

АВТОР ИГРЫ: Максим Истомина

Ганеша

ПРАВИЛА ИГРЫ



14+



2—4



20—40
МИН

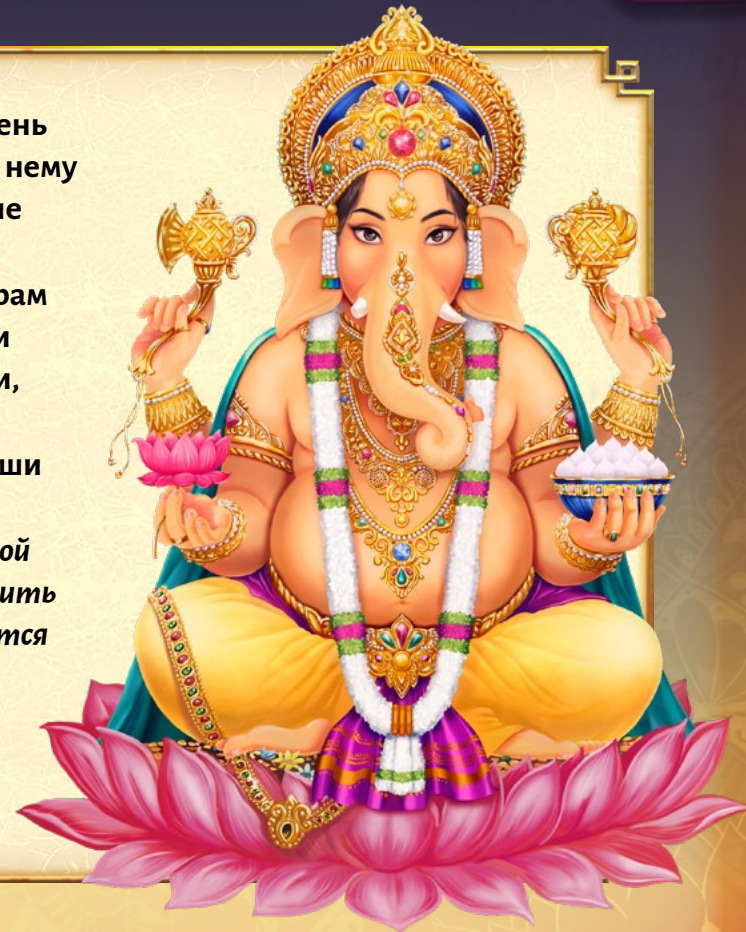
Ганеша — индийский бог мудрости и изобилия. У него очень доброе сердце, а его большие уши слышат все обращённые к нему мольбы. Его покровительство помогает преодолеть любые препятствия и приносит удачу.

Однажды, путешествуя по Индии, вы решили посетить храм Ганеши. В центре украшенного цветами зала вы увидели алтарь, заполненный драгоценными камнями: рубинами, изумрудами, бриллиантами и многими другими.

Пока вы стояли у алтаря, к нему подошёл служитель Ганеши в ярком одеянии и обратился к вам:

— *Есть одна древняя игра, и сам Ганеша наблюдает за каждой проводимой партией. Решив сыграть, вы должны будете украсить магическую мандалу драгоценными камнями. Тот, кто справится с этой задачей лучше всех, получит благословение Ганеши на грядущий год. Однако важно следовать правилам...*

И вы замерли во внимании, пока служитель объяснял вам правила игры.



Цель игры

Чтобы заслужить благословение Ганеши, вам нужно набрать больше всего победных очков. Вам предстоит собирать драгоценные камни с алтаря Ганеши, размещать их на своём планшете, а затем решать, выкладывать их на мандалу сразу, чтобы раньше других получить победные очки, или же немного выждать, чтобы, возможно, набрать ещё больше очков.

Состав игры



4 фишки игроков



8 жетонов специй



Барабан Ганеши
(жетон первого игрока)



60 драгоценных камней
(по 12 красного, зелёного,
фиолетового, синего
и жёлтого цвета)



Шкала победных очков
(из 3 частей)



4 планшета игроков



Мешочек для камней



3 мандалы



Алтарь Ганеши

Подготовка к игре

1. Положите **мандалу** в центр стола дневной (светлой) или ночной (тёмной) стороной вверх. Стороны мандал отличаются расположением чисел в ячейках.



Верните остальные мандалы в коробку, в этой партии они вам не понадобятся.

2. Соберите **шкалу победных очков** вокруг мандалы любой стороной вверх.




3. Положите **алтарь Ганеши** рядом с мандалой.

4. Положите нужное количество **драгоценных камней** в мешочек для камней.

Количество игроков

2 игрока	3 игрока	4 игрока
40 	50 	60 
(верните 4 камня каждого цвета в коробку)	(верните 2 камня каждого цвета в коробку)	(используйте все камни)

Камни 

5. Выберите первого игрока любым способом и положите перед ним **барабан Ганеши** цифрой 1 вверх.



7. Заполните алтарь.

- 7.1. Разместите жетоны специй.

Правила, написанные красным цветом, относятся к жетонам специй. Мы рекомендуем сыграть первую партию без них.

6. Каждый игрок выбирает **фишку** и берёт **планшет** такого же цвета. Все фишки размещаются на делении «0» шкалы победных очков.

- A. Первый игрок перемешивает жетоны специй лицевой стороной вниз и берёт столько случайных жетонов, сколько участников в партии.

Б. Разложите взятые жетоны специй лицевой стороной вниз на алтаре, оставляя между ними хотя бы 1 пустую ячейку.

В. Разложив жетоны специй, переверните их лицевой стороной вверх. Оставшиеся жетоны поместите рядом с алтарём.

7.2. Разместите камни. Не глядя, берите по 1 камню из мешочка и кладите в ячейки алтаря, заполняя его слева направо и сверху вниз, пока во всех используемых ячейках не будет по 1 камню.

Количество игроков

2 игрока

3 игрока

4 игрока



Используемые ячейки

Примечание: при игре с жетонами специй поверх них будут лежать камни.

Всё готово к началу игры!

Подготовка к игре втроем

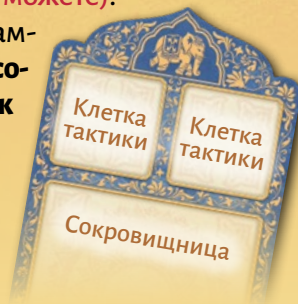


Процесс игры

- Игра **вдвоём** длится 12 раундов.
- Игра **втроём** и **вчетвером** длится 9 раундов.

В каждом раунде участники по очереди делают по 1 ходу, начиная с первого игрока. Ход каждого участника состоит из 3 фаз:

1. Возьмите 1 или 2 камня с алтаря, **применяя эффекты жетонов специй (если хотите и можете)**.
2. Положите все полученные камни на свой планшет игрока: в **сокровищницу** или **на 1 из клеток тактики**.
3. Переместите камни из своей сокровищницы на мандалу и получите победные очки (необязательная фаза).



Если в начале вашего хода **на алтаре нет камней**, вы пропускаете фазы 1 и 2, но можете выполнить фазу 3.

Фаза 1. Возьмите камни с алтаря

В этой фазе вы можете выполнить одно из действий:

- А. Возьмите 1 камень** любого цвета из любой ячейки алтаря (на вашем первом ходу вам доступно только это действие). **Если под камнем лежит жетон специи, то, забрав камень, вы можете (но не обязаны) тут же применить эффект этой специи (см. с. 8).**
- Б. Возьмите 2 камня**, если на ваших клетках тактики есть хотя бы 1 камень. **Всякий раз, когда вы забираете камень, лежащий на жетоне специи, вы можете тут же применить эффект этой специи (см. с. 8).**
 - Первый камень можно взять **из любой ячейки алтаря**, но он должен быть того же цвета, что и камень на одной из ваших клеток тактики.
 - Второй камень может быть **любого цвета**, но вы должны взять его из ячейки **по соседству** с ячейкой, которую занимал первый камень.
 - Если на обеих ваших клетках тактики лежит по камню **одного цвета**, то второй камень может быть **любого цвета** и его можно взять **из любой ячейки алтаря**.

Все камни, взятые вами в этой фазе, пока что не переносятся на ваш планшет игрока. Это произойдёт в фазе 2.

Примечание: вы не можете взять с алтаря больше 2 камней в фазе 1.

ПРИМЕР 1

На ваших клетках тактики лежат красный и зелёный камни. Вы можете выбрать одно:

- А. Взять 1 любой камень с алтаря.**
- Б. Взять 2 камня, начав с красного камня в верхнем ряду (он совпадает по цвету с камнем на вашей левой клетке тактики). Вторым камнем вы можете взять один из жёлтых камней или фиолетовый камень (все они соседствуют с ячейкой красного камня).**



Фаза 2. Положите камни на планшет игрока

Вы должны положить полученные камни **в сокровищницу** или **на клетку(и) тактики**. На каждой клетке может лежать только 1 камень. Если вы хотите поместить взятый камень на уже занятую клетку тактики, немедленно переместите занимающий её камень в сокровищницу.

Взяв **1 камень**, вы можете:

- А.** Положить его в свою сокровищницу.
- Б.** Положить его на одну из своих клеток тактики.

Взяв **2 камня**, вы можете:

- А.** Положить оба камня в свою сокровищницу.
- Б.** Положить по 1 камню на свои клетки тактики.
- В.** Положить 1 камень в свою сокровищницу, а другой — на одну из своих клеток тактики.

Примечание: камни в сокровищнице остаются в ней, пока вы не решите переместить их на мандалу (в фазе 3). Камни нельзя перемещать из сокровищницы на клетки тактики (если не сказано иное).

ПРИМЕР 2

Предположим, что в примере 1 вы взяли с алтаря красный и жёлтый камни.

Вы кладёте красный камень в сокровищницу.

Жёлтый камень вы решаете положить на левую клетку тактики, сменяя красный камень в сокровищницу.



Фаза 3. Переместите камни на мандалу и получите победные очки (необязательная фаза)

В фазе 3 вы **можете** перенести 1 или несколько камней из своей сокровищницы на мандалу, чтобы получить победные очки. Эта фаза состоит из 2 этапов:

- 1. Подношение.** Перед тем как переместить камни на мандалу, вы обязаны поднести Ганеше 1 камень из своей сокровищницы — верните его в мешочек. От цвета этого камня зависит, какие камни вы разместите на мандале:
 - **1 камень любого цвета** позволяет перенести на мандалу все оставшиеся в сокровищнице камни этого цвета.
 - **1 жёлтый камень** позволяет перенести на мандалу все камни 1 любого цвета из сокровищницы.
 - Вы также можете перенести на мандалу все **жёлтые** камни, **не делая подношение**.


- 2. Размещение.** Перенесите на мандалу **все** камни выбранного цвета из вашей сокровищницы. Получите победные очки за каждый такой камень и продвиньте свою фишку на соответствующее число делений шкалы победных очков.

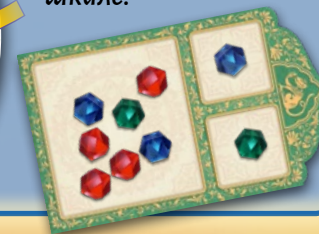
Есть несколько правил, которым нужно следовать при размещении камней на мандале:

- 1. Цвет размещаемых камней должен совпадать с цветом ячеек мандалы.**
- 2. Камни нужно размещать по порядку.** Первый камень нового цвета кладут в начальную ячейку (обозначена символом на рис. справа). Следующие камни того же цвета кладут в пустые ячейки по часовой стрелке от начальной. Пропускать пустые ячейки нельзя.
- 3. За ход вы можете переместить на мандалу камни только одного цвета.**
- 4. Вы обязаны переместить из сокровищницы на мандалу все камни выбранного цвета.**



ПРИМЕР 3

Вы решили поднести Ганеше и выложить на мандалу красные камни. Сначала вы возвращаете 1 красный камень из сокровищницы в мешочек, а затем перемещаете оставшиеся **3 красных камня** в красные ячейки мандалы, начиная с ячейки в символе  и продвигаясь по часовой стрелке. Вы получаете $5 + 4 + 3 = 12$ победных очков и продвигаете свою фишку на 12 делений по соответствующей шкале.



Совет: не копите камни в сокровищнице до конца игры. Перемещайте их на мандалу, чтобы получить максимум очков.

Конец раунда

Раунд заканчивается, когда все игроки сделали по 1 ходу.

В конце каждого раунда **первый игрок поворачивает барабан Ганеши против часовой стрелки** следующим делением вверх, отмечая таким образом начало нового раунда.

В конце каждого третьего раунда выполняйте следующее:

1. **Передайте барабан Ганеши** следующему игроку по часовой стрелке. Он становится новым первым игроком и кладёт барабан цифрой 1 вверх.
2. **Верните все оставшиеся на алтаре камни в мешочек.**
3. **Уберите с алтаря все жетоны специй** и перемешайте их вместе с остальными жетонами. Первый игрок берёт новые случайные жетоны специй и выкладывает их на алтарь, как описано в п. 7.1 подготовки к игре.
4. **Вновь заполните алтарь камнями из мешочка**, как описано в п. 7.2 подготовки к игре.

Конец игры и итоговый подсчёт очков

- Игра **вдвоём** длится 12 раундов.
- Игра **втроём** и **вчетвером** длится 9 раундов.

После последнего раунда начинается завершающая стадия игры:

1. Игроки перемещают все свои камни с клеток тактики в сокровищницы.
2. Начиная с игрока, набравшего меньше всего победных очков, и далее по часовой стрелке, участники ходят по очереди, выкладывая по 1 своему камню на мандалу (на этой стадии не нужно делать подношения). Если у нескольких игроков одинаковое наименьшее число очков, первым ходит младший из них.

Камни на этой стадии размещаются по обычным правилам:

- Цвета ячейки мандалы и камня должны совпадать.
- Камни выкладываются в ближайшие пустые ячейки к начальной (по часовой стрелке).

- Поместив камень на мандалу, получите указанное количество победных очков, продвинув свою фишку по соответствующей шкале.

Игроки продолжают выкладывать по 1 камню, пока все сокровищницы не опустеют.

Если в любой момент игры ваша фишка должна продвигаться дальше деления «50» шкалы победных очков, пропускайте деление «0».

Игрок, набравший больше всего победных очков, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает претендент, первым набравший наибольшее число очков.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры:

Максим Истомина

Художник:

Андрей Осинин

Руководители проекта:

Максим Истомина и Евгений Масловский

Выпускающий редактор:

Александр Петрунин

Редакторы:

Филипп Кан, Катерина Шевчук

Переводчик:

Катерина Шевчук

Графический дизайнер и верстальщик:

Ульяна Гребенева



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.

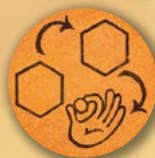
Жетоны специй

Если под камнем, который вы берёте с алтаря в фазе 1, есть жетон специй, вы можете сразу же применить его эффект.

ЭФФЕКТЫ ЖЕТОНОВ СПЕЦИЙ



Кардамон. Уберите последний камень любого цвета с мандалы и верните его в мешочек.
Пример. На мандале лежат 2 красных, 4 зелёных и 3 синих камня. Эффект кардамона позволяет убрать последний красный, зелёный или синий камень.



Тмин. Обменяйте только что взятый камень на любой другой камень с алтаря. Если под камнем, выбранным для обмена, лежит жетон специй, не применяйте его эффект.



Кориандр. После фазы 2 вашего хода выполните ещё одно действие: перенесите 1 или 2 камня со своих клеток тактики в сокровищницу, а затем перенесите такое же число камней из своей сокровищницы на клетки тактики.



Имбирь. Отдайте только что взятый камень сопернику, у которого есть камень другого цвета в сокровищнице. Он должен дать вам камень другого цвета из своей сокровищницы (он сам выбирает для вас камень).



Чёрная горчица. Получите 1 победное очко, продвинув свою фишку по шкале победных очков.



Корица. На этом ходу, перенося камни на мандалу, вы можете поднести Ганеше любой камень (необязательно того же цвета или жёлтый).



Красный перец. Потратьте 1 победное очко, передвинув свою фишку назад по шкале, и возьмите случайный камень из мешочка. Если он того же цвета, что и камень, который вы взяли с жетона красного перца, положите его в свою сокровищницу. В противном случае верните его в мешочек. Вы не можете использовать красный перец, если у вас нет победных очков.



Чёрный перец. Верните в мешочек любой камень из своей сокровищницы. Затем возьмите 1 случайный камень из мешочка и положите его в свою сокровищницу.