится в вашу пользу. Для владельца тайла не имеет значения, насколько далеко от самой статуэтки расположены его хижины.



Если на тайле изображено что-то другое, то его можно использовать в ходе игры (сбросить при использовании):



Этот тайл может заменить карту значением 3.



Этот тайл может заменить амулет ценностью 2.



Если вы платите этот тайл, то можете строить хижину на любой территории с любым ландшафтом, независимо от расположения райских птичек.

## Другие возможные варианты:

Вы можете намеренно выбрать для игры только 8 тайлов со статуэтками или, наоборот, только 8 тайлов, которые помогут вам строить хижины.

### Пример подсчёта очков для владельца тайла со статуэткой:



Ничья фиолетового, красного и жёлтого игрока на божественной тропе (А) решается в пользу фиолетового игрока, поскольку у него есть тайл бога этой тропы.

