

Храм Минакши

Автор: Павел Атаманчук

Версия: 1.0



2–5
игроков



40–60
минут

На входе в индуистский храм паломников встречает гопурам — это очень яркая и богато украшенная башня, которая строится над входными воротами на территорию храма. Индусы придают оформлению и внешнему виду гопурамов огромное значение — нередко по красоте и яркости они затмевают собой само святилище.

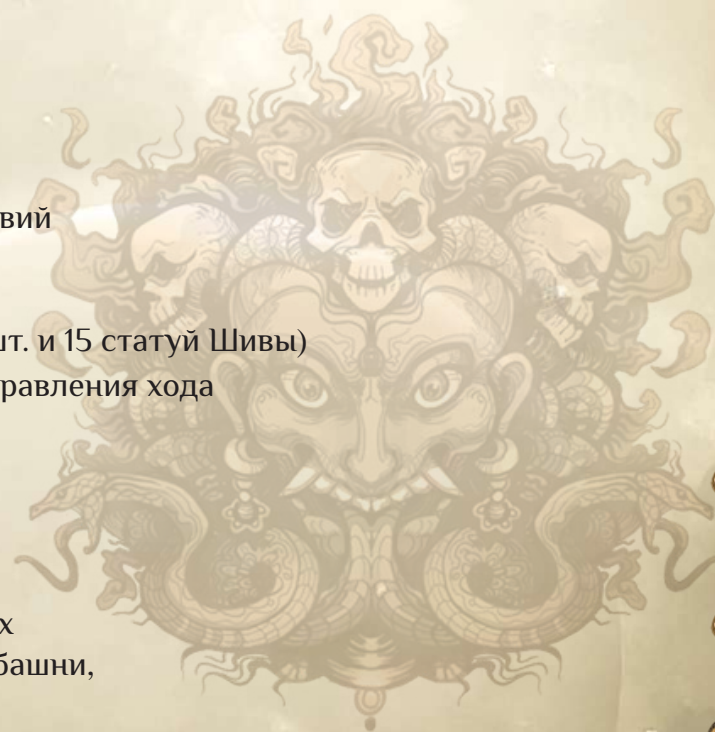
В игре «Храм Минакши» участники станут посвящёнными-строителями и будут возводить гопурамы прямо на столе, используя игровые компоненты — статуи-колонны различных божеств и карты перекрытий.

Компоненты игры

- ♦ 5 двусторонних планшетов игроков
- ♦ 15 фишек игроков (5 комплектов по 3 фишки каждого цвета)
- ♦ 28 карт развития
- ♦ 6 карт целей
- ♦ 5 карт фундаментов
- ♦ 50 карт строительства
- ♦ Игровое поле
- ♦ 2 карты выбора действий
- ♦ 6 жетонов даров
- ♦ 115 статуй-колонн (5 комплектов по 20 шт. и 15 статуй Шивы)
- ♦ 1 жетон-указатель направления хода
- ♦ 5 памяток

Цель игры

Набрать наибольшее количество победных очков (🌀) за соответствие своих действий указаниям индуистских божеств: за размещение статуй на этажах башни, получение даров божеств и выполнение тайной цели.



Общая подготовка к игре

1. Расположите деревянные статуи и игровое поле в центре стола так, чтобы всем игрокам было видно количество оставшихся статуй и удобно было их брать.
2. Найдите карту выбора действий, которая соответствует числу игроков, и положите её на соответствующее место на поле (ориентируйтесь по цифре в правом нижнем углу карты выбора действий).

3. Перемешайте колоду строительства и выложите на соответствующие ячейки рынка перекрытий на поле несколько карт стороной «перекрытие» вверх.

Количество карт зависит от числа игроков:

- 6 – для 2 и 3 игроков,
- 8 – для 4 игроков,
- 10 – для 5 игроков.



Карты промаркированы буквами от А до Е — если вышли несколько карт с идентичными буквами, сформируйте из них стопки.

4. Разделите оставшуюся колоду строительства на 2 примерно равные стопки и положите их на соответствующие места на поле стороной «действия» вверх.



5. Жетон-указатель положите под или над картой выбора действий так, чтобы стрелка указывала вправо. Направление стрелки определяет, какой частью карты выбора, правой или левой, пользуются игроки для выбора действий в текущем ходу.

6. Уберите в коробку карты развития, которые не соответствуют числу игроков (цифра в правом нижнем углу). Затем разделите карты развития на 2 колоды — I и II уровня. Перемешайте колоды по отдельности, затем положите колоду развития 2 уровня, а сверху — колоду развития 1 уровня рубашками вверх. Теперь у вас сформирована колода развития!

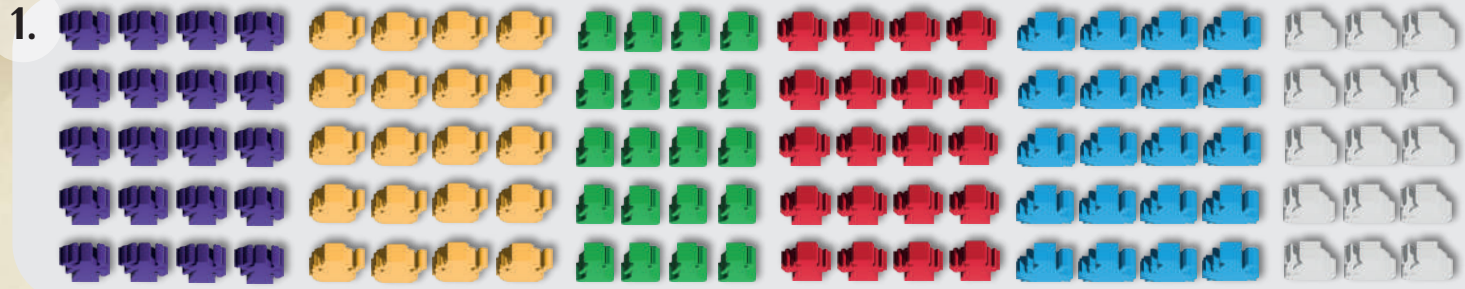


7. Выложите колоду развития на соответствующую зону на поле и откройте 3 верхние карты, выложив их под колодой. В ходе игры карты всегда будут сдвигаться справа налево, по мере того как игроки будут забирать их себе и открывать новые.

8. Выложите на поле 6 жетонов даров случайной стороной вверх. Эти жетоны нельзя переворачивать в ходе партии. В первой партии используйте стороны с точкой в нижней части жетонов.



Статуи-колонны



Жетоны даров



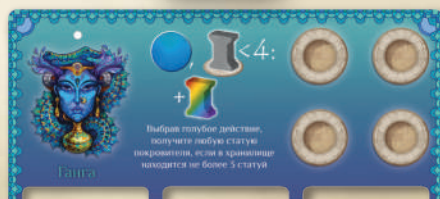
Левая стопка карт строительства

Рынок перекрытий



Правая стопка карт строительства



Планшет игрока




Примерный вид подготовленного игрового поля

подготовка к игре

1. Выдайте каждому игроку случайную карту цели. В первой партии отложите все цели в коробку — они не используются.

Все карты цели приносят игроку по 4–7  за каждый построенный этаж башни при выполнении их условий.  считаются отдельно за каждый этаж. Последний этаж может быть не накрыт перекрытием

Например, если игрок построил 4 этажа башни и на каждом выполнил условие карты цели, то он получит от 20 до 28  в конце игры.

Игроки хранят свои цели в закрытую и не показывают их соперникам.



3. Возьмите карту фундамент, соответствующую вашему покровителю, и положите её так, чтобы вам было удобно строить башню-гопурам на ней в ходе игры и вы не опрокинули её случайно.

4. Возьмите 2 фишки игрока и разместите 1 из них на деление «0» трека подсчета очков.



Каждый раз получая , продвигайте свою фишку на соответствующее число ячеек.

2. Раздайте планшеты игрокам случайным образом или по договоренности. Планшеты игроков двусторонние, но в первой игре мы рекомендуем играть на стороне с белой точкой над изображением покровителя. В дальнейшем вы вольны выбирать любую сторону полученного планшета в зависимости от ваших предпочтений или полученной карты цели.

На каждом планшете обозначено божество, свойство, которое получает игрок под его покровительством, а также ячейки вашего хранилища статуй.

Особенности подготовки и правил игры вдвоём — смотрите на странице 12.

Божество-покровитель

Свойство планшета

Ячейки для хранения статуй

Место для размещения карт расширения хранилища



2.

Ганга

Слоты под карты развития



3.



Карта фундамент

1.



4.



Ваш цвет

5

Определите очередность хода

Выставьте фишки игроков на левой стороне карты выбора действий так, чтобы фишки оказались напротив своего цвета с левой карты строительства (см. иллюстрацию ниже). Чем выше стоит фишка игрока, тем раньше он начнёт ходить.

Получите компенсацию за очередь хода в зависимости от числа игроков

3 игрока

Второй игрок получает 1 статую своего цвета, третий игрок — 2 статуи.

4 игрока

Второй и третий игроки получают по 1 статуе своего цвета, четвёртый игрок — 2 статуи.

5 игроков

Второй и третий игрок получают по 1 статуе своего цвета, четвёртый и пятый игрок — по 2 статуи.

Игроки размещают статуи в ячейках хранилища на своих планшетах.

6



ХОД ИГРЫ



Игра состоит из серии раундов, раунды — из ходов игроков, а ходы игроков — из 1 основного и возможно нескольких дополнительных действий. После чего игрок передаёт ход следующему в очереди.

Первым начинает ходить игрок, чья фишка стоит выше всех на карте выбора действий. Обратите внимание, что каждая позиция для фишек игроков на карте выбора имеет свою высоту — даже если они располагаются на одной строке действия.

Карта выбора действий — астрологический календарь. В зависимости от положения планет боги благоволят тем или иным действиям игроков. Игроки выбирают, каким прогнозам следовать и какую награду получить.

Активный игрок передвигает свою фишку на половину карты, куда направлен жетон-указатель, занимает одно из свободных мест и выполняет выбранное действие, расположенное напротив его фишки, а затем дополнительное (если доступно). После передаёт ход следующему (стоящему ниже) игроку.

Когда все игроки переместили свои фишки и выполнили действия, раунд окончен.



Ход игрока

Игрок передвигает свою фишку с одной стороны карты выбора на другую по направлению жетона-указателя. Фишку можно выставить на любом свободном месте, не занятом другими игроками. Чем выше место — тем раньше вы начнёте ходить в следующем раунде, но и тем меньше будет ваш бонус (см. далее). Нижняя строка карты действий позволяет выполнить любое основное действие, но не даёт бонусов и не позволяет задействовать карту развития и иногда свойство планшета (у неё нет ни специального действия, ни цвета).

Передвинув фишку на карту выбора, игрок выполняет основное и дополнительные действия в любом порядке, но обязательно завершая одно действие перед тем, как начать другое. После совершения всех действий игрок передаёт ход следующему участнику или завершает раунд (см. «Конец раунда» на стр. 11).

Основные действия

В игре есть 5 основных действий: получение статуи Шивы, строительство, получение и установка перекрытия, получение даров, развитие планшета. Справа от каждого основного действия (кроме первого и последнего) на карте действий есть бонус (подробнее см. стр. 11).

8

1. Получение статуи Шивы



Возьмите из органайзера статую Шивы (белого цвета) и перенесите её в своё хранилище. Если статуи Шивы закончились, то возьмите статую любого другого цвета. У вас не может быть больше статуй, чем свободных ячеек в хранилище.

2. Строительство



Выставьте любое число статуй из своего хранилища на любые свободные ячейки текущего этажа вашей башни и получите за их размещение:

+1 за каждую выставленную статую;

+1 дополнительное за каждую статую, которая выставлена на ячейку своего цвета;

+3 за каждую завершённую сцену. На каждой карте перекрытий есть 1 или 2 сцены — группы из трёх ячеек, объединённые цветом. Сцена считается завершённой, если она полностью застроена статуями разных цветов. Вы получаете эти бонусы, когда завершили сцену.

Пример: игрок получает 12 за размещение 5 статуй. Зелёная статуя приносит 1, т. к. размещена на ячейке другого (белого) цвета. Жёлтая, белая, красная и синяя статуи приносят по 2, т. к. размещены на ячейках соответствующих цветов. Также игрок получает 3 за заполнение белой сцены, т. к. все 3 статуи в ней разных цветов.



3. Получение божественных даров



Игроки поклоняются богам и получают дары за количество статуй на текущем уровне башни. Но боги не любят, когда кто-то слишком часто обращается к ним. Если вы ещё не обращались к богам, строя текущий этаж башни (возле вашего планшета нет жетонов даров), вы можете выполнить это действие. Чтобы получить жетоны даров из общего пула или забрать их у других игроков, нужно выполнить 2 условия:



- ♦ У вас есть хотя бы 2 статуи этого цвета на текущем этаже вашей башни-гопурама.
- ♦ На текущем этаже у вас **не меньше (столько же или больше)** статуй этого божества, чем у любого другого игрока (при игре с 2–3 участниками — **строго больше**, чем у любого из соперников).

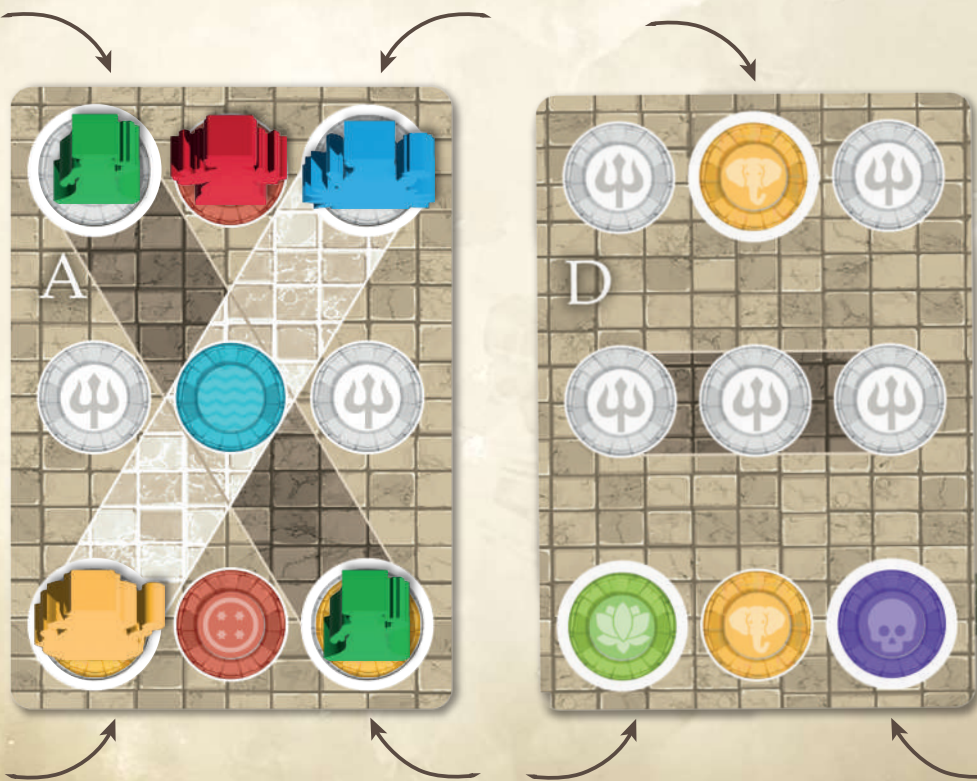
Если у вас преимущество по нескольким видам статуй, вы можете сами определить порядок получения даров. Вы также можете отказаться от получения какого-либо из даров. После получения даров сразу выполните указанные на них действия.

4. Установка перекрытия



Возьмите в руку карту перекрытия и, если возможно, можете установить любое перекрытие с руки в своём храме:

- ♦ Возьмите карту перекрытия с рынка (если на рынке нет карт, возьмите карту снизу текущей стопки действия).
- ♦ Проверьте готовность этажа: если все ячейки, обведённые толстой белой линией, заняты статуями, вы можете положить любую карту перекрытия с руки наверх текущего этажа.
- ♦ Верните на поле жетоны даров после установки перекрытия, если они у вас были.




Необходимые ячейки для установки перекрытия на картах A и D.

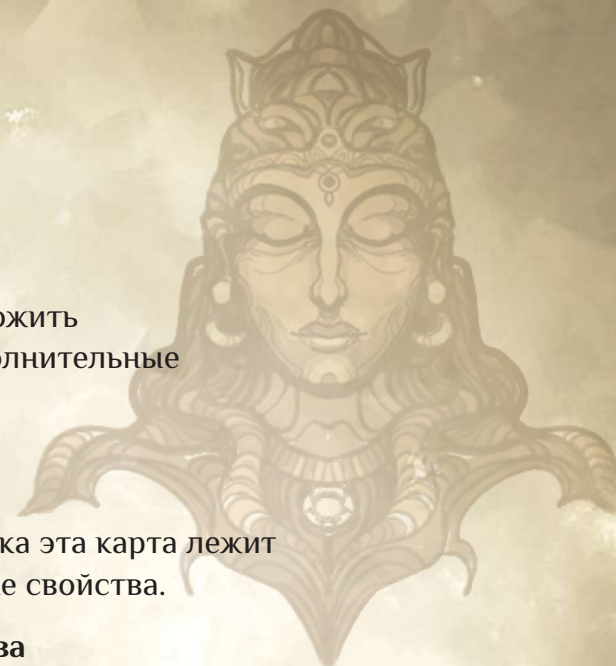
5. Улучшение планшета



Вы можете выполнить это действие **одним из двух** способов:

- A** Расширить хранилище: взять крайнюю левую карту развития на рынке и положить её справа от своего планшета рубашкой вверх. Это действие даёт вам 2 дополнительные ячейки для хранения статуй, а также принесёт 1  в конце игры.
- B** Выбрать любую карту на рынке развития и положить её в любой слот своего планшета. Если у вас заняты все 3 слота развития, выложите новую карту поверх одной из ранее полученных — закрытая карта перестает работать. Пока эта карта лежит под вашим планшетом, она даёт вам дополнительные действия или бонусные свойства.

Что бы вы ни выбрали, оставшиеся карты на рынке развития сдвигаются справа налево, и вы открываете новую карту. Учитывайте, что карты хранилищ (рубашкой вверх) и развития (лицевой стороной вверх) считаются разными картами при розыгрыше эффектов даров или планшета богини Минакши.



10



Дополнительные действия и бонусы





В игре есть 3 вида дополнительных действий и бонусов:

- ♦ Бонус, который указан на карте действия рядом со знаком действия
- ♦ Эффект планшета игрока
- ♦ Эффект карт развития планшета

Игрок может совершать основное и дополнительные действия и получать бонусы в любом порядке.

Например, получить бонус карты действия, выполнить основное действие, выполнить действие карты развития и, наконец, выполнить действие планшета. Или, наоборот, сперва выполнить действие карты развития, затем основное, после этого — действие планшета и, наконец, получить бонус карты действия.

Бонусы карт развития

1. Получить дополнительные статуи в своё хранилище (например, знак  рядом с иконкой основного действия означает, что вы можете получить 2 жёлтые статуи Ганеши).
2. Получить дополнительное  (знак  подразумевает, что вы получаете 3 ).

Конец раунда

Если все игроки выполнили действия, то раунд окончен!

1. Переверните рубашкой вверх карту действия, возле которой стоят фишки игроков на карте выбора, и перенесите её на ячейку рынка перекрытий с соответствующей буквой.
2. Разверните жетон-указатель в противоположную сторону.
3. Определите порядок хода (на это может повлиять планшет Сканды при 3–5 участниках).

Объявите о начале следующего раунда или переходите к подсчёту очков, если этот раунд был последним (см. «Конец игры» на стр. 12).


Обращение к статуям

В ходе игры участники будут получать карты и статуи.

- ♦ Карты перекрытий они держат на руке, и их число не ограничено.
- ♦ Карты, расширяющие хранилище, кладутся справа от планшета, и их количество также не ограничено.
- ♦ Карты развития кладутся в специальные ячейки внизу планшета, и если свободные места кончились, вы выкладываете карту поверх одной из ранее выложенных вами карт.
- ♦ Статуи игроки размещают в хранилище, поэтому не могут получить больше статуй, чем имеется свободных ячеек. Если вы должны получить больше статуй, вы просто не получаете тех статуй, которые не можете разместить, по своему выбору.
- ♦ Если вы должны получить статую какого-то цвета, а они закончились — возьмите статую любого другого цвета, кроме Шивы: он слишком ревнив и требователен к своим последователям, чтобы его статую можно было получить просто так.

Статуя-колонну белого цвета можно получить только по действию «Получить статую Шивы» (см. «Основные действия» на стр. 8).

цели

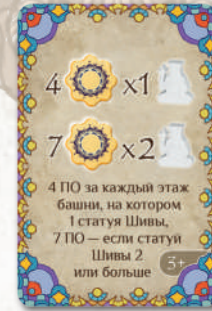
Игроки получают  за каждый этаж, на котором выполнена цель. Игрок может не выполнять цель ни на одном из этажей, но скорее всего, это приведёт к поражению в игре.





Для выполнения цели на этаже должны быть статуи 4 разных цветов, включая статуи Шивы. Например, жёлтые, красные, фиолетовые и белые. Это могут быть всего 4 статуи.



Для выполнения цели на этаже должны быть закрыты статуями все не белые ячейки. Обратите внимание, что в любом случае для строительства следующего этажа нужно закрыть статуями все выделенные жирным ячейки для размещения статуй.



Для выполнения цели на этаже должна быть хотя бы 1 статуя Шивы (белого цвета)— в этом случае игрок получит 4  за данный этаж. Если на этаже 2 статуи Шивы или больше, то игрок получает 7  за этаж. Количество других статуй на этаже не имеет значения.



Для выполнения цели на этаже должно быть 3, 4 или 5 статуй. Если на этаже 6 статуй, то данная цель не выполнена.




Для выполнения цели на этаже должно быть как минимум 6 статуй (по две трёх разных цветов). Например, 2 жёлтых, 2 зелёных, 2 белых.




Для выполнения цели на этаже должно быть 3 или более статуй одного цвета. Например, 3 статуи Шивы.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Во всех случаях на игровых картах используются следующие термины:

 **Статуя** — это статуя любого божества, включая статуя Шивы.

 **Статуя покровителя** — это статуя одного из 5 цветов божеств, участвующих в игре в качестве покровителей строителей (красный, зелёный, голубой, жёлтый, фиолетовый). Статуи Шивы не являются статуями покровителей.

Развитие — это карта развития, используемая игроком в качестве расширения способностей своего планшета, а не в качестве хранилища.



Вы можете получить
статуя цвета, равного
цвету действия



Любой цвет действия



Вы можете выполнить
действие в дополнение
к указанному



Вы можете выбрать
альтернативное действие
вместо указанного



Самое верхнее действие


Карта хранилища — это карта развития, используемая игроком в качестве расширения хранилища. При этом сам планшет картой хранилища не считается.


Цвет действия — это цвет фона на символе выбранного игроком действия.

ПЛАНШЕТЫ

МИНАКШУ

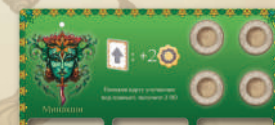
Минакши 

Игрок получает 2 , когда получает карту развития под низ своего планшета.

 игрок получает и в том случае, если заменит одно развитие другим.

Минакши



Игрок получает статуя любого покровителя (Шива не является покровителем), если кладёт карту развития под планшет (а не использует её для расширения хранилища).




काली



Кали

При выборе действия с фиолетовым фоном игрок может потратить 1 , чтобы получить 1 карту перекрытия с рынка перекрытий. Если на рынке нет карт, то игрок берёт карту с низа любой из 2 колод на поле. Если у игрока нет , то он не может выполнить это действие.

Кали

При выборе действия с фиолетовым фоном игрок может потратить 1 , чтобы построить перекрытие, если на текущем этаже выполнены условия для установки перекрытия (см. «Установка перекрытия» на стр. 9) и у игрока на руке уже есть карта перекрытия. Если у игрока нет карты, то он не может выполнить это действие.




गणेश



Ганеша

Игрок может вместо основного действия получить 2 статуи того цвета, который соответствует фону символа выбранного действия. При этом игрок выполняет бонусное действие и эффекты от карт развития за выбор действия.

Ганеша

Игрок может вместо основного действия построить 2 статуи на этаже и получить , как при выборе действия «Строительство». Игрок также получает бонус и может разыгрывать эффекты от карт развития за выбор основного действия.



स्कान्दा



Сканда (планшет нельзя использовать при игре вдвоём)

Если игрок выбрал действие с красным фоном, то он ставит свою дополнительную фишку над картой выбора в знак того, что в следующем раунде игрок будет ходить первым. После использования дополнительная фишка убирается в зону игрока.

Сканда (планшет нельзя использовать при игре вдвоём)

Перед получением даров игрок называет 1 цвет. Считается, что статуя этого цвета есть у него на этаже дополнительно. Это может быть и белый цвет (статуя Шивы). Таким образом, игрок может получить дар, на который по правилам игры не имел права. Это свойство не работает во время хода другого игрока.




गङ्गा



Ганга

При выборе действия с голубым фоном игрок получает статую любого покровителя, но только в том случае, если у игрока не более 3 статуй в хранилище. Игрок может сначала получить статую по свойству планшета, а потом выполнять другие действия.

Ганга

После получения и размещения в своём хранилище 2 или большего количества статуй (в том числе за счёт бонусного или дополнительных действий) игрок может немедленно построить 1 любую статую из хранилища и получить  за её размещение.



Создатели



Автор

Павел Атаманчук

Автор игр «Зодчие», «Сквайр», «Фотолазы» и других. Игры Павла издаются в Америке, Японии, Германии, Франции и многих других странах. «Храм Минакши» — на данный момент самая масштабная и комплексная игра Павла.



Разработка

TEMA BREW

Создаём игры для всей семьи с 2019 года. Среди самых популярных: «Нейрогонки», «Поделим», «Кубическая рыбалка», «Пряники», «Мемонстрики». «Храм Минакши» мы разрабатывали более 3 лет и очень рады, что можем наконец представить её вам.

Больше игр на temabrew.ru

Посвящаем игру памяти нашего друга Павла Филиппова.



Издатель в России

Свежий ветер

Несём свежие перемены в серые будни
ndplay.ru



Доработка игры

Open Borders Studio

Основана в 2019 году Иваном Лашиным («Корпорация „Смартфон“», «Индустрия») и Иваном Тузовским («Акватика»), совместно с независимым разработчиком Андреем Колупаевым («Frozen frontier»). Первым изданным проектом студии стало дополнение к популярной игре «Акватика» — «Aquatica: Cold Waters». Игры авторов студии получили отличную прессу и отзывы блогеров, неоднократно отмечались Seal of Excellence видеоблога DiceTower, номинировались и побеждали в премии GeekMedia Awards.

Иллюстрации:

Ольга Морозова
Ирина Печенкина
Мария Титова

Дизайн:

Мария Титова
Анастасия Сенько



Видеоправила

Особая благодарность за помощь в развитии игры Алёне Мироновой, Виталию Иванову, Наташе и Илье Мурсеевым, Тимуру Дорохову, Юлии Клоковой и Юрию Варпову.

Выражаем благодарность всей тестовой группе Open Borders Studio и отдельное спасибо Роману Макурину, Александру Алексанину, Евгению Михайлову, Виктору Невскому, Александру Чапурину, Михаилу Кротову, Ивану Кутявину, Юлии Ильинской, Джамилю Исимову, Галине Кирилловой, Арсению Киселеву, Николаю Кузиванову, Денису Купцову, Татьяне Разиной, Николаю Разину, Арсению Виноградову, Константину Глазкову, Павлу Касину, Ксении Галиевой, Марине Чемодановой, Юре Корзуну, Илье Чуракову за участие в процессе разработки и тестирования игры.