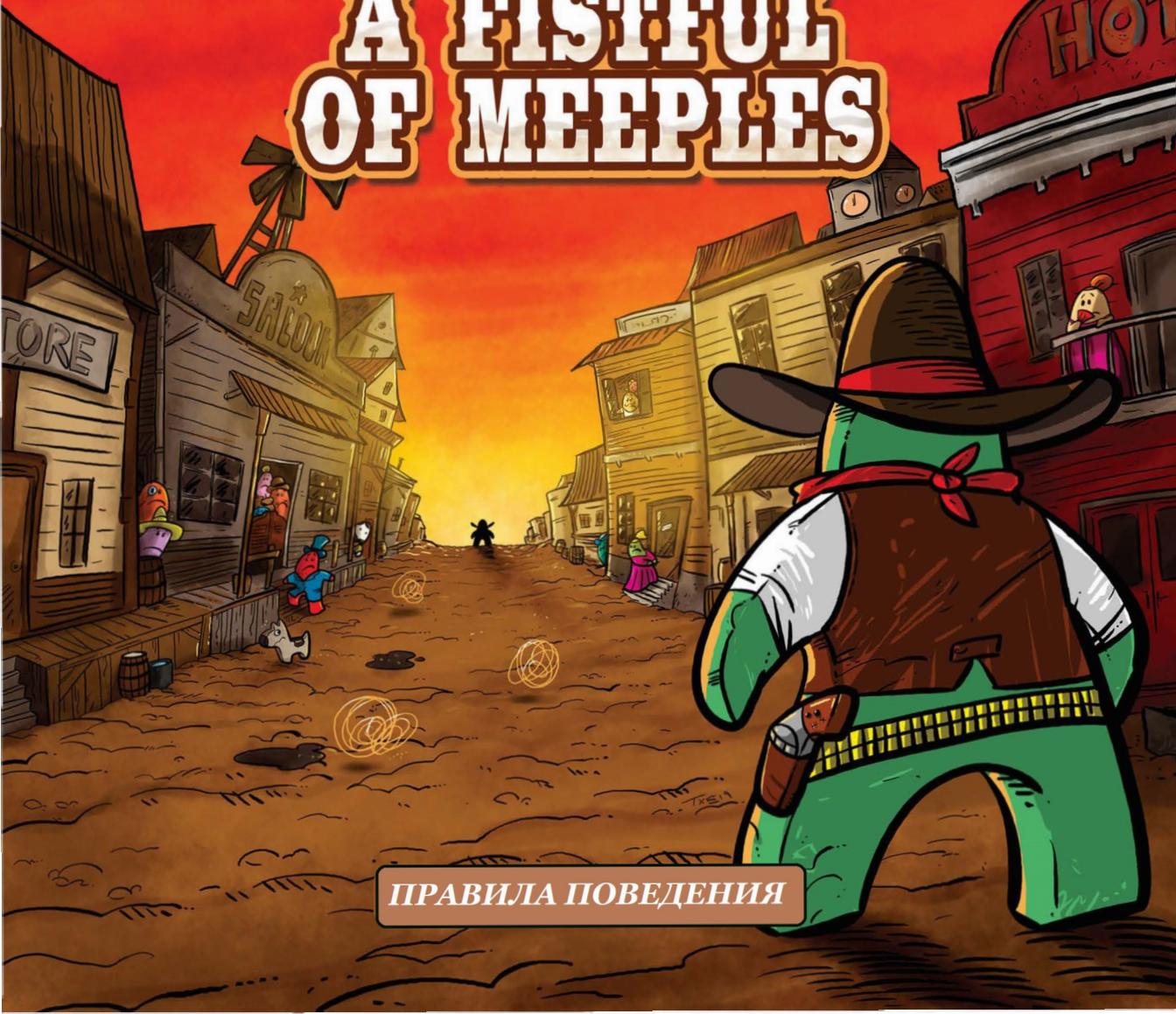


# A FISTFUL OF MEEPLES



ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ

# Компоненты



Игровое поле



1 мипл Мадам



4 мипла Законника



5 миплов Грабителей



6 миплов Шахтёров



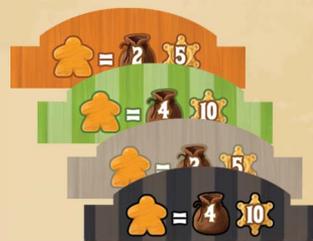
21 мипла Строителей



36 кубов золота



4 жетона Перестрелки



32 тайла вывесок



18 кубов камня



2 игральные кубика



3 куба динамита



6 золотых слитков



1 мешок для добычи

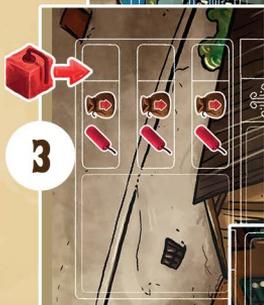
# За пригоршню миплов

Механика манкалы встречается с механикой размещения рабочих в настольной игре про Дикий Запад. В ваш ход вы будете брать пригоршню миплов и размещать их по улице. Затем вам предстоит совершать действия, такие как: добыча золота, строительство бизнеса, уличные перестрелки, и проведение побега из тюрьмы с использованием динамита. А после того как пыль осядет, игрок с наибольшим числом очков побеждает.



## Подготовка к игре

1. Разместите игровое поле в центре стола.
2. Поместите по одному золотому слитку в каждую из шести ячеек Банка.
3. Поместите по одному кубу динамита в три обозначенные зоны Тюрьмы.
4. Поместите мипл Мадам [Розовый] в Салун.
5. Случайным образом разместите по 3 мипла в каждое из 12 зданий на Главной улице.  
**Важно:** Вы можете использовать мешок для добычи, чтобы случайным образом разместить миплов.
6. Подготовьте мешок для добычи, положив в него 36 кубов слитков и 18 кубов камня.



## Подготовка игрока

Каждый игрок выбирает себе цвет и берет следующие компоненты, в соответствии с выбранным цветом:

- 1 жетон Перестрелки
- 8 двухсторонних тайлов вывесок

Определите первого игрока. Начиная справа от первого игрока, и продолжая против часовой стрелки вокруг стола, каждый игрок размещает по одному тайлу вывески (стороной тайла с пятью очками) на одно из четырех зданий по углам на Главной улице (Смотрите пункт 7 на прошлом изображении).

## Игровой процесс

### Ход игры

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке (начиная с первого игрока). Когда наступит ваша очередь ходить, выполните следующие шаги по порядку:

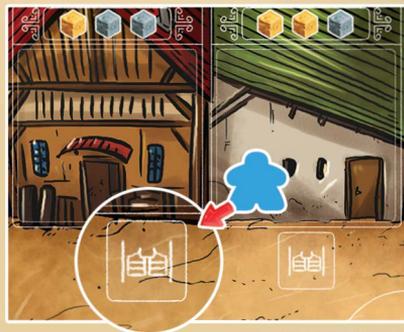
- 1** Выберите локацию с одним миплом или более (Здание, Салун или Тюрьма) и возьмите всех миплов оттуда.
- 2** Разместите взятых миплов на доступные области на Главной улице, одного мипла на один вход в Здание, продолжая до тех пор, пока не разместите всех миплов.
  - В каждой области Перестрелки может быть лишь один мипл. Если на области Перестрелки уже стоит мипл, то пропустите его, и продолжайте размещать оставшихся миплов на другой стороне Главной улицы.
- 2А** **Размещение миплов из Здания на Главной улице**
  - Вы должны размещать миплов на соседствующих входах в здание или на области Перестрелки, затем продолжить в том же направлении.

**Пример:** Если вы помещаете мипла на область выбранного Здания в обратном часовому порядку, то должны продолжить размещать в этом же порядке до конца вашего хода.

2B

## Размещение миплов из Салуна или Тюрьмы

- Если вы выбрали Салун или Тюрьму, то можете выбрать или вход в здание, или доступную область Перестрелки, откуда можете начать размещение мипла. Затем продолжайте размещать оставшихся миплов в заданном изначально направлении.
- Если вы выбрали Тюрьму, то немедленно переложите 1 куб динамита из Тюрьмы в мешок для добычи. (Если кубов динамита не осталось, то пропустите этот шаг.)



Пример: Шаг 2

Пример: Шаг 2B



Пример: Шаг 4



## 3 Разыграйте эффекты миплов

- Разыграйте каждого размещенного вами мипла в любом порядке на ваш выбор (посмотрите Действия миплов ниже).

## 4 Проверьте возможность покупки золотого слитка

- Если у вас есть золото в запасе равное наименьшей стоимости доступного золотого слитка в Банке, то вы обязаны вернуть указанное количество золота в мешок, и после взять к себе в запас золотой слиток.

**Важно:** Всегда забирайте тот золотой слиток, что требует меньше всего золота. Вы делаете это в конце вашего хода, после розыгрыша эффектов всех миплов. Золотые слитки не могут быть использованы в качестве золота для оплаты вывесок - они нужны для финального подсчета очков.

5

## Локации и области

**Локации** — это места, откуда мы берем миплов и начинаем свой ход. К локациям относятся Здания, Салун и Тюрьма.

- **Здания** — это 12 локаций по обе стороны Главной улицы; в них может находиться любое количество миплов.
- **Салун** — это локация, куда размещаются миплы, победившие в Перестрелке, а также Строители, которых создала Мадам.
- **Тюрьма** — это место, где содержатся Грабители, задержанные Законниками.
- Если вы берете миплов из Салуна или Тюрьмы, то вы можете выбрать для размещения вашего первого мипла любой вход в здание или область Перестрелки.

**Области** — это куда вы размещаете миплов во время вашего хода. К областям относят входы в здания и области перестрелки.

- **Вход в здание** — это область перед Зданием, где размещается мипл прежде, чем будет разыгран его эффект. После розыгрыша его эффекта, поместите мипла внутрь Здания.

***Важно:** На каждый вход в здание может быть размещен только один мипл.*

- **Область перестрелки** — это область, где размещается мипл перед розыгрышем эффекта Перестрелки. Когда вы ставите мипла на область Перестрелки, то положите жетон Перестрелки в той же области под вашим миплом. Жетон отмечает, что этот мипл будет под вашим контролем во время следующей Перестрелки.
- На каждой области Перестрелки может стоять только один мипл за раз. Если вы размещаете миплов и столкнулись с занятой областью Перестрелки, пропустите её и продолжайте размещение миплов на другой стороне Главной улицы.

***Важно:** Если вы захотите разместить Мадам в области Перестрелки, то вместо начала Перестрелки направьте её в Салун.*

- К доступным областям относятся входы в здания и область Перестрелки, где на текущий момент не стоит мипл.

## Действия миплов

Миплы взаимодействуют друг с другом в зависимости от своей новой локации и от того, какие другие миплы там уже присутствуют. Шахтёры, Грабители, Законники и Мадам должны выполнять связанные с ними действия, если это возможно. Однако вы можете не строить и не улучшать вывеску Здания при помощи Строителя, если не хотите этого делать. Если на каждой из двух областей Перестрелки есть по одному миплу с обеих сторон, то вы должны разыграть Перестрелку (во время шага "Разыграйте эффект миплов" в свой ход).

**Важно:** Порядок выполнения эффектов размещенных миплов вы выбираете сами.

### ■ Строители [Коричневые]

- A** Когда вы разыгрываете эффект Строителя в Здании, где нет размещенного тайла вывески, то можете построить собственную вывеску, взяв её из своего запаса.
- Для строительства вывески вы должны заплатить стоимость, отмеченную на здании, вернув кубы золота и/или камней обратно в мешок добычи, затем разместить ваш тайл вывески из запаса стороной с 5 очками.
- B** Когда вы разыгрываете эффект Строителя в Здании, где уже есть тайл вывески с 5 очками, то хозяин может улучшить этот тайл.
- Для улучшения тайла вывески, хозяин должен заплатить стоимость, обозначенную сверху Здания, затем перевернуть тайл вывески стороной с 10 очками.



**Важно:** Если вы разыгрываете эффект в здании другого игрока с тайлом вывески в 5 очков, то он может улучшить её во время вашего хода (когда вы выбрали эффект розыгрыша Строителя).

### ■ Шахтёры [Синие]

Когда вы разыгрываете эффект Шахтёра в Здании, где есть тайл вывески, то её хозяин вытягивает определенное количество кубиков из мешка добычи.

- Тайл с вывеской в 5 очков позволит взять 2 куба из мешка добычи.



- Тайл с вывеской в 10 очков позволит взять из мешка добычи 4 кубика.
- Если у Здания нет тайл вывески, то ничего не достаётся из мешка.
- Если у Здания есть тайл вывески другого игрока, то он тянет из мешка добычи обозначенное количество кубов (когда должен быть разыгран эффект Шахтёра).



### ■ Грабители [Красные]

Когда вы разыгрываете эффект Грабителя в здании, где есть один или более Шахтёров, то вытяните из мешка добычи 2 кубика за каждого из Шахтёров.



### ■ Законники [Синие]

Когда Вы разыгрываете эффект Законника в Здании, где один или более Грабителей, вытяните из мешка 2 кубика за каждого из них. Затем уберите всех Грабителей из Здания и поместите их в Тюрьму.



### ■ Мадам [Розовая]

Когда вы разыгрываете эффект Мадам в Здании с одним или более Строителями, то тяните 1 куб из мешка добычи за каждого Строителя в нём. Затем уберите всех Строителей из Здания и поместите их в Салун.

## ■ Перестрелка (Любые два мипла стоят на областях Перестрелки)

Вы должны разыграть эффект Перестрелки, если на обеих областях Перестрелки тоят с миплы. Выполните следующие действия:

1. Оба игрока с жетонами Перестрелки на Главной улице обязаны бросить по кубику.
2. Игрок, контролирующий мипла с более высоким навыком стрельбы, может перебросить кубик один раз. Навыки стрельбы следующие:

**Законники** ▶ **Грабители** ▶ **Шахтёры** ▶ **Строители**

Игрок с наибольшим результатом побеждает в Перестрелке и тянет определенное количество кубиков в качестве награды из мешка добычи.

В случае ничьей, игрок, контролирующий мипла с более высоким навыком стрельбы, побеждает.

**Важно:** Если оба мипла имеют одинаковые навыки стрельбы и оба бросили кубики вничью, то они оба помещаются в могилы на Кладбище. Затем оба игрока тянут соответствующую навыку награду, так как они оба выиграли в перестрелке (смотрите ниже).

3. Проигравший мипл помещается в могилу на Кладбище.

**Важно:** Если не осталось свободных могил, то верните мипла назад в коробку от игры.

4. Победивший мипл помещается в Салун.
5. В качестве награды, игрок, контролировавший мипла-победителя тянет определенное количество кубов из мешка добычи. Количество зависит от типа мипла, помещенного на Кладбище. Согласно табличке неподалеку от Кладбища:  
**Законники:** 4 куба; **Грабители:** 3 куба; **Шахтёры:** 2 куба; **Строители:** 1 куб.  
Игроки убирают жетоны Перестрелки с Главной улицы и возвращают их к себе обратно в запас.

**Важно:** Если вы поместили мипла на область с жетоном Перестрелки, когда на противоположной стороне улицы уже размещен ваш жетон Перестрелки, вы обязаны выбрать другого игрока, добавить его жетон Перестрелки под только что поставленного вами мипла. Далее продолжайте ваш обычный ход. continue your turn as normal. Выбранный вами игрок будет контролировать мипла во время Перестрелки (когда вы решите разыграть ее эффект)



# Конец игры

## Наступление конца игры

Конец игры наступает тогда, когда выполняется одно из условий:

1. Нет золотых слитков в Банке.
2. Нет пустых мест на Кладбище.
3. Все три динамита достали из мешка добычи.

В любом случае игра продолжается до тех пор, пока каждый игрок не сыграет равное количество ходов (заканчивая игроком справа от первого игрока). Затем игра переходит к подсчету очков.

## Подсчет очков

Набор очков идет следующим образом:

- 1 очко за куб золота в вашем запасе
- 10 очков за золотой слиток в вашем запасе
- Очки, обозначенные на ваших тайлах вывесок Зданий (5 или 10 очков за каждую)



Игрок с наибольшим числом победных очков побеждает! В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим числом кубов золота и камня. Если и в данном случае ничья, то играйте снова!

**Game Design by** Jonathan “Jonny Pac” Cantin

**Development by** Boris Momikj & Vladimir Scarface Trajcevski

**Art by** Mihajlo Dimitrievski – The Mico

**Graphic Design by** Bojan Drango

**Rulebook editing by** Drake Villareal

**Producers:** Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, Maja Matovska

**Publisher:** Final Frontier Games

And thanks to all our playtesters!

# раткая справка

## Ход игрока

% Выберите локацию и возьмите оттуда всех миплов. Выберите направление и разместите всех миплов напротив двери или на месте ерестрелки в выбранном направлении.

‰ По возможности разыграйте эффекты всех размещенных вами миплов в любом порядке.

' " В конце ва е о хода замените кубы золота на золотой слиток, если это возможно.

### Конец игры:

- Нет золотых слитков в банке
- Нет пустых могил
- Все три динамита достали из мешка.

### Подсчет очков:

- 1 очко за куб золота
- 10 очков за золотой слиток
- Очки за размещение вывесок

## Розыгрыш эффектов

**Минер** — Хозяин заведения выт ивает 2 или 4 куба из ме ка дл добы и.



**Грабитель** -Ī Выт ивает два куба за ка до о шахтёра в локации.



**Мадам** | Выт ивает один куб за ка до о трител яв локации, затем отправл ет всех трителе в Салун"



**Строитель** | ибо строит вывеску, либо улу ает имею уюс в локации, опла ива истоимость строительства.

