

Кристофер Чанг

ФОНАРИКИ

Праздник урожая



– Создатели игры –

Разработчик игры

Кристофер Чанг

Художник

Бет Собел

Консультант по тематике

Сара Стивенс

Развитие игры

Рэнди Хойт

Художественный руководитель

Тайлер Седжел

Редактор

Дастин Шварц

Графический дизайн

Джейсон Д. Кингсли

Кристина Мэджор



Русское издание игры

Издатель

Crowd Games

**Выпускающий редактор
и переводчик**

Александр Петрунин

Художник

Алексей Кот

(иллюстрация на коробке)

Руководители проекта

Максим Истомина

Евгений Масловский

Редактор

Анна Полянская

Верстальщики

Алина Клейменова

Рафаэль Пилоян

Корректор

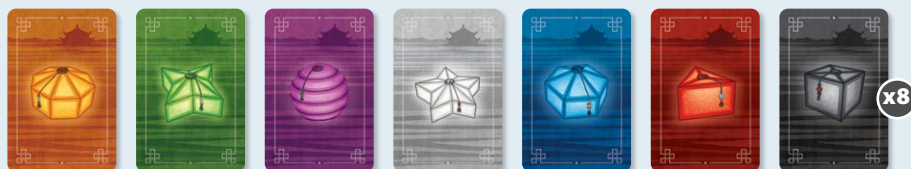
Полина Ли



- Вкратце об игре -

Урожай наконец-то собран, и это долгожданное событие непременно следует торжественно отметить. Возьмите на себя почётную роль декоратора и украсьте озеро плавучими бумажными фонариками. Комбинируйте цвета, создавая яркие узоры и стремясь получить в награду за труды как можно больше почестей.

56 карт фонариков



30 жетонов узоров



36 фрагментов озера



Начальный фрагмент

20 жетонов поощрений



Маркер первого игрока



– Подготовка к игре –

- 1 Поместите начальный фрагмент озера посередине игровой области лицевой стороной вниз. Затем откройте его и поверните так, чтобы каждая его сторона была обращена к одному из игроков.
- 2 Разделите карты фонариков по цвету на 7 стопок, эти стопки называются *запасом*. Количество карт в каждой стопке зависит от числа игроков:
 - 4 игрока — 8 карт;
 - 3 игрока — 7 карт;
 - 2 игрока — 5 карт.
- 3 Соберите в общую стопку оставшиеся фрагменты озера. Количество фрагментов в стопке зависит от числа игроков:
 - 4 игрока — 32 фрагмента озера;
 - 3 игрока — 27 фрагментов озера;
 - 2 игрока — 22 фрагмента озера.
- 4 Раздайте каждому игроку по 3 фрагмента озера из стопки лицевой стороной вниз. Игроки берут их на руки и не показывают остальным.
- 5 Отложите в сторону 3 серых жетона узоров.
- 6 Разделите остальные жетоны узоров по цвету на 3 стопки. Отсортируйте жетоны в каждой стопке в порядке убывания количества почестей (чисел).

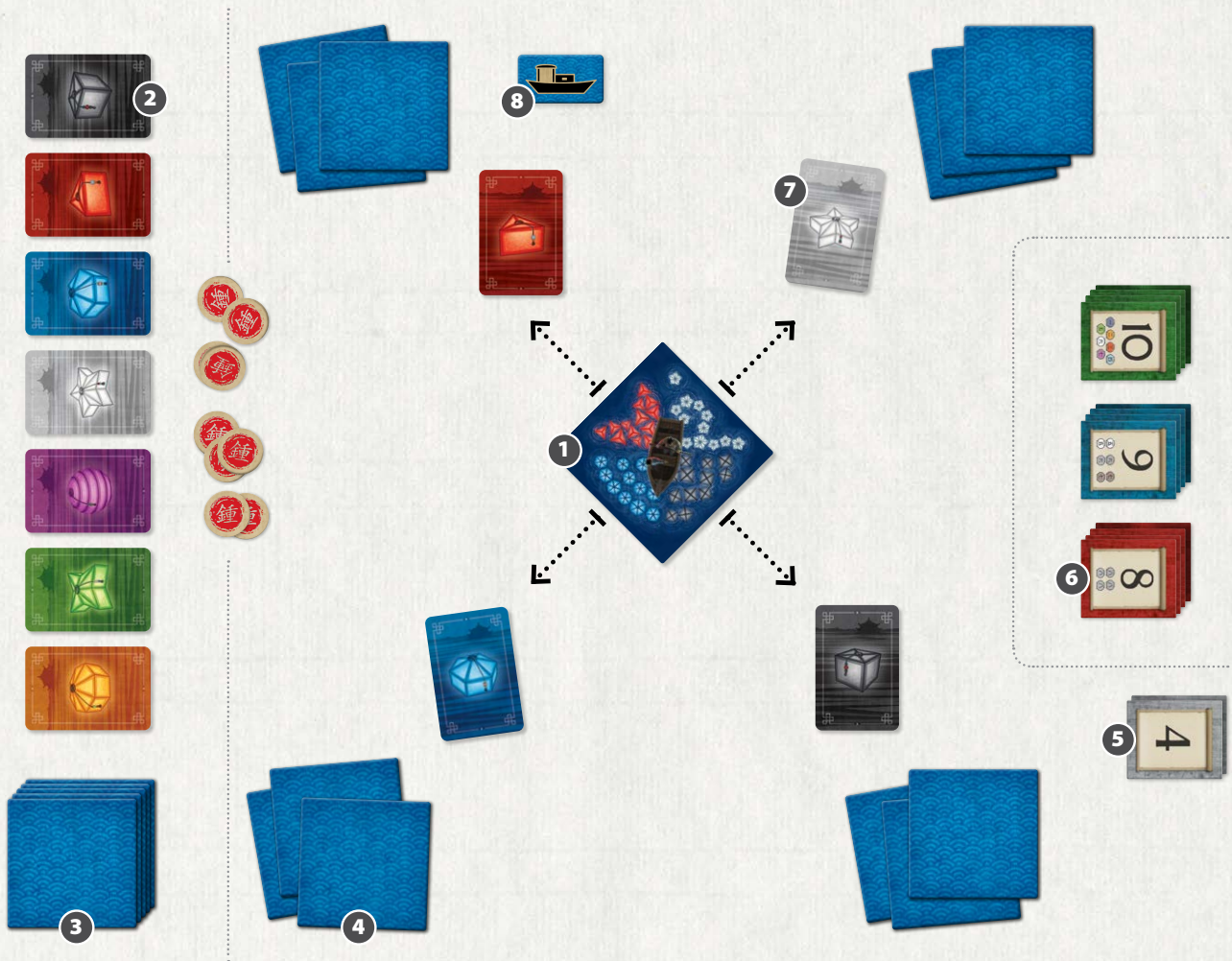
Уберите из стопок лишние жетоны узоров:

- 4 игрока — используйте все жетоны;
- 3 игрока — уберите жетоны с 4 красными точками;
- 2 игрока — уберите жетоны с 3 и 4 красными точками.

Пример. *Игра втроем.*



- 7 Раздайте каждому игроку по 1 карте фонарика того же цвета, что и обращенная к нему сторона начального фрагмента озера. Карты фонариков всегда выкладываются перед игроками в открытую.
 - 8 Вручите маркер первого игрока тому, к кому начальный фрагмент озера обращен красной стороной: красный цвет символизирует удачу.
- Совет.** Если хотите, можете выложить маркер первого игрока на начальный фрагмент озера, а затем переключать его на каждый добавляемый фрагмент, чтобы проще отслеживать, какие карты должны получить игроки.



– Процесс игры –

Партию начинает обладатель маркера первого игрока, затем право хода передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок может не более одного раза выполнить каждое из этих действий в следующем порядке:

- 1 Поменять карту фонарика** (необязательно).
- 2 Создать узор** (необязательно).
- 3 Выложить фрагмент озера** (обязательно).

В начале игры у участников нет жетонов поощрений, как нет и достаточного числа карт фонариков, чтобы выполнить первые два необязательных действия. Поэтому на первом ходу первый игрок сможет выполнить лишь третье (обязательное) действие.

1. Поменять карту фонарика

Один раз в ход активный игрок может потратить 2 жетона поощрений, чтобы поменять одну из своих карт фонариков на доступную карту другого цвета из запаса.



2. Создать узор

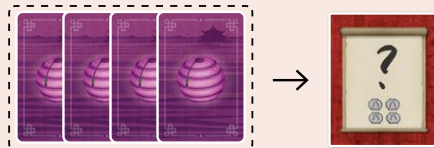
Один раз в ход активный игрок может потратить определённый набор карт фонариков, чтобы создать *один* узор.

Потраченные на создание узора карты фонариков возвращаются в запас, в стопки их цвета. Игрок забирает верхний жетон из стопки узоров соответствующего вида и кладёт перед собой. Число на жетоне показывает, сколько почестей получает игрок за создание узора.

В игре три вида узоров, они относятся к трём отдельным стопкам жетонов узоров.

Четыре одинаковых фонарика

Четыре карты одного цвета.



Пример. 4 фиолетовые карты фонариков.

Три пары фонариков

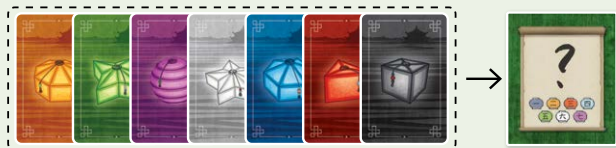
Шесть карт, по 2 одного из 3 разных цветов.



Пример: 2 белые, 2 синие, 2 красные карты фонариков.

Семь разных фонариков

Семь карт, по одной каждого цвета.



Количество жетонов в стопках узоров считается бесконечным. Если в игре закончилась какая-либо стопка узоров, вы по-прежнему можете получить 4 почести за создание соответствующего узора. Кладите на место опустевшей стопки универсальный серый жетон узора (перед началом игры вы отложили эти жетоны в сторону).

3. Выложить фрагмент озера

Если у игрока в начале его хода больше 12 карт фонариков, то перед тем как выложить фрагмент озера, он обязан создать узор или убрать в запас любые карты, чтобы их осталось не больше 12.

Теперь активный игрок выкладывает 1 фрагмент озера с руки лицевой стороной вверх. Хотя бы одной стороной этот фрагмент должен соприкасаться с уже выложенным фрагментом. После добавления нового фрагмента озера между игроками распределяются награды: карты фонариков и жетоны поощрений. Делается это в следующем порядке:

А Награды за продолжения (активному игроку)

Во-первых, если цвет какой-либо стороны только что выложенного фрагмента озера совпадает с цветом соседней стороны уже выложенного фрагмента (то есть фрагменты **продолжают** друг друга), активный игрок получает 1 карту фонарика этого цвета.



Во-вторых, если новый фрагмент озера продолжает уже выложенный и на этих продолжающихся фрагментах есть один или несколько плотов, активный игрок получает 1 жетон поощрения за каждый из этих плотов.



Стороны нового фрагмента озера могут совпасть по цвету сразу с несколькими сторонами уже выложенных фрагментов, принося активному игроку в качестве награды несколько карт фонариков и жетонов поощрений. Однако каждый плот приносит не более 1 жетона поощрения.

Б Награды за местоположение (всем игрокам)

Начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник получает 1 карту фонарика того же цвета, что и обращённая к нему сторона только что выложенного фрагмента озера.

После распределения наград активный игрок берёт новый фрагмент из общей стопки (если стопка не закончилась), и на руке у него вновь оказываются 3 фрагмента озера.

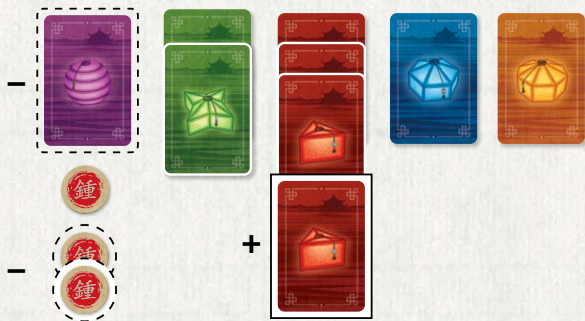


Пример. Максим получает синюю карту фонарика, поскольку к нему обращена синяя сторона нового фрагмента озера. Елена получает белую карту, Анна — зелёную, а Николай — фиолетовую.

Если стопка карт фонариков определённого цвета закончилась, этот цвет временно становится недоступным. Игрок не может взять новые карты этого цвета, пока они не вернуться в запас. При получении карт фонариков этот цвет просто игнорируется.

- Пример игрового хода -

- 1** Анна начинает ход с 8 картами фонариков и 3 жетонами поощрений. Она тратит 2 жетона на то, чтобы поменять фиолетовую карту фонарика на красную.



- 3** Анна кладёт фрагмент озера с руки рядом с уже выложенным фрагментом. Поскольку синяя сторона её фрагмента продолжает синюю сторону уже выложенного фрагмента, она получает 1 синюю карту фонарика. Вдобавок она получает 1 жетон поощрения, поскольку на двух продолжающих друг друга фрагментах озера есть плот. Также Анна берёт 1 оранжевую карту фонарика, поскольку к ней обращена оранжевая сторона её фрагмента озера.

Остальные игроки получают красную, синюю и белую карты фонариков (в соответствии с тем, какая сторона нового фрагмента озера обращена к ним).

- 2** Анна создаёт узор из 4 фонариков одного цвета, возвращая 4 красные карты фонариков в запас.



– Конец игры –

Игроки делают ходы, пока все фрагменты озера, находящиеся не только в общей стопке, но и у них на руках, не будут выложены. После того как будет выложен последний фрагмент озера, каждый игрок делает финальный ход. На этом ходу можно выполнить лишь необязательные действия (поменять карту фонарика и/или создать узор).

А затем начинается праздник! Игроки подсчитывают, сколько почестей они получили за созданные узоры. Игрок, удостоившийся наибольших почестей, объявляется победителем.



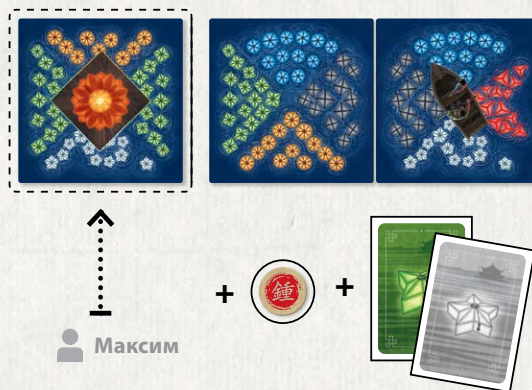
В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим числом оставшихся у него жетонов поощрений. Если ничья не устраняется, то побеждает претендент с наибольшим числом оставшихся у него карт фонариков. Если и тут ничья, в игре несколько победителей.

– Приложение –

Пример 1

Играют двое. Максим кладёт фрагмент озера с плотом рядом с уже выложенным фрагментом, продолжая его зелёную сторону и получая за это 1 зелёную карту фонарика. Также он получает 1 жетон поощрения за 1 плот на продолжающихся фрагментах. (Активный игрок получает 1 жетон поощрения за каждый плот на продолжающихся фрагментах; при этом не важно, сам ли он только что выложил фрагмент с плотом или просто поместил свой фрагмент рядом с другим фрагментом с плотом.) Вдобавок Максим получает 1 белую карту фонарика, поскольку его фрагмент обращён к нему белой стороной.

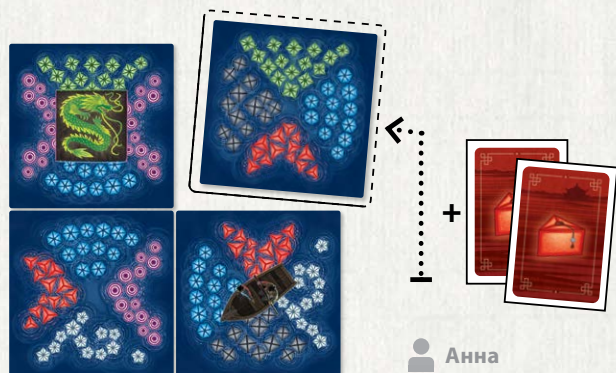
Елена, сидящая напротив Максима, получает оранжевую карту фонарика, поскольку выложенный фрагмент обращён к ней оранжевой стороной.



Пример 2

Играют трое. На данный момент в запасе нет чёрных карт фонариков. Анна кладёт фрагмент озера так, как показано на рисунке ниже. Она получает 2 красные карты фонариков: первую — за то, что продолжила красную сторону уже выложенного фрагмента, а вторую — за то, что поместила свой фрагмент красной стороной к себе. Однако Анна не получает жетон поощрения. Хотя она и выложила новый фрагмент озера рядом с фрагментом с плотом, он не продолжил сторону этого фрагмента (лодка на начальном фрагменте озера не считается плотом).

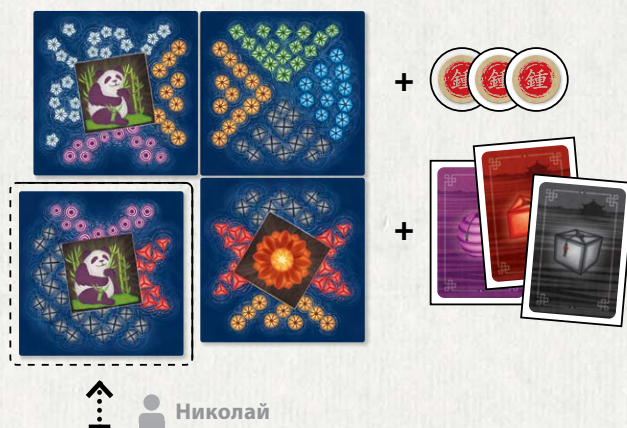
Николай, сидящий слева от Анны, не получает карту фонарика, так как новый фрагмент озера обращён к нему чёрной стороной, а чёрных карт в запасе пока нет. Елена, сидящая справа от Анны, получает синюю карту фонарика.



Пример 3

Играют четверо. В запасе осталась последняя чёрная карта фонарика. Николай выкладывает фрагмент озера с плотом рядом с двумя другими фрагментами с плотом, продолжая их фиолетовую и красную стороны. Он получает 1 фиолетовую карту фонарика за продолжение фиолетовой стороны, а также 1 красную — за продолжение красной стороны. Поскольку на продолжающихся фрагментах озера (на только что выложенном и 2 уже выложенных) есть по плоту, Николай получает 3 жетона поощрения. После этого он берёт 1 чёрную карту фонарика, так как его фрагмент озера обращён к нему чёрной стороной.

Максим, сидящий слева от Николая, не получает карту фонарика, так как Николай забрал из запаса последнюю чёрную карту, а к Максиму обращена именно чёрная сторона нового фрагмента озера. Остальные игроки получают фиолетовую и красную карты фонариков (в соответствии с тем, какая сторона нового фрагмента озера к ним обращена).



ФОНАРИКИ

Праздник урожая



Урожай собран, и искусные декораторы уже начали украшать дворцовое озеро к празднику, спуская на воду разноцветные бумажные фонарики и стараясь получить за это побольше почестей.

Времени у них мало — праздник вот-вот начнётся!



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.