

Уютная хижина - правила игры (версия 1.1)

Об игре

*«У меня есть свое собственное солнце, луна,
звезды и маленький мир» - Генри Д. Торо*

В игре «Уютная Хижина» мы строим удаленную от цивилизации хижину в глубине леса, чтобы прожить там несколько месяцев, забыв о всех бедах и проблемах современного общества. Когда-то давно так поступил писатель и философ Генри Дэвид Торо. Он на целых два года, два месяца и два дня уединился в лесу на берегу пруда под названием Уолден. Он сам своими руками построил небольшую хижину, посадил грядки, сложил печь и законопатил щели мхом и глиной. Принес из города только гвозди, масло для лампы и книги. А мир природы и одиночества подарили Торо много удивительных открытий и рукопись будущего шедевра - «Уолден, или Жизнь в лесу». Вдохновленный этой прекрасной книгой, я сделал для вас маленькую игру, поиграв в которую, можно уловить дух философского умиротворения.

Следуя по стопам философа Торо, мы будем строить маленькую лесную хижину в поисках уюта и умиротворения. Конечно, в таких условиях не получится создать идеальное жилье, нам всегда будет чего-то не хватать, но цель - не идеал и комфорт. Цель игры - уютная хижина, в которой будет минимум для тела и максимум - для духа!

*«Немало их сошлось под низким сводом,
Но угощения не требуется им.
Ценнее пира – отдых и свобода,
Высокий дух доволен небольшим.»*

Состав базовой игры (на каждого игрока)

12 двусторонних карт для строительства хижины. На одной стороне - природная локация, на второй - домашняя.

1 карта Хижины

2 карты для кубиков-ресурсов

8 кубиков для учета природных и домашних ресурсов.

1 кубик для учета раундов игры

(опционально) Карты дополнений (например, «вредный сосед») и промо-карты.

Все карты дополнений и промо-карты отмечены зеленой звездочкой в правом верхнем углу лицевой стороны карты, не используйте их в своих первых играх!

Настройка игрового пространства

1) Каждый игрок размещает перед собой карту «уютной хижины» и две карты учета ресурсов. На карте «природные ресурсы» выставите шестигранные кубики стороной «три». Игроки таким образом начинают игру с тремя ресурсами дерева, глины, воды и припасов. Не размещайте кубики на карте «жизнь в лесу». Обратите внимание, что вокруг карты «уютная хижина» в процессе игры будут размещены восемь карт, учитывайте это при планировании игрового пространства.

2) Возьмите свою колоду локаций и разместите ее слева от «уютной хижины» - это колода «текущего месяца». Оставьте место справа от «хижины» для колоды «будущего месяца».

3) Возьмите счетчик раундов и положите рядом с колодой локаций.

Вы готовы к игре!

Описание игрового процесса

Ход игры делится на три этапа:

- 1) «планирование» - основной этап, до восьми раундов (игровых месяцев);
- 2) «жизнь в хижине» - наступает после завершения *всей* фазы планирования;
- 3) подсчет победных очков - завершает фазу «жизнь в хижине» и игру.

Победные очки в игре называются «ОУ» (очки умиротворения).

Перед началом игры установите значение кубика счетчика раундов на «8». Затем возьмите свою колоду из двенадцати карт и убедитесь, что все карты повернуты лицом на сторону природных локаций и сориентированных одинаково - с названиями локаций вверху.

Примечание. Природные локации от домашних помимо внешнего вида отличаются также стоимостью постройки (4 ресурса у природных против 5 ресурсов у домашних) и функциональностью (у домашних есть иконка потребления слева от названия), так что стороны легко отличить друг от друга. Если вам удобнее осваивать игры по видео, то после прочтения правил можете перейти по этому qr-коду к видео с правилами:



Каждый игрок перемешивает свою колоду локаций, затем кладет обратно слева от «уютной хижины». Это колода текущего месяца.

На этапе планирования вы перемещаете верхнюю карту с колоды текущего месяца в центр стола (или в руку). Вы можете смотреть следующую карту в колоде текущего месяца, но не снимать ее с колоды, чтобы не видеть карту под ней. После изучения карты вы должны решить, **построить** эту карту в свою хижину или **отложить** в колоду следующего, будущего месяца.

При размещении в хижину, вы платите указанные ресурсы за строительство (уменьшив соответствующее количество на кубиках ресурсов), а карта размещается на любое свободное место вокруг карты «Уютная хижина». Вы не можете строить, если у вас недостаточно ресурсов, чтобы заплатить за строительство.

Если вы не хотите или не можете строить, карту можно отложить, формируя колоду следующего месяца. Если выбираете «отложить», у вас есть три возможности:

- 1) **получить ресурс(ы)**, изображенный(е) в верхней части карты, отметив это на кубиках ресурсов;
- 2) **улучшить карту**, повернув ее на 180 градусов (что позволит в будущем получать два ресурса вместо одного);
- 3) **запланировать домашнее строительство**, перевернув карту на «домашнюю» сторону, сохраняя ориентацию карты (к примеру, если «природная» локация была «улучшена», она переворачивается на «домашнюю» сторону так же «улучшенной»).

Внимание! Домашняя улучшенная карта больше не может быть перевернута никаким способом, а только построена или отложена с обязательным получением ресурсов.

Затем вы берете следующую карту из колоды текущего месяца и повторяете планирование с каждой картой, таким образом строится хижина и формируете колода будущего месяца этапа планирования. Когда текущая колода заканчивается, уменьшите значение на счетчике раундов на единицу, а сформированную колоду «будущего месяца» переместите на место «текущего месяца», слева от «уютной хижины», не перемешивая! Теперь это ваша новая колода «текущего месяца».

Одна прокрутка колоды называется «игровым месяцем» и символизирует месяц строительства хижины в лесу. **За каждый «месяц» вы обязаны построить как минимум одну локацию!**

Совет! Для напоминания о том, строили вы в этот раунд или нет, можно использовать кубик-счетчик раундов («месяцев»). При постройке переместите его на карту «уютная хижина», а в начале нового раунда разместите рядом с текущей колодой нового раунда. Следите за тем, чтобы при перемещении случайно не изменить значение кубика-счетчика, так как количество оставшихся раундов используется при подсчете очков.

Вы не ограничены одним строительством за раунд, и можете строить любое количество локаций, если хватает ресурсов. Но не менее одной. Если вы не смогли построить ни одной локацией за месяц, вы сразу переходите к этапу «жизни в лесу», а затем и подсчету очков.

В любой момент, когда на вашем счетчике природных ресурсов появляется значение «6», вступает в силу «**потребность строительства**», - *вы уже накопили так много ресурсов, что вам не терпится начать строить хоть что-нибудь.*

Когда активна «потребность строительства» вы *обязаны* пытаться строить каждую следующую локацию до тех пор, пока на любом из кубов природных ресурсов остается цифра «6». Если следующую карту локации вы не можете построить из-за недостатка каких-то ресурсов, только тогда ее можно отложить по обычным правилам (получить ресурс, улучшить, перевернуть).

Когда вокруг карты «уютная хижина» появляется 8 локаций, этап планирования *сразу* заканчивается и начинается этап «жизнь в лесу». Именно на этом этапе вы получаете основные ОУ («очки умиротворения»).

Этап «жизнь в лесу» заключается в последовательном, строго по часовой стрелке, посещении каждой локации.

Совет. Очень хорошо представлять «жизнь в лесу» тематически, попутно рассказывая о своей жизни в лесной хижине. Например, «сегодня я хорошо потрудился на грядках, поэтому потом в кастрюле сварил замечательный суп из выращенных тыкв, а когда искупался, то долго грелся у печи и читал интересную книжку, попивая чай».

Вы можете начать цикл жизни в лесу с любой локации. Для удобства немного выдвиньте в сторону от хижины стартовую локацию, чтобы запомнить, откуда вы начали цикл. Или используйте любой удобный вам способ отметить это.

Как правило, фаза «жизнь в лесу» длится, пока на одном из счетчиков домашних ресурсов не появится цифра «6». В этом случае игра сразу заканчивается, и вы считаете ОУ.

Посещая локацию, вы обязаны выполнить связанное с ней действие. В базовой игре - это либо получение природного ресурса (на природных локациях), либо потребление ресурса и преобразование его в «домашние» ресурсы в виде тепла, еды, чая или уюта (на домашних локациях). Если вы прошли весь круг локаций (каждую по одному разу), это означает, что вы успешно провели в хижине игровой год, и можете заново запустить цикл «жизни в лесу», при этом начать новый год можно с **другой карты**, то есть не обязательно каждый цикл начинать с одной и той же локации.

Этап «жизни в лесу» заканчивается, если произойдет одно из трех:

- 1) вы не можете выполнить действие локации по потреблению ресурса;
- 2) следующая локация в цикле отсутствует (если хижина не достроена на этапе планирования);
- 3) один из домашних ресурсов достиг цифры «6».

Все это - триггеры конца игры. Игра сразу же заканчивается, а игрок подсчитывает ОУ своей хижины, которые слагаются из следующего:

- 1) 1 очко за каждый оставшийся раунд на этапе планирования

- 2) 2 очка за каждый «уют»
- 3) 1 очко за каждое оставшееся «тепло», «еду» и «чай»
- 4) 0.5 очка за каждый оставшийся природный ресурс («дерево», «глина», «вода», «припасы»)

Победителем объявляется игрок, набравший большее количество «очков умиротворения». При равенстве ОУ, победителем объявляется тот, у кого больше общее количество «домашних ресурсов». Если снова равенство - игроки играют новую партию для определения победителя.

Варианты игры

Игра в своем базовом варианте намеренно детерминирована, в ней присутствует лишь минимальный рандом (начальное расположение локаций из-за стартовой перетасовки у всех игроков разная). Эта особенность игры приводит к очень четкому и выверенному планированию и детерминированному строительству уже спустя несколько партий, превращая соревнование в очень тесное, где будут иметь значение каждые пол-очка. Если вам не нравится такой «шахматный» стиль игры с выработкой дебютов и схем строительства, а нравится более случайный, стратегический или семейный стиль игры, можно воспользоваться следующими вариантами игры.

Семейное безумие

Перемешайте все колоды всех игроков и раздайте случайным образом каждому по 12 карт. Теперь у каждого будет уникальный набор карт, в том числе и с повторами локаций, и с отсутствием привычных. И вам придется строить хижину из того, что есть! Данный режим рекомендуется для игры с детьми и семейном кругу.

Игра с драфтом

Этот вариант подходит для опытных игроков в «Уютную хижину». Перемешайте колоды всех игроков, создав одну большую общую колоду и разместите ее в центр стола. Перед началом игры появляется новый этап игрового процесса - драфт. Каждый игрок берет из общей колоды 4 карты, две оставляет себе, откладывая их на стол в выбранном порядке, а две другие карты передает соседу по часовой стрелке. Полученные от соседа карты остаются в руке. После чего каждый игрок добывает еще две карты из общей колоды и снова две оставляет себе, размещая их в любом порядке поверх уже отложенных карт (то есть не меняя порядок уже отложенных карт), а две передает соседу. Отложенные карты таким образом формируют игровую колоду. После того, как в ней наберется 12 карт, этап драфта заканчивается и начинается игра по обычным правилам.

Режим пасьянса «Сложится - не сложится» - рекомендуется!

Это очень интересный режим игрового процесса, который превращает «Уютную хижину» в гораздо более напряженную и сложную. Рекомендуем обязательно его

попробовать. В этом режиме перед началом игры создается жестко заданный шаблон будущей хижины, которую всем игрокам нужно повторить. Все игроки должны построить хижину строго по образцу. Если в какой-то момент это не получается (игра вынуждает вас построить **не ту** локацию), игра для этого игрока сразу заканчивается, он прекращает дальнейшее строительство и ждет остальных. К подсчету победных очков допускаются только те, кто полностью построил все локации по шаблону «образцовой хижины». Но если никто не смог закончить хижину правильно, тогда все считают очки своих не достроенных хижин. Победителем объявляется игрок, набравший максимальное количество ОУ.

Как создать «образцовую хижину». Любым удобным способом. Я рекомендую взять одну колоду и замешать ее таким образом, чтобы получилась смешанная колода «природных» и «домашних» сторон. То есть не просто тасовать колоду как обычно, а иногда переворачивать часть карт и продолжать тасовать. Затем случайным образом разложить 8 карт локаций вокруг уютной хижины. Должна получиться случайная смесь природных и домашних локаций. Эту случайную хижину и должны повторить все игроки. Получившийся образец можно сфотографировать на телефон или просто записать на бумажке названия локаций, если колода нужна для игры одному из игроков. Базовые правила игры в этом режиме никак не меняются. Добавляется только один триггер окончания этапа планирования, который упоминался выше: если игрок строит «неправильную» локацию, на этом строительстве его этап «планирования» заканчивается, и он переходит к этапу «жизнь в лесу» и подсчету очков.

Подробнее и наглядно о режиме «сложится - не сложится» можно посмотреть видео, отсканировав этот qr-код:



Соло-сценарии

К игре прилагается книга кампании с соло-сценариями (ее можно скачать на [сайте игры](#)). В этом варианте игра превращается в головоломку, где вам нужно выполнять определенные задачи. Например, построить хижину заданной конфигурации за определенное количество месяцев и с определенными результатами. И все это в прекрасном сеттинге книги «Жизнь в лесу». Подробнее смотрите книжку соло-сценариев.

Вредный сосед (с дополнением)

Вам не повезло, и вместе с вами в лес из города сбежало слишком много народу, то есть у вас есть соседи, которые иногда мешают. А вы отвечаете им взаимностью!

Это дополнение для тех, кому в базовой игре не хватает агрессивного взаимодействия. *Пожалуйста, не играйте с этим дополнением как минимум первые несколько партий!*

Добавьте и замешайте в колоду каждого игрока карту «вредный сосед».

Карта работает как и карты локаций, то есть ее можно отложить для получения ресурсов, «улучшить» и «перевернуть». При «получении ресурсов», карта «ворует» или «дарит» один или два природных ресурса. Применяв таким образом карту «вредный сосед», в случае «воровства» вы убираете нужный ресурс(ы) на кубике выбранного противника и добавляете такой же ресурс(ы) у себя на кубиках, а в случае «дарения» - убираете выбранный ресурс у себя и добавляете его противнику. Если ваша карта улучшена, вы не можете забрать или подарить два разных ресурса. Например, дерево и воду. Вы должны выбрать или два дерева, или две воды.

Нельзя применять карту «вредный сосед» два раза подряд к одному и тому же игроку. Например, если вы играете втроем, 1-й, 2-й и 3-й игроки. Вы - 1й. Вы применяете карту «вредный сосед» к игроку номер 2. Теперь, если у третьего игрока тоже выйдет карта «вредный сосед», он ее может применить только в вам, то есть к игроку номер 1. А не к игроку номер 2.

Кроме воровства или дарения ресурсов, при которых «вредная» карта сохраняется в колоде, есть возможность удалить ее из игры, применив одну из четырех сильных способностей карты «вредный сосед». Смотрите описание на карте. Карта после такого использования покидает колоду. Любые способности карты «вредный сосед» нельзя применить к уже законченной хижине. Кроме этого, нельзя применять одноразовые свойства карты «вредный сосед» больше одного раза на одного игрока за всю игру (то есть, например, при игре втроем нельзя, чтобы 2-й и 3-й игроки оба сбросили свои карты и применили их свойства на 1-го игрока).

Изменения игрового процесса при игре с этим дополнением. Игрок останавливает игру, когда тянет карту «вредный сосед», любым способом заявляя о ней (например, выкрикнув «Стоп игра» или «Пришел вредный сосед»). Все остальные игроки должны остановиться, а если они в данный момент изучают очередную карту на этапе планирования, должны завершить свой ход, построив или отложив ее. После чего игрок выбирает «жертву» и разыгрывает карту «вредный сосед» любым допустимым образом.

Немного непредсказуемости (с дополнением)

Если у вас есть карты локаций из дополнений или промо-карты (отмечены зеленой звездочкой в правом верхнем углу «природной» стороны), замешайте их в свою колоду в начале игры. Затем случайно и не глядя сбросьте из игры столько карт, чтобы в колоде локаций осталось 12. Таким образом, у каждого игрока будет не только разный порядок локаций, но и разный их набор.

* * *

Краткая памятка

1. Фаза планирования, действия:

- а. построить локацию (потратив соответствующее количество ресурсов)
- б. получить ресурс
- в. улучшить - повернуть карту на 180 градусов

г. запланировать домашнее строительство - перевернуть карту на сторону домашней локации с сохранением ориентации

2. Императивы

а. Домашняя улучшенная карта больше не может быть перевернута или повернута

б. Вы обязаны строить как минимум одну локацию за одну прокрутку колоды

в. Потребность строительства - если цифра «6» на природных ресурсах, вы должны *пытаться* строить каждую следующую локацию

3. Фаза жизни в лесу.

а. выберите любую карту для старта

б. посетите каждую локацию по часовой стрелке, выполняя ее действие

в. если пройдены все 8 локаций, повторите цикл, начав его с любой локации

4. Триггеры конца игры

а. невозможно потребить ресурс

б. пустая локация

в. «6» на одном из домашних ресурсов

5. Подсчет очков:

а. 1 очко за каждый оставшийся раунд (включая незаконченный)

б. 2 очка за каждый «уют»

в. 1 очко за каждое оставшееся «тепло», «еду» и «чай»

г. 0.5 очка за каждый оставшийся природный ресурс («дерево», «глина», «вода», «припасы»)

* * *

Благодарности

Автор идеи, механик, оформления, правил и тд: Марк Лерам

Автор сеттинга: Генри Дэвид Торо

Автор дизайна карт: Quisky

Автор TTS-модуля: Сергей Трифонов

Игра «Уютная хижина» - необычный проект-эксперимент, созданный мной из любви к творчеству и нашему хобби. Но он вряд ли бы появился, если бы не поддержка моих замечательных зрителей и читателей. Когда у нас появился сайт <https://boosty.to/magicbg/> то одним из пунктов поддержки был «Поддержка творчества», который был сделан больше по принципу «чтобы было», но так же с надеждой, что когда-нибудь мне снова удастся уделить время чистому творчеству, литературному или игровому. И, на удивление, за время существования сайта было и есть несколько людей, которые поддерживали на этом уровне! И, не скрою, само существование такой поддержки стало спусковым крючком для создания этой игры! И в этом разделе я хочу передать благодарность и упомянуть имена тех, кто

поддерживает нас на уровне «поддержка творчества». Без вас этой игры, скорее всего, не случилось бы!

Спасибо вам! Иракли, Сергей Трифонов, Артем Степанов, Алексей Андриянов, Владимир Коротков, Анастасия Новик и все-все-все!