ЯМИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Ями» **— кооперативная игра с ограниченным общением между участниками, сочетающая механику взяток и размещение полимино на игровом поле.**

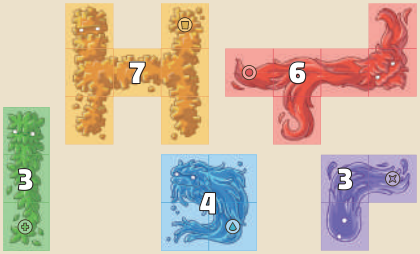
Вам предстоит пройти сюжетную кампанию из 22 заданий, исследуя открытый мир. Выполнив задание № 22, вы побеждаете в игре!

В каждом задании вам нужно разыграть несколько взяток, чтобы получить жетоны ду́хов. С помощью них вы должны полностью окружить жетоны заданий на игровом поле, соблюдая определённые правила. Только целиком окружив жетоны, вы выполняете задание!

СОСТАВ ИГРЫ

35 жетонов духов

(с номерами от 1 до 7 каждого из пяти цветов)



Они олицетворяют духов — их вы, искатели приключений, теперь можете видеть в тумане, который опустился на остров из-за лиан. Выкладывайте эти жетоны так, чтобы окружать ими жетоны заданий.

35 карт духов

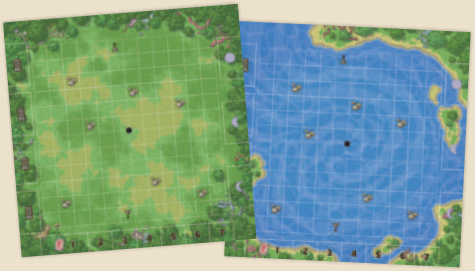
(со значениями от 1 до 7 каждого из пяти цветов)



Каждая карта соответствует одному из жетонов духов (изображён в центре карты).

Двустороннее игровое поле

(на лицевой стороне лес, на оборотной – озеро)



Двусторонний планшет Автомы



Карта козыря

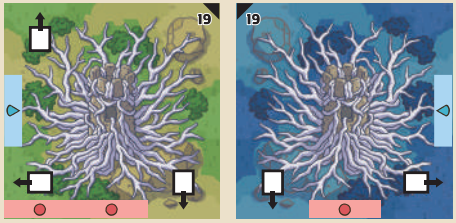


Устанавливает козырный цвет для первого раунда в каждом задании.

8 карт-памяток
(по 2 двусторонние карты на игрока)



30 двусторонних жетонов заданий



Дневная сторона **Ночная сторона**

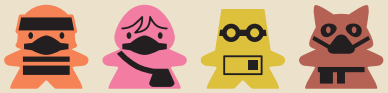
6 жетонов силы
(1 запасной; используйте их только по указанию)

8 жетонов водоворота
(1 запасной; используйте их только по указанию)

10 жетонов тумана
(по 2 жетона каждого цвета; используйте их только по указанию)

5 жетонов волшебства
(используйте их только по указанию)

8 фишек искателей приключений
(по 2 фишки каждого цвета)



Фишка Какапо



10 конвертов (5 белых, 4 чёрных и 1 красный).
В них хранятся дополнительные компоненты игры: например, базы силы и новые карты духов. (Открывайте конверты только по указанию.)

15 листов путешествия (10 с обычной схемой королевства, 5 с усложнённой схемой королевства). **Они помогут вам отслеживать ход вашего приключения.**

Вступительное письмо. Это послание от короля Какапо, который приветствует вас в игровом мире.

Путевой журнал. В нём вы найдёте подготовку к заданиям и награды, которые вы получите за выполнение этих заданий.

Правила игры.

ВНИМАНИЕ!

В коробке вы найдёте конверты с дополнительными компонентами игры. Открывайте конверты только по указанию. Достав дополнительные компоненты, в конце партии верните их в соответствующие конверты.

ОБРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ



О храбрые искатели приключений! К вам обращается ваш король Какапо. С недавних пор наступление ночи сулит не добрый покой, а тревогу. Ликен и его лианы — Нокс и Холо — стремительно расползаются по всему королевству. Нам нужна ваша помощь, чтобы остановить Ликена. Ваш опыт поможет защитить историю нашего народа.

Прежде чем отправиться в приключение, обязательно загляните в учебный центр! Задания № 1 и № 2 станут вашей разминкой. Я лично буду сопровождать вас в первом задании, шаг за шагом подготавливая к испытанию. Что касается задания № 2... это будет ваше последнее учебное испытание. Если справитесь... то, возможно (всего лишь возможно), сможете спасти королевство.

А теперь крепче держитесь за перья! Сейчас я расскажу вам о задании № 1!

УЧЕБНЫЙ ЦЕНТР. УЗНАЙТЕ, КАК ВЫПОЛНЯТЬ ЗАДАНИЯ

ОБЩЕНИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Общение при выполнении заданий ограничено. Игрокам запрещено разговаривать друг с другом, если раздел правил отмечен таким символом.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Пример подготовки к заданию № 1:



1 **Поместите игровое поле стороной с лесом вверх в центр стола.**

В партии на двоих. Вы сыграете с Автомой — искусственным третьим участником. Поместите планшет Автомы той же стороной вверх рядом с полем — вы будете выкладывать её карты на этот планшет.

2 **Разделите жетоны духов на 5 стопок по цветам и поместите их рядом с полем.**

3 **Положите карту козыря на соответствующее место рядом с полем.**

4 **Разместите жетоны заданий на поле. Для задания № 1 возьмите жетоны с номерами 5 и 9 и поместите их, как показано на рисунке.**

5 **Перемешайте все 35 карт духов и выдайте каждому игроку столько, сколько указано в таблице ниже.**

Количество игроков	Количество карт на игрока	Остаток карт
2	10 (в том числе Автоме)	5
3	9	8
4	9 первому, второму и третьему и 8 четвёртому	0

Оставшиеся карты верните в коробку, не показывая их игрокам. **Карты у каждого участника — это его рука. Игроки держат свои карты в тайне друг от друга.**

В партии на двоих. Автома также получает 10 карт, разложите их на планшете Автомы следующим образом:



1. Поместите 6 случайных карт стопкой лицевой стороной вниз в крайнюю левую ячейку планшета Автомы — это колода Автомы.
2. Поместите оставшиеся 4 карты лицевой стороной вверх в остальные ячейки планшета Автомы.

6. **Выдайте каждому игроку по 2 карты-памятки.**
7. **Каждый участник выбирает себе персонажа — искателя приключений, за которого будет играть, и берёт 2 его одинаковые фишки.**
8. **Остальные компоненты игры (конверты, жетоны волшебства и т. д.) оставьте в коробке. Не доставайте их, пока не получите на это указание.**
9. **Любым способом определите первого игрока. Он получает фишку Какапо и начинает выполнять задание.**



В партии на двоих. Только игрок (не Автома) может получить фишку Какапо и начать выполнять задание.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ

Каждое задание длится не более 7 раундов: вы либо выполняете его в любой момент игры до конца 7-го раунда, либо проваливаете в конце 7-го раунда, если не успели выполнить.

Каждый раунд состоит из четырёх последовательных фаз:

1. **УСТАНОВЛЕНИЕ ОПРЕДЕЛЯЮЩЕЙ КАРТЫ (ФАЗА ВЗЯТКИ)**.
2. **ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНА ДУХА**.
3. **ПОМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНА ДУХА НА ПОЛЕ.**
4. **ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ**.

1. УСТАНОВЛЕНИЕ ОПРЕДЕЛЯЮЩЕЙ КАРТЫ (ФАЗА ВЗЯТКИ)



Определяющая карта устанавливает козырный цвет для следующего раунда (он может меняться каждый раунд). Карта козыря устанавливает козырный цвет только для первого раунда в каждом задании.

В этой фазе проведите розыгрыш взятки.

Сначала первый игрок выкладывает любую карту духа из руки лицевой стороной вверх перед собой, затем каждый участник по часовой стрелке **должен выложить карту духа того же цвета (то есть следовать этому цвету), если она у него есть**. Если у игрока нет карты духа того же цвета, он может выложить любую карту из руки.

После того как каждый участник выложил по одной карте, определите, кто выиграл взятку.

Взятку выиграл тот, кто выложил карту ведущего цвета (цвета первой выложенной карты) с бóльшим значением. Если при этом кто-либо выложил карты козырного цвета, то взятку выиграл тот, кто выложил карту козырного цвета с бóльшим значением. Такая карта становится определяющей.

Пример 1

Первая взятка



Козырный цвет *Первый игрок*

Вторая взятка



Козырный цвет *Первый игрок*

Синяя «5» побеждает в первой взятке и становится определяющей картой. Это значит, что козырный цвет для второй взятки – синий.

Во второй взятке игроки должны следовать фиолетовому цвету, но у последнего участника (как и у второго) нет карты этого цвета. Он выкладывает синюю «2» и выигрывает взятку, поскольку это карта козырного цвета. Синяя «2» становится определяющей картой для третьей взятки.

В конце этой фазы сложите в стопку все карты, выложенные во взятку, накройте её определяющей картой и поместите рядом с полем ниже номера текущего раунда. Так вы сможете отслеживать количество завершённых раундов и помнить козырный цвет для следующего.



Пример 2. *Уже проведено 6 раундов. Красная «4» — новая определяющая карта, поэтому красный цвет — козырный для последнего раунда.*

В партии на двоих. Участник с фишкой Какапо становится ведущим игроком и принимает решения за Автому. Автома не получает фишку Какапо, даже если становится первым игроком.

Если Автома – не первый игрок:

- Если одна из карт на планшете Автомы, лежащих лицевой стороной вверх, того же цвета, что и первая выложенная карта, Автома должна выложить эту карту.
- Если у Автомы таких карт несколько, ведущий игрок выбирает, какую из них выложит Автома.
- Если у Автомы таких карт нет, ведущий игрок выбирает, какую карту выложит Автома, – одну из лежащих лицевой стороной вверх на её планшете или верхнюю карту из колоды Автомы.

Если Автома — первый игрок (она им становится, если её карта духа победила во взятке в предыдущем раунде): ведущий игрок выбирает, какую карту выложит Автома, — одну из лежащих лицевой стороной вверх на её планшете или верхнюю карту из колоды Автомы.

2. ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНА ДУХА

Возьмите жетон духа, который соответствует определяющей карте.



Пример 3. *Синяя «5» победила в первой взятке и стала определяющей картой (см. пример 1). Игроки берут соответствующий ей жетон духа.*

3. ПОМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНА ДУХА НА ПОЛЕ

Поместите жетон духа на поле, следуя правилам ниже.

- Вы можете обсуждать между собой только то, куда вы поместите жетон духа. Нельзя рассказывать о своих картах в руке и намерениях.
- Нельзя размещать жетоны духов за пределами сетки поля 12 × 12.
- Нельзя размещать жетоны духов поверх уже выложенных жетонов заданий или духов.
- Нельзя перемещать уже выложенные жетоны духов, если только вы не применяете свойство базы силы, которое позволяет это сделать.
- Вы можете поместить жетон духа лицевой стороной вверх или вниз — на ваше усмотрение.
- Вы можете поместить жетон духа только на пустые клетки поля (если не указано иное).



Пример 4. *Допустимое размещение жетонов духов*

- **Вы можете поместить жетон духа на любые пустые клетки поля.**
- **Вы можете поместить жетон духа любой стороной вверх.**
- **Вы можете поместить жетон духа так, чтобы он касался края жетона задания, отличающегося по цвету. Однако в таком случае вы проваливаете задание, поскольку не соблюдаете ограничение жетона задания (см. оранжевый жетон духа).**



Пример 5. *Недопустимое размещение жетонов духов*

- **Зелёный жетон духа выложен неправильно, поскольку нельзя размещать жетоны за пределами сетки поля 12 × 12.**
- **Оранжевый и фиолетовый жетоны духов выложены неправильно, поскольку нельзя размещать жетоны поверх уже выложенных жетонов заданий или духов.**

Если на поле недостаточно пустых клеток, чтобы поместить жетон духа, соблюдая правила, то вы проваливаете задание.

4. ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ



Чтобы выполнить задание, вам нужно до конца 7-го раунда поместить жетоны духов на поле так, чтобы полностью окружить все жетоны заданий.

Жетон задания считается полностью окружённым, если на всех соседних по горизонтали и вертикали клетках выложены жетоны духов. Не обязательно выкладывать жетоны духов на соседние по диагонали клетки.





ОГРАНИЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ЗАДАНИЙ

Будьте внимательны, юные искатели приключений! В задании № 1 некоторые края жетонов заданий отмечены определённым цветом. На соседнюю с таким краем клетку вы должны поместить жетон духа того же цвета. Нарушив это правило, вы проваливаете задание.



Проверка количества раундов

- **Если вы ещё не выполнили задание, а текущий раунд — не 7-й, то переходите к следующему раунду.** Участник, выигравший взятку в этом раунде, становится первым игроком в следующем раунде и получает фишку Какапо.



В партии на двоих. Если первым игроком становится Автома, участник с фишкой Какапо оставляет эту фишку у себя на новый раунд. **Если в этом раунде Автома выложила карту, лежащую лицевой стороной вверх, пополните ячейку на её планшете новой картой из колоды Автомы.**

- **Если к концу 7-го раунда задание всё ещё не выполнено, то вы проваливаете его.**

КОНЕЦ ЗАДАНИЯ



Независимо от того, выполнили вы или провалили задание, возьмите лист путешествия и отметьте крайнее левое деление на лунном пути. Вы узнаете подробности позже, но помните: время на исходе, лианы не собираются ждать конца вашего обучения. Они продолжают наступать!



Если вы провалили задание № 1, попробуйте ещё раз и будьте внимательнее.

Если вы выполнили его, поздравляю! Теперь переходите к заданию № 2, но на этот раз действуйте без моей помощи и докажите, что готовы к настоящему приключению.

Справа я покажу вам, как подготовить задание № 2.



Задание № 2. Чтобы его выполнить, вам нужно окружить жетоны заданий с номерами 3 и 7. При провале пробуйте заново, пока не выполните первые два задания.

ГОТОВЫ К ПРИКЛЮЧЕНИЮ?



Теперь, когда вы блестяще выполнили первые два задания (я действительно впечатлён!), пора получить свою первую награду.

Откройте конверт А и достаньте лежащую внутри базу силы. Также получите два жетона силы (2)... и доступ к одному месту силы (1) для использования базы силы. Обведите соответствующие символы на листе путешествия. Неплохо для начала, правда?

Но пока рано радоваться... настоящее испытание только начинается. Перед вами открывается всё королевство, полное загадок, ловушек... и густого тумана, скрывающего опасности.

Присоединяйтесь ко мне в путевом журнале! Я расскажу всё, что нам известно о схеме королевства: о символах, наградах, заданиях... обо всём, что вам нужно узнать, чтобы выжить.

Да, и последнее: в конце этих правил вы найдёте расшифровку символов. Держите её под рукой — она пригодится, когда над вами нависнет настоящая угроза.

РАСШИФРОВКА СИМВОЛОВ



Тотем (награда). Получите доступ к месту силы на поле.



За́мок (награда). Получите жетон силы (). В любой момент выполнения задания вы можете поместить его в свободную ячейку базы силы, чтобы применить свойство этой базы. **Жетон силы остаётся у вас до конца кампании, и вы можете использовать его в каждом задании.**



Белый конверт (награда). Откройте белый конверт с указанной на нём буквой и достаньте лежащую внутри базу силы. Перед каждым заданием вы можете поместить полученные базы силы в доступные места силы на поле, чтобы упростить себе выполнение задания.



Очищенная лиана Холо (награда). Каждая очищенная лиана снижает сложность задания № 22, в котором вы сразитесь с Ликеном.



Ликен. Этим символом отмечено последнее задание (№ 22).



Фазы луны. Отметив на лунном пути деление с символом фазы луны, откройте чёрный конверт () с этим же символом и поместите лежащий внутри жетон луны (кроме жетона с символом полнолуния) на предназначенное для него место на поле. **Жетоны луны добавляют усложнения, которые накапливаются и сохраняются до конца кампании.**



Звёзды. Выполнив задание за 5 раундов или меньше, отметьте звезду возле номера этого задания на листе путешествия. Также, выполнив задание № 22 до достижения конца лунного пути, отметьте на лунном пути по 2 звезды за каждое не отмеченное на нём деление.



Красный конверт. Откройте в конце кампании, только если выполнили задание № 22.



Жетон водоворота (для озера). Вы можете поместить жетон духа поверх жетона водоворота, чтобы немедленно сбросить с поля этот жетон водоворота. После этого каждый игрок должен сбросить любую карту из руки, не показывая её другим участникам.



Жетон тумана (для заражённого леса). Вы можете поместить жетон духа поверх жетона тумана, чтобы немедленно сбросить с поля этот жетон тумана. Следующая взятка должна начаться с карты того же цвета, что и сброшенный жетон тумана, если это возможно. Сбросив сразу несколько жетонов тумана, начните следующую взятку с карты одного из цветов этих жетонов по вашему выбору.

Чтобы сыграть в ночном режиме, просто переверните жетоны заданий на ночную сторону — чёрный треугольник на них должен находиться на том же месте на поле, что и в дневном (обычном) режиме игры.



Дневной режим



Ночной режим

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Хироки Оба, Рёдзи Судзуки, Хираку Тэдзука и Энтони Перон.
Художник: Макото Таками.
Графические дизайнеры: Макото Таками, Тания Бунтанг.
Верстальщик: Стефани Лере.
Особая благодарность: Кунтида Салинтон, Ромен Бре, Кевин Чэун, Рэйчел Канделон.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Главный редактор: Иван Реморов.
Выпускающий редактор: Анастасия Пивоварова.
Редакторы: Валерия Цой, Лайла Сатирова.
Переводчики: Ксения Москвичева, Валерия Цой.
Корректор: Полина Ли.
Верстальщики: Вероника Романова, Михаил Кузнецов.

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.