

# Правила настольной игры «Паша» (Pasha)

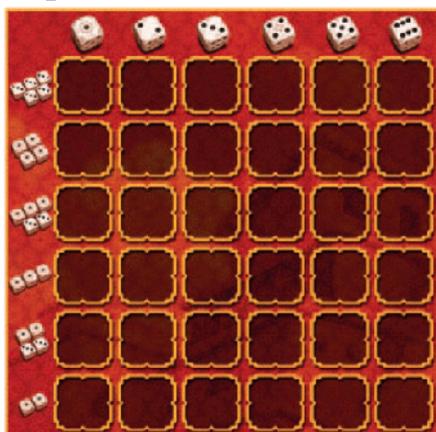
Автор: **Stefan Dorra**

Игра для **2-5 игроков**

Перевод правил на русский язык: **Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©**

*Паша (сокращение от «падишах») – это влиятельный наместник в персидской провинции. Каждый ход игроки выкладывают из руки по одной карте и пытаются выбросить на кубиках как можно более сильную комбинацию. Игрок с лучшей комбинацией становится Пашой и получает наиболее ценную карту победных очков.*

## Игровые компоненты



**1 игровое поле**



**9 бонусных тайлов**

3 набора («А», «В» и «С»), в каждом из которых по 3 тайла



**45 карт победных очков**  
5 наборов разных цветов,  
в каждом из которых по 9 карт  
(-1, -1, -1, 1, 2, 3, 4, 5, 7)



**5 кубиков**



**31 кубик действия**

по 5 кубиков каждого цвета  
и 6 белых кубиков



**10 дисков**

по 2 диска каждого цвета

## Подготовка к игре

Поместите игровое поле в центр стола.

Каждый игрок получает набор из 9 карт, 5 кубиков действия и 2 дисков выбранного им цвета. Один диск используется для обозначения цвета игрока, а другой отмечает на игровом поле результат его броска кубиков.

Каждый игрок перемешивает свои карты, создаёт из них три колоды – в каждой по три лежащих лицевой стороной вниз карты – и берёт одну из этих колод в руку.

Поместите белые кубики действия в резерв рядом с игровым полем.

Рассортируйте бонусные тайлы согласно буквам на их обратной стороне и создайте одну стопку, где лицевой стороной вниз будут лежать сначала тайлы с буквой «С», над ними тайлы с буквой «В», а на самом верху – с буквой «А».

Выберите первого игрока.

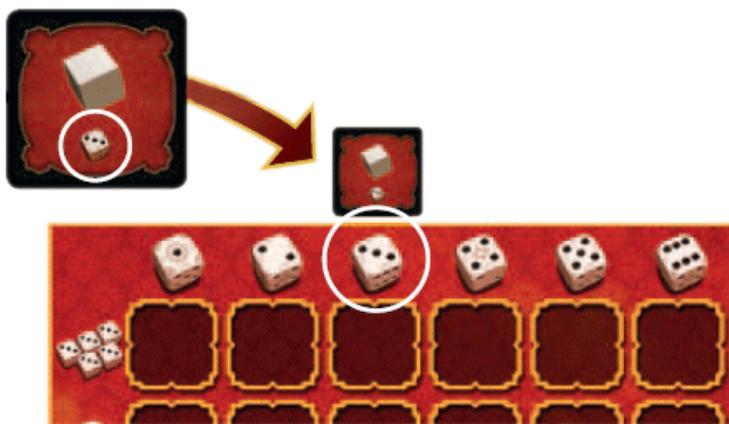
## Игровой процесс

Игра длится 9 раундов. Каждый раунд состоит из трёх фаз:

**А. Размещение нового бонусного тайла**      **В. Ход игроков**      **С. Подсчёт очков**

### А. Размещение нового бонусного тайла

В начале каждого раунда открывается верхний бонусный тайл. Его размещают лицевой стороной вверх над столбцом, изображение в котором совпадает с изображением кубика на этом тайле.



*Пример: Этот бонусный тайл кладётся над столбцом «3».*

Бонусный тайл, который остался над столбцом с фазы подсчёта очков предыдущего раунда, остаётся на прежнем месте.

Существует вероятность, что над одним столбцом окажется несколько бонусных тайлов.

### В. Ход игроков

Каждый игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке делает по одному ходу. Ход состоит из следующих шагов:

#### Выкладывание карты

Сначала игрок выкладывает перед собой одну карту из руки лицевой стороной вверх. На этой карте указано количество победных очков, которое один из игроков получит в текущем раунде.

Если игрок выложил из руки последнюю карту, он берёт в руку новую закрытую колоду (если она у него есть).

***Специальные карты:** Выкладывание этих карт позволяет игроку совершить в конце своего текущего хода специальное действие.*



**Дополнительный бросок:**  
На текущем ходу вы можете бросить кубики 4 раза.



### **Лампа Алладина:**

После вашего третьего броска вы можете проигнорировать полученный результат и начать бросать кубики заново (снова три раза). Результат этих новых трёх бросков будет окончательным.

### **Бросок кубиков**

Затем игрок бросает кубики в попытке выбросить лучшую комбинацию текущего раунда. Кубики можно бросить три раза. После броска можно отложить один или несколько кубиков в сторону и бросить оставшиеся. Отложенные кубики впоследствии также можно перебросить в одном из этих трёх бросков.

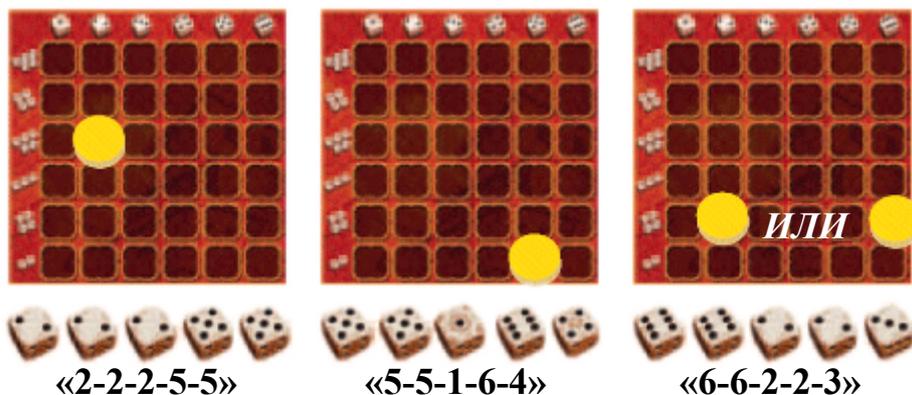
### **Размещение дисков**

После третьего броска кубиков игрок отмечает результат, помещая свой диск на игровое поле. Диск кладётся на пересечение ряда с изображением выброшенной комбинации (например, «тройка») и столбца с изображением кубиков, создавших эту комбинацию (например, «6-6-6»). Если выброшенная комбинация – это два «дубля», диск кладётся в любой из двух столбцов с изображением кубиков, создавших эту комбинацию. Если выброшенная комбинация – это «дубль» + «тройка», диск кладётся в столбец с изображением кубиков, образовавших «тройку».

Если подходящая клетка занята, диск кладётся поверх уже находящегося там диска. Если игроку не удалось выбросить ни одну комбинацию, он кладёт свой диск рядом с игровым полем. Если другому игроку тоже не посчастливилось выбросить комбинацию, он кладёт свой диск поверх диска, находящегося рядом с игровым полем.

**Пример броска кубиков:** Нина выбросила на кубиках «2-3-4-4-5». Она решает отложить обе четвёрки и перебросить остальные кубики. На этот раз на кубиках выпало «2-6-6». Две шестёрки Нина откладывает в сторону и перебрасывает отложенные до этого четвёрки и оставшийся кубик. При третьем броске выпадает «4-5-6». В итоге результат Нины после трёх бросков «4-5-6-6-6» – ей удалось собрать комбинацию «тройка» на шестёрках, поэтому она кладёт свой диск на соответствующую клетку на игровом поле.

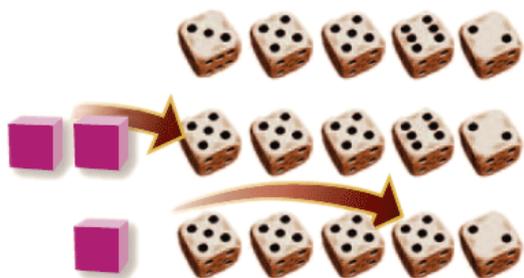
### **Пример размещения дисков на игровом поле при разных комбинациях:**



**Кубики действия:** Игрок может сбросить кубик действия, чтобы повлиять на результат своего броска:

- а. Переброс:** сбросить один кубик действия, чтобы перебросить любые кубики.  
**б. Смена значения:** сбросить один кубик действия, чтобы на единицу повысить или понизить значение одного кубика.

*Пример:* Результат броска Тимофея «3-5-5-6-2». Он сбрасывает три кубика действия, чтобы повысить «3» до «5» и понизить «6» до «5». В результате он получает комбинацию «четвёрка» на пятёрках.



**Важно:** Игрок не может изменить «6» на «1» и наоборот при помощи только одного кубика действия.

**Примечание:** Если игрок в свой ход забывает выложить карту перед броском кубиков, результат броска игнорируется. Игрок должен выложить карту и снова бросить кубики три раза.

### С. Подсчёт очков

После того как каждый участник сделает ход, раздаются выложенные в текущем раунде карты победных очков. Игрок с худшей комбинацией (или вообще без комбинации) получает все карты «-1 победное очко» (если они есть). Игрок с лучшей комбинацией получает карту с наибольшим количеством победных очков. Игрок со следующей по силе комбинацией получает карту с наибольшим количеством победных очков среди оставшихся и так далее, пока не будут розданы все карты. Полученные карты кладутся в отдельные стопки победных очков перед игроками. Каждый участник кладет неиспользованный им диск на свою стопку, чтобы по ошибке не взять её в руку.

Ценность комбинации определяется её положением на игровом поле: диск, расположенный выше, ценнее, чем диск, расположенный ниже. Если диски находятся в одном ряду, диск, расположенный правее, ценнее, чем диск, расположенный левее. В случае если два или более дисков находятся на одной клетке, верхний диск стопки выигрывает.

Игрок с лучшей комбинацией в столбце, над которым находится бонусный тайл, получает этот тайл. Если бонусный тайл никто не получает, он остаётся на месте и может быть получен в следующем раунде. Если в одном столбце находятся два бонусных тайла, игрок может забрать их оба.

После того как все карты победных очков будут распределены, диски убираются с игрового поля и возвращаются к своим владельцам, после чего начинается новый раунд.

Игрок с лучшей комбинацией становится новым первым игроком, и право хода передаётся от него по часовой стрелке.

*Пример:* Диск Зелёного игрока расположен ниже всех, поэтому он получает обе карты «-1 победное очко». У Синего игрока лучшая комбинация, поэтому он получает оранжевую карту «7 победных очков». У Жёлтого игрока вторая по силе комбинация, поэтому он

получает синюю карту «4 победных очка». Оранжевому игроку карт не досталось, но так как его диск единственный во втором столбце, он получает бонусный тайл, находящийся над этим столбцом. Этот тайл принесёт ему в конце игры 3 победных очка.



### Конец игры

Игра заканчивается после завершения девятого раунда. Игроки получают очки за:

- все карты победных очков в их стопке с победными очками (минус сумма карт с отрицательным значением)
- имеющиеся у них бонусные тайлы с победными очками
- каждый кубик действия в их личном резерве: по 1 победному очку за каждый кубик.

Игрок с наибольшим количеством победных очков становится победителем. В случае ничьей выигрывает тот претендент на победу, у которого в личном резерве осталось больше кубиков действия. При дальнейшей ничьей все претенденты на победу становятся победителями.

### Обзор бонусных тайлов



Поместите этот тайл перед собой. В конце игры получите указанное на этом тайле количество победных очков.



Немедленно сбросьте все карты «-1 победное очко», находящиеся в вашей стопке победных очков. Если вы получили карту «-1 победное очко» в текущем раунде, она тоже сбрасывается. Затем уберите этот бонусный тайл из игры.



Возьмите из резерва белые кубики действия в количестве, изображённом на этом бонусном тайле, и поместите их в свой личный резерв. Белые кубики обладают теми же эффектами, что кубики действия вашего цвета. Затем уберите этот бонусный тайл из игры.