

 ПЪРПАОЛО ПАОЛЕТТИ

 ИРЕН ЛАСКИ

Шараш



GAGA
GAMES


Cranio
CREATIONS

Шалаш



Чего только не сделаешь, чтобы привлечь к себе внимание! Птицы-шалашники в этом большие мастера. Они завоёвывают сердце партнёра не одними лишь пёстрыми нарядами и сладкозвучным пением — они строят замысловатые шалашы из веток и украшают их цветами, перьями, ракушками и даже блестящими камешками.

Готовы ли вы поставить себя на место этих милых птичек и построить самый красивый шалаш, чтобы затмить соперника?

Компоненты



1 планшет птиц



8 фишек целей



36 тайлов шалаша



20 бонусных тайлов



20 жетонов яиц



5 бонусных жетонов

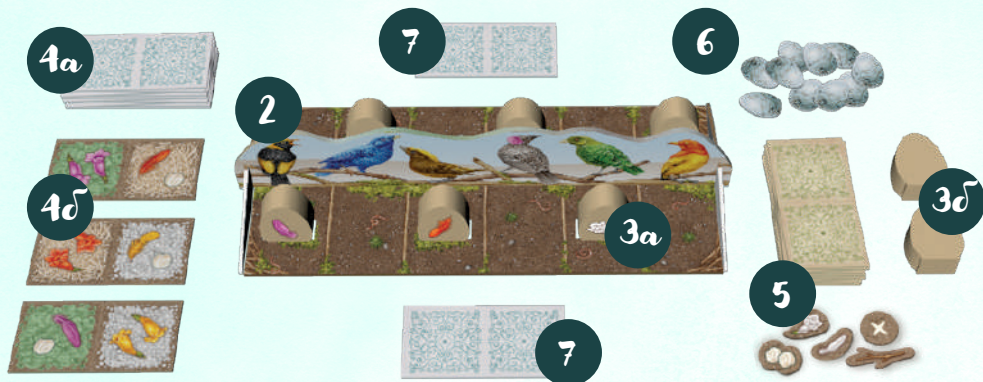


Подготовка

Перед игрой соберите планшет птиц, как показано на рисунке.



- 1 Сядьте друг напротив друга.
- 2 Разместите **планшет птиц** в середине стола.
- 3 Перемешайте **8 фишек целей** лицом вниз, чтобы не видеть изображённые на них символы украшений. Затем каждый игрок берёт по 3 случайных фишки и помещает каждую из них в специальную ячейку на своей стороне планшета птиц изображением к себе (1-я, 3-я и 5-я ячейки на одной стороне, 2-я, 4-я и 6-я — на другой). Вы не должны видеть украшения на фишках противника (**3а**). Положите 2 оставшиеся фишки целей рядом с планшетом, не глядя на лицевую сторону (**3б**).
- 4 Перемешайте **36 тайлов шалаша** и сложите их в стопку лицевой стороной вниз рядом с планшетом птиц (**4а**). Затем возьмите из стопки 3 тайла и выложите их в ряд лицевой стороной вверх (**4б**).
- 5 Перемешайте **20 бонусных тайлов** и сложите их в стопку лицевой стороной вниз рядом с планшетом птиц. Разместите **5 бонусных жетонов** рядом со стопкой.
- 6 Сложите все **жетоны яиц** в запас рядом с планшетом.
- 7 Случайным образом выберите **первого игрока**. Первый игрок выбирает 1 из 3 открытых тайлов шалаша и берёт его в руку. Затем второй игрок берёт 1 тайл из 2 оставшихся. После этого выложите в ряд 2 новых тайла шалаша с верха стопки.



Об игре

В игре «Шалаш» вам предстоит построить шалаш и украсить его так, чтобы превзойти противника и привлечь внимание других птиц.



ШАЛАШ 1-ГО ИГРОКА

ФИШКИ ЦЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ВИДИТ ТОЛЬКО 1-Й ИГРОК

ФИШКИ ЦЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ВИДИТ ТОЛЬКО 2-Й ИГРОК

ШАЛАШ 2-ГО ИГРОКА

СТОЛБЦЫ



В свой ход вы должны разместить тайл шалаша на своей стороне планшета птиц. Ваша цель — **построить шалаш размером 6 x 4 клетки**, как показано слева. Старайтесь при этом **создавать группы смежных клеток с одним типом поверхности**, изображённой на фоне тайлов шалаша (солома, мох или гравий), а также **собирать в каждом столбце больше украшений того типа, который указан на фишке цели в этом столбце, чем у противника**. Сложность заключается в том, что вам видны символы только на 3 фишках целей, обращённых к вам, и вы должны догадаться, что изображено на фишках, обращённых к противнику.

В конце игры ваши шалаши должны выглядеть так, как показано слева. Игроки получают **жетоны яиц** за следующие достижения:

- **Самая большая группа смежных клеток** с каждым типом поверхности (солома, мох, гравий). Смежными считаются клетки, примыкающие по вертикали или горизонтали, но не по диагонали. Например, самая большая группа клеток из мха выделена жёлтым на иллюстрации слева.



- **Наибольшее количество украшений того типа, который указан на фишке цели** в каждом из 6 столбцов. Например, красные перья в 1-м столбце отмечены жёлтым на иллюстрации слева. Для фишек целей с изображением белого пера или белого цветка требуется собрать наибольшее количество соответствующих украшений любого цвета.



- Некоторые **бонусные тайлы** также позволяют получить дополнительные жетоны яиц.



Игрок, который получит больше жетонов яиц, построит самый красивый шалаш, а значит, победит в игре!



Ход игры

Начиная с первого игрока, вы будете ходить по очереди до тех пор, пока каждый игрок не закончит строительство своего шалаша.

В свой ход вы должны выполнить следующие шаги по порядку:

1. Возьмите тайл шалаша.
2. Выложите тайл шалаша из руки.
3. Получите бонусный тайл (при выполнении условия).

① ВОЗЬМИТЕ ТАЙЛ ШАЛАША

Возьмите в руку 1 из 3 открытых тайлов шалаша. Вы не можете взять тайл с верха стопки.

Противник не должен видеть тайлы в вашей руке.

Затем выложите в ряд новый тайл шалаша с верха стопки.

② ВЫЛОЖИТЕ ТАЙЛ ШАЛАША ИЗ РУКИ

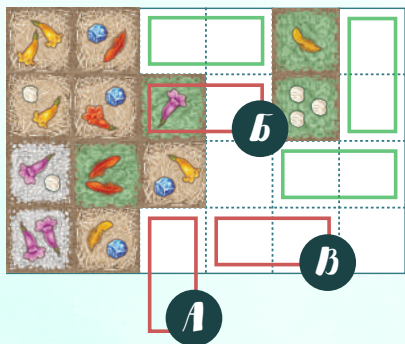
Выберите тайл в руке и выложите его по вашу сторону планшета птиц лицевой стороной вверх. Выложенные вами тайлы — это ваш шалаш.

Размещая тайл, придерживайтесь следующих **правил**:

- Хотя бы 1 клетка тайла должна **примыкать** по вертикали или горизонтали (но не по диагонали) к планшету птиц или к ранее размещённому тайлу.
- Вы можете вращать тайл как угодно.
- Тайл не должен ни частично, ни полностью выходить за пределы поля размером 6 x 4 клетки.
- Тайл не должен ни частично, ни полностью перекрывать уже размещённые тайлы или планшет птиц.
- Вы не можете перемещать или удалять тайл после размещения.

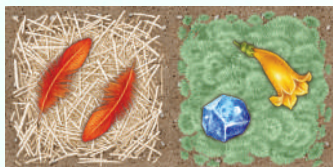
Возможные трудности. Если вы будете внимательны, вы легко построите шалаш 6 x 4, разместив все 12 тайлов. Не оставляйте пропуск в одну клетку между тайлами! Если же в свой ход вы обнаружите, что для нового тайла не осталось места, завершите свой ход, **не выложив ни одного тайла.**

Примечание: тип поверхности (солома, мох или гравий) не накладывает ограничений на размещение тайлов.



В данном примере вы можете разместить тайл шалаша так, как отмечено зелёным, но не так, как отмечено красным: А выходит за пределы поля 6 x 4; Б перекрывает другой тайл; В не примыкает ни к другим тайлам, ни к планшету птиц.

СТРОЕНИЕ ТАЙЛОВ ШАЛАША



Каждый тайл шалаша состоит из двух клеток с 1 из 3 типов **поверхности**: солома, мох или гравий.

На каждой клетке находится от 1 до 3 украшений одного или разного типа:



Цветы — жёлтые, фиолетовые или красные
Позволяют собирать украшения в столбцах.



Перья — жёлтые, фиолетовые или красные
Позволяют собирать украшения в столбцах.



Самоцветы
Позволяют получать бонусные тайлы.



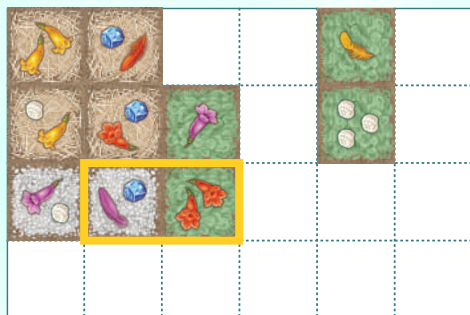
Ракушки
Позволяют разрешать ничью при подсчёте в конце игры.

3 ПОЛУЧИТЕ БОНУСНЫЙ ТАЙЛ

Вы получите бонусный тайл, если после размещения тайла в вашем шалаше в одном столбце или в одной группе смежных клеток с одним типом поверхности оказалось **3 самоцвета**.

Вы можете получить **только 1** бонусный тайл за ход.

Вы не получаете ещё 1 бонусный тайл за размещение тайла с 4-м и более самоцветом в столбце или группе смежных клеток.



Пример 1: Полина выкладывает тайл шалаша, выделенный жёлтым. Теперь во втором столбце у неё 3 самоцвета, и она получает за это бонусный тайл.

Однако если в следующий ход Полина разместит 4-й самоцвет во второй столбец, она больше не получит бонусный тайл.



Пример 2: Полина выкладывает тайл шалаша, выделенный жёлтым. Теперь в группе из 6 смежных клеток с соломой у неё 3 самоцвета, и она получает за это бонусный тайл.

Если бы Полина выложила тот же самый тайл, повернув его на 180°, в место, обозначенное

красным, то у неё оказалось бы 3 самоцвета одновременно во втором столбце и в группе клеток из соломы. Однако Полина всё равно получила бы за это только 1 бонусный тайл.

Чтобы получить бонусный тайл, **возьмите 3 верхних тайла** из соответствующей стопки, выберите 1 и сбросьте оставшиеся 2.

Покажите выбранный тайл противнику, после чего можете **разыграть его эффекты**. Подробнее об эффектах на стр. 10. Если вы решили не разыгрывать эффекты, возьмите тайл в руку. Вы больше не сможете разыграть его.

Если стопка тайлов закончилась, перемешайте сброшенные тайлы и сформируйте новую стопку.

Конец хода

Завершив все 3 шага, передайте ход противнику.

Конец игры

Игра завершается, когда оба игрока достроят свои шалаши (обычно после размещения 12 тайлов). После этого они раскрывают фишки целей и получают жетоны яиц за следующие достижения:

- **Самые большие группы.** Каждый игрок считает количество клеток в 1 самой большой группе смежных клеток с каждым типом поверхности (отдельно с соломой, мхом и гравием). Тот игрок, у которого больше клеток в группе с поверхностью одного типа, получает 1 жетон яйца. Если у игроков равное количество клеток, жетон получает тот, у кого в этой группе больше ракушек. Если и ракушек тоже поровну, то никто не получает жетон. Таким образом, игроки поделят между собой до 3 жетонов яиц — по одному за каждый тип поверхности.
- **Наибольшее количество украшений в столбцах.** Каждый игрок считает количество украшений того типа, который указан на фишке цели в каждом столбце. Если на фишке цели изображено белое перо или белый цветок, то игроки подсчитывают все перья или цветы в столбце вне зависимости от цвета. Игрок, у которого в столбце больше украшений требуемого типа, получает 1 жетон яйца. Если у игроков равное количество украшений, жетон получает тот, у кого в этом столбце больше ракушек. Если ракушек тоже поровну или у обоих игроков 0 украшений, то никто не получает жетон. Таким образом, игроки поделят между собой до 6 жетонов яиц — по одному за каждый столбец.

Важно! Если у игрока ровно 1 украшение нужного типа, а у его противника — 0, то игрок получает 2 жетона яиц вместо 1.

- **Бонусные тайлы.** Если вы взяли бонусные тайлы украшений, вы сможете получить дополнительные жетоны яиц, согласно правилам в разделе «Описание бонусных тайлов» на стр. 10.

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество жетонов яиц. В случае ничьей побеждает игрок, у которого больше обычных ракушек или есть тайл с цветными ракушками (см. стр. 10). Если обычных ракушек поровну и ни у кого нет цветных ракушек, выигрывают оба.

Совет: если вы будете размещать в столбце только те украшения, которые изображены на фишке цели, то ваш противник может быстро угадать нужный тип и помешать вам собрать наибольшее количество украшений. Иногда лучшая тактика — это успешный блеф.

Описание бонусных тайлов

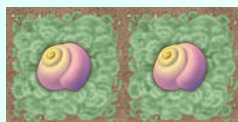
БОНУСНЫЕ ТАЙЛЫ ШАЛАША

Если вы выбрали бонусный тайл этого типа, покажите его противнику, а затем **возьмите в руку**. Вы можете разыграть его в следующих ходах, как обычный тайл шалаша из руки.



Белые перья и белые цветы считаются соответствующими украшениями любого нужного вам цвета при подсчёте для фишек целей (решение принимается в конце игры).

Земля (коричневый фон клетки) — это четвёртый тип поверхности, который не учитывается при подсчёте групп смежных клеток.



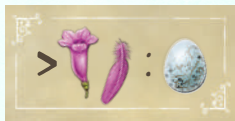
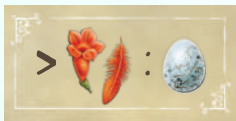
При подсчёте тайл с **цветными ракушками** позволяет выложившему его игроку победить в ничьей, независимо от количества обычных ракушек:

- при равном количестве украшений в столбце;
- при равном количестве клеток со мхом в группах;
- в конце игры при равном количестве жетонов яиц.

Кроме того, цветные ракушки позволяют вам получить жетон яйца за бонусный тайл украшений с ракушками.

БОНУСНЫЕ ТАЙЛЫ УКРАШЕНИЙ

Если вы выбрали бонусный тайл этого типа, **положите его лицевой стороной вверх рядом со своим шалашом** и держите в открытую до конца игры.



Вы получаете 1 жетон яйца, если при подсчёте в вашем шалаше **больше перьев и цветов указанного цвета**, чем у противника. Если у противника равное или большее количество нужных украшений, никто не получает жетон.

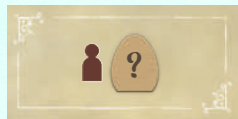
Важно! Белые перья и цветы при данном подсчёте не учитываются.



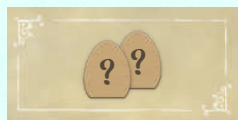
Вы получаете 1 жетон яйца, если при подсчёте в вашем шалаше **больше ракушек**, чем у противника, или у вас есть **цветные ракушки**. Если у противника равное или большее количество обычных ракушек или есть цветные ракушки, никто не получает жетон.

БОНУСНЫЕ ТАЙЛЫ РАЗВЕДКИ

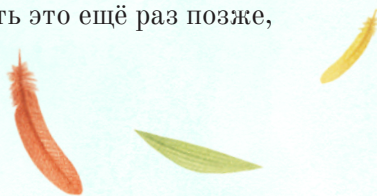
Бонусные тайлы этого типа позволяют получить информацию о символах на скрытых фишках целей. Разыграв эффект такого тайла, **положите его рядом со своим шалашом** в качестве напоминания.



Посмотрите символ на 1 фишке цели, обращённой к противнику. Вы также можете сделать это ещё раз позже, если забудете его.



Посмотрите символы на 2 фишках целей, отложенных во время подготовки, не показывая их противнику. Вы также можете сделать это ещё раз позже, если забудете их.



БОНУСНЫЕ ТАЙЛЫ С ЖЕТОНАМИ

Бонусным тайлам этого типа соответствуют **5 бонусных жетонов**. Разыграв эффект такого тайла, **положите его рядом со своим шалашом** в качестве напоминания.



Возьмите бонусный жетон «X» и поместите его на 1 перо или 1 цветок любого цвета (включая белый) в своём шалаше или в шалаше противника. Перо или цветок под этим жетоном не учитывается при подсчёте в конце игры.



Возьмите соответствующий бонусный жетон белого цветка или белого пера и поместите его на любую клетку на тайле вашего шалаша, не закрывая ни одного украшения. При подсчёте жетон будет считаться цветком или пером выбранного вами цвета.



Возьмите бонусный жетон ракушек и поместите его на любую клетку на тайле вашего шалаша, не закрывая ни одного украшения. При подсчёте жетон будет считаться 2 ракушками на этой клетке для разрешения ничьей и при подсчёте для бонусного тайла украшений.



Возьмите бонусный жетон ветки и поместите его в свой шалаш так, чтобы он соединил 2 клетки в одном ряду или столбце (не по диагонали) и не закрывал ни одного украшения. Если 2 клетки, соприкасающиеся с концами ветки, с одной и той же поверхностью, они считаются смежными и входят в одну группу. Это учитывается как при подсчёте самоцветов в группе клеток с одной поверхностью, так и при подсчёте клеток в самой большой группе.

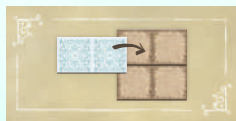


В данном примере 2 группы клеток с соломой стали смежными и образовали 1 группу из 5 клеток.



БОНУСНЫЕ ТАЙЛЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Большинство этих тайлов позволяют повлиять на игру противника. Разыграв эффект тайла, **положите его рядом со своим шалашом** в качестве напоминания.



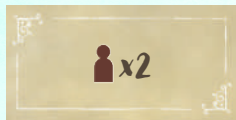
Возьмите тайл с верха стопки тайлов шалаша и закройте им 2 клетки в своём шалаше (они могут относиться как к одному тайлу, так и к разным).

Украшения и жетоны на закрытых тайлах не учитываются при подсчёте, вместо них учитываются украшения и жетоны на тайле сверху.

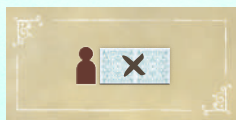


Выберите 1 из 3 открытых тайлов шалаша и отдайте его противнику, затем выложите на его место новый.

В свой следующий ход противник не может взять новый тайл шалаша и обязан разыграть тот тайл, который вы ему дали. Если противник уже сделал 12 ходов, этот бонусный тайл не имеет эффекта.



После конца вашего хода противник делает 2 хода подряд. Если противник уже сделал 11 или 12 ходов, этот бонусный тайл не имеет эффекта.



Противник сбрасывает тайл шалаша из руки. Если у него в руке несколько тайлов, он сбрасывает 1 из них по своему выбору.



ПРИМЕР ПОДСЧЁТА

Семён и Полина раскрывают фишки целей и начинают подсчёт.



Семён



Полина



Самые большие группы

Гравий: Семён получает 1 жетон яйца, так как его группа из 8 клеток, а у Полины — из 5.

Солома: Полина получает 1 жетон яйца, так как у обоих игроков группа из 6 клеток (у Полины — благодаря жетону ветки, который соединяет 2 группы), но у Полины больше ракушек в этой группе.

Мох: Полина получает 1 жетон яйца, так как её группа из 8 клеток, а у Семёна — из 4.

Наибольшее количество украшений в столбцах

Столбец 1 (цветы любого цвета): Полина получает 2 жетона яиц, так как у неё 1 цветок, а у Семёна нет ни одного.

Столбец 2 (жёлтые цветы): Семён получает 1 жетон яйца, так как у него 4 жёлтых цветка, а у Полины нет ни одного.

Столбец 3 (красные перья): Полина получает 1 жетон яйца, так как у неё 2 красных пера и ракушка, а у Семёна только 2 пера (белые заменяют перья любого цвета) и ни одной ракушки.

Столбец 4 (перья любого цвета): Семён получает 1 жетон яйца, так как у него 4 пера и цветная ракушка, а у Полины 4 пера (3 на тайлах и 1 на жетоне) и 4 обычных ракушки.

Столбец 5 (фиолетовые перья): Полина получает 1 жетон яйца, так как у неё 2 фиолетовых пера, а у Семёна нет ни одного.

Столбец 6 (жёлтые перья): никто не получает жетонов яиц, так как и у Полины, и у Семёна по 2 жёлтых пера, но ни одной ракушки, чтобы разрешить ничью.

Бонусные тайлы

За игру Семён получил 3 бонусных тайла: 2 тайла шалаша и 1 тайл украшений. За этот тайл Семён получит 1 жетон яйца, так как у него больше жёлтых украшений, чем у Полины (9 против 7, белые цветы и перья не учитываются).

Полина получила 3 бонусных тайла: 2 тайла с жетонами и 1 тайл украшений. Однако Полина не получает за него жетон яйца, так как у Семёна есть цветные ракушки.

Всего Полина получила 6 жетонов яиц, а Семён — 4. Полина побеждает!

Режим «Шалаш особой сложности»

Данный режим предназначен для опытных игроков, а также для тех, кто хочет увеличить сложность.

Играйте по обычным правилам со следующими изменениями.

ПОДГОТОВКА

На этапе 5 перемешайте 20 бонусных тайлов, затем **возьмите 7 случайных** и выложите их лицевой стороной вверх, а остальные уберите в коробку.

На протяжении всей игры вам будут доступны только эти 7 тайлов. Также уберите в коробку все бонусные жетоны, соответствующие убраным тайлам.

КРАТКИЙ ОБЗОР

Основное отличие данного режима заключается в том, что вам предстоит построить шалаш размером **6 x 5 клеток** вместо 6 x 4.

ХОД ИГРЫ

Как правило, для завершения вашего шалаша вам понадобится **15 ходов**, а не 12, как в обычной игре.

Третий самоцвет в столбце или в группе смежных клеток с одной поверхностью позволяет **выбрать 1 из доступных бонусных тайлов**.

Если бонусные тайлы закончились, вы не получаете ничего.

Режим «Честная игра»

Этот режим предназначен для менее опытных игроков, а также для тех, кто предпочитает мирное строительство шалаша без взаимодействия с противником.

Играйте по обычным правилам со следующими изменениями.

ПОДГОТОВКА

Перед этапом 5 уберите в коробку изображённые ниже бонусные тайлы и жетон. В данном режиме они не используются.

Всего в игре у вас будет **16 бонусных тайлов** вместо 20.



Создатели игры

Автор: Пьерпаоло Паолетти

Разработчик: Симоне Лучани

Художник: Ирен Ласки

Арт-директор: Арианна Сантини

Редакторы: Стефания Никколини,
Джулиано Аквати

Автор благодарит Джаду, Гона, Нико, Але, Джана, Убби, Рокко, Пинью, Симоне, пару Франческо и всех, кого мог забыть упомянуть.

Русскоязычное издание
подготовлено GaGa Games

Переводчик: Валерия Зитева

Корректор: Елена Даценко

Редактор: Евгения Орлова

Дизайнер-верстальщик: Алиса Каршицкая

Руководитель проекта: Елена Ткачева

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

