

Правила настольной игры

«Менара» (Menara)

Автор игры: Оливер Рихтберг (Oliver Richtberg)

Перевод на русский язык: Мария Кравченко, ООО «Игровед» ©

Кооперативная игра для 1-4 будущих архитекторов от 8 лет

В диких зарослях Менары вы обнаружили руины древнего строения удивительной формы. Ваше сердце исследователя забилося чаще. Много тысяч лет назад на этом месте, вероятно, высился храм. Как он выглядел? Можно ли его восстановить? Чтобы это сделать, необходимо взяться за дело сообща.

Древние руины украшены странными символами, под которыми обнаружили загадочные строительные чертежи храмовой башни. На храм будто наложено какое-то заклятие. За каждую вашу ошибку древние строительные чертежи требуют возведения дополнительного этажа. Поэтому, чтобы достичь своей цели, придётся метить высоко!

Следите за пальцами и не дрожите от благоговения, тогда вместе с заданиями вы приобретёте необходимый опыт и сможете возродить храм Менары к новой жизни.

(«менара» в переводе с малазийского языка значит «храмовая башня»)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Совместными усилиями восстановите храм. Для этого вы должны будете выполнять задания, указанные на картах строительных чертежей. Для строительства используйте столбики и перекрытия храма, аккуратно и вдумчиво устанавливая их на игровом поле. Каждому игроку в свой ход крайне важно учитывать последствия своих действий. Только в этом случае его товарищам по команде удастся внести свой вклад в успешное завершение вашего архитектурного проекта! Промахи, опрометчивые действия и нежелательные строительные чертежи всегда приводят к одним и тем же печальным последствиям: вам приходится строить храм всё выше... и выше... и, возможно, даже выше, чем хотелось бы.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- **76 столбиков:** 30 жёлтых, 20 красных, 12 чёрных, 8 белых и 6 синих
- 1 мешочек
- 1 подставка
- **35 карт со строительными чертежами:** 14 с красными, 12 с жёлтыми и 9 с синими символами на рубашке

- **5 карт этажей** (без символов на лицевой и обратной стороне)
- **18 храмовых перекрытий** (со **светлой** и **тёмной** стороной, с 3-6 цветными метками для столбиков)

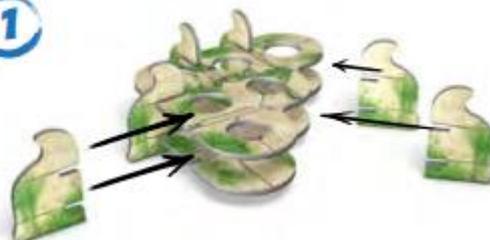
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1) Перед первой игрой выньте все детали из картонных листов и соберите **подставку**.
- 2) Сложите все **столбики** в мешочек, затем наугад выньте шесть столбиков и разместите их в **подставке**.
- 3) Сложите все **18 храмовых перекрытий** друг на друга в произвольном порядке наподобие **стопки**.

3



1



2



4



- 4) Возьмите **3 перекрытия сверху стопки** и положите их в центр стола так, чтобы они **соприкасались друг с другом** (но не внахлест) в двух точках. Эти три храмовых перекрытия будут служить **фундаментом храма**. Вы можете сами выбрать, **светлой** или **тёмной** стороной вверх их расположить.

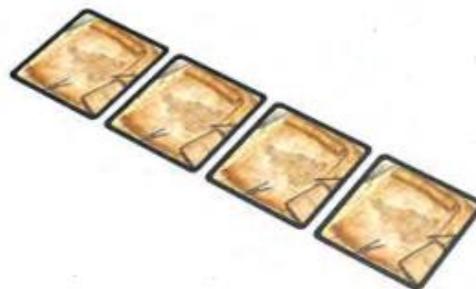
- 5) Рядом с фундаментом выложите в ряд **карты этажей**. **Количество карт этажей указывает, из какого количества этажей должен состоять храм к концу игры.**

Фундамент храма не считается этажом.

От того, сколько карт этажей вы выложите в начале игры, зависит уровень сложности данной партии **«Менары»:**

- Начните игру с 3 карт этажей для **лёгкого** уровня.

5



- Начните игру с 4 карт для **среднего** уровня.
- Начните игру со всех 5 карт для **сложного** уровня игры.

6) Разделите **карты строительных чертежей** на три стопки в соответствии с **цветом символов** на рубашке. Тщательно перемешайте каждую стопку и положите её отдельно от остальных на стол.



7) Теперь каждый игрок в случайном порядке вынимает из мешочка определённое количество столбиков и кладёт их перед собой.

Количество столбиков зависит от количества игроков () и уровня сложности, выбранного для текущей партии «Менары»:

Количество столбиков	1 	2 	3 	4 
Лёгкий уровень	8	7	6	5
Средний уровень	7	6	5	4
Сложный уровень	6	5	4	4

ХОД ИГРЫ

Игрок, последним побывавший на верхнем этаже здания, начинает игру. Далее ход передаётся по часовой стрелке. В **свой** ход игрок должен выполнить несколько действий в следующем порядке:

1. По желанию **обменять** свои **столбики** со столбиками в **подставке**.
2. **Открыть** карту **строительного чертежа**.
3. Выполнить **задание** с **карты строительного чертежа**.
4. **Восполнить** количество столбиков до необходимого количества.

Обсуждайте свои дальнейшие действия с другими игроками.

Стройте башню предусмотрительно. Единство – залог вашего успеха!

1. ОБМЕН СО СТОЛБИКАМИ В ПОДСТАВКЕ

По желанию вы можете обменять столбики из своего резерва на столбики в подставке. Возьмите из подставки **столько столбиков, сколько хотите обменять**, и вставьте в подставку **такое же количество** столбиков из своего резерва.

2. ВСКРЫТИЕ КАРТЫ СТРОИТЕЛЬНОГО ЧЕРТЕЖА

Вы можете выбрать, карту строительного чертежа из какой стопки вы хотите открыть.

- Стопка с **синим символом** содержит в основном карты с **лёгкими** заданиями.
- В стопке с **жёлтым символом** карты **средней сложности**.
- Карты с **красным символом** на рубашке, главным образом, **сложные** для исполнения.

Переверните верхнюю карту из выбранной вами стопки. При выборе учитывайте, что сложность карт увеличивается от стопки **синего** цвета к **жёлтой** и далее к **красной**. **Возможно, вам пока не удастся выполнить задание** на карте, особенно в самом начале игры.

Поэтому выбирайте стопку с осторожностью.

3. СТРОИТЕЛЬСТВО

Ставьте **столбики** только на **метки своего цвета**. Существует 5 типов карт со строительными чертежами:



- 1) Поставьте **один, два, три** или **четыре** столбика на метки своего цвета на **любом** перекрытии построенной башни.



- 2) Выберите **одно** из перекрытий построенной башни. Поставьте на нём **два** или **три** столбика на метки своего цвета.



- 3) **Переместите** столбики. Снимите **один, два** или **три** столбика **на башне** и переставьте их на соответствующие метки любого перекрытия храма, расположенного **выше** первоначального. Разрешается перемещать как свободно стоящие столбики, так и столбики из-под перекрытий. **Один и тот же столбик нельзя перемещать более одного раза за ход.**



- 4) Поставьте **столько** столбиков на **одно** выбранное перекрытие башни, сколько требуется для того, чтобы занять все метки на данном перекрытии. Эта карта всегда приводит к установке на башню нового **перекрытия** (см. раздел «Новое перекрытие»).



- 5) Переместите** (уже установленное) перекрытие **на один или несколько уровней** (выше или ниже). Если на перекрытии уже выставлены столбики, они перемещаются вместе с перекрытием. Если при перемещении столбики падают, задание на карте считается **невыполненным**.
- Каждый столбик устанавливается на **метку** своего цвета. Столбик должен стоять **внутри** метки и **не выходить за её границы**.
 - Столбики можно ставить **одновременно**.
 - Можно устанавливать столбики на пустые метки, даже если **над ними** уже есть **перекрытие**. Аккуратно просуньте столбик между перекрытиями.
 - **Карты строительного чертежа с выполненным заданием** убираются в **стопку сброса**.

НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ ВЫПОЛНИТЬ ЗАДАНИЕ?

Если вы не можете полностью завершить задание с карты строительного чертежа, данная карта становится **дополнительной картой этажа**. Добавьте эту карту рубашкой вверх в ряд карт этажей на столе.

Таким образом, к концу игры храм должен быть ещё на один этаж выше.

Это правило также применяется, когда при выполнении задания вы понимаете, что башня обрушится, если вы поставите столбик на выбранную метку. (Верните столбик обратно в свой резерв.)

Каждый раз, когда вы добавляете **карту строительного чертежа** к **картам этажей**, вы **можете заменить все столбики в подставке**. Достаньте из мешочка 6 новых столбиков, затем сложите столбики, стоявшие до этого в подставке, обратно в мешочек. **На этом ваш ход заканчивается.**

Если во время неудачной попытки выполнить задание вы поставили или сместили какие-то столбики или перекрытия, **они остаются как есть**. Ничего не разбирайте! Если в процессе какие-то столбики упали, поставьте их обратно на то же место.

Пример:

До сих пор ваш храм к концу игры должен был состоять из 3 этажей. Но поскольку одно из заданий не было выполнено, карта с этим заданием добавляется в ряд с картами этажей. Теперь ваш храм должен к концу игры стать на этаж выше.



Этажами считаются только перекрытия, расположенные на столбиках! Три перекрытия в основании храма этажом не считаются! Каждый этаж может состоять из нескольких перекрытий.

НОВОЕ ПЕРЕКРЫТИЕ

Каждый раз, когда вы ставите столбик на **последнюю свободную метку** перекрытия, необходимо **немедленно прервать** выполнение задания и **выложить** новое перекрытие. Возможно, вам понадобится сделать это **несколько раз** за **один и тот же ход**. Сделав это, продолжите выполнять задание.

- Возьмите **верхнее** перекрытие из **стопки**.
- Внимательно посмотрите на **карту строительного чертежа**, которую вы выполняли:



Если у неё **коричнево-оранжевая рамка** (со светлой и тёмной меткой), вы можете **сами выбрать**, располагать перекрытие **светлой или тёмной стороной** вверх.



Если у карты чертежа **светлая рамка** (с двумя светлыми метками), вы должны разместить новое перекрытие **светлой стороной** вверх.



Если у неё **тёмная рамка**, используйте **тёмную сторону** перекрытия.

- Добавьте перекрытие к храмовой башне. Вы можете разместить его **на столбиках** либо **в основании храма**.
 - Если вы кладёте перекрытие на столбики, для устойчивости разместите его **как минимум на трёх столбиках**. Вы можете **сами выбрать**, на какие столбики положить перекрытие.
 - Если вы решили расширять фундамент, новое перекрытие должно соприкасаться с предыдущими перекрытиями как минимум в двух точках.

Внимание:

Если вы **расширяете фундамент храма**, количество обязательных этажей в конце игры **увеличивается ещё на 1 этаж**. Чтобы не забыть об этом, в конце хода добавьте только что сыгранную **карту чертежа** лицевой стороной вниз к **картам этажей**.

- Если после выкладывания очередного перекрытия вам всё ещё нужно **выставить столбики**, вы можете ставить их на новые перекрытия.

4. ВОСПОЛНЕНИЕ СТОЛБИКОВ

В конце хода достаньте из мешочка **столько столбиков**, сколько столбиков вы использовали из своего резерва.

ОБРУШЕНИЕ ХРАМА

При обрушении любого **перекрытия** игра **мгновенно заканчивается**. Игра также заканчивается, когда упавший столбик нельзя вернуть **на свою метку**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается либо когда **обрушивается храм** (см. выше), либо:

- когда очередной игрок **больше не может восполнить количество столбиков** в резерве **до необходимого количества** в конце хода.
- когда очередной игрок выполняет задание с **последней карты строительного чертежа**.
- когда очередной игрок выложил **последнее перекрытие** (столбики на него ставить уже необязательно).

Внимание:

Игра **не заканчивается**, если не выполнено хотя бы **одно из трёх** вышеперечисленных условий, даже если высота вашего храма превосходит количество выложенных карт этажей. Если ваша башня достигла нужной высоты, это ещё не значит, что вы выиграли, поскольку к фактическому концу игры ситуация может сильно измениться...

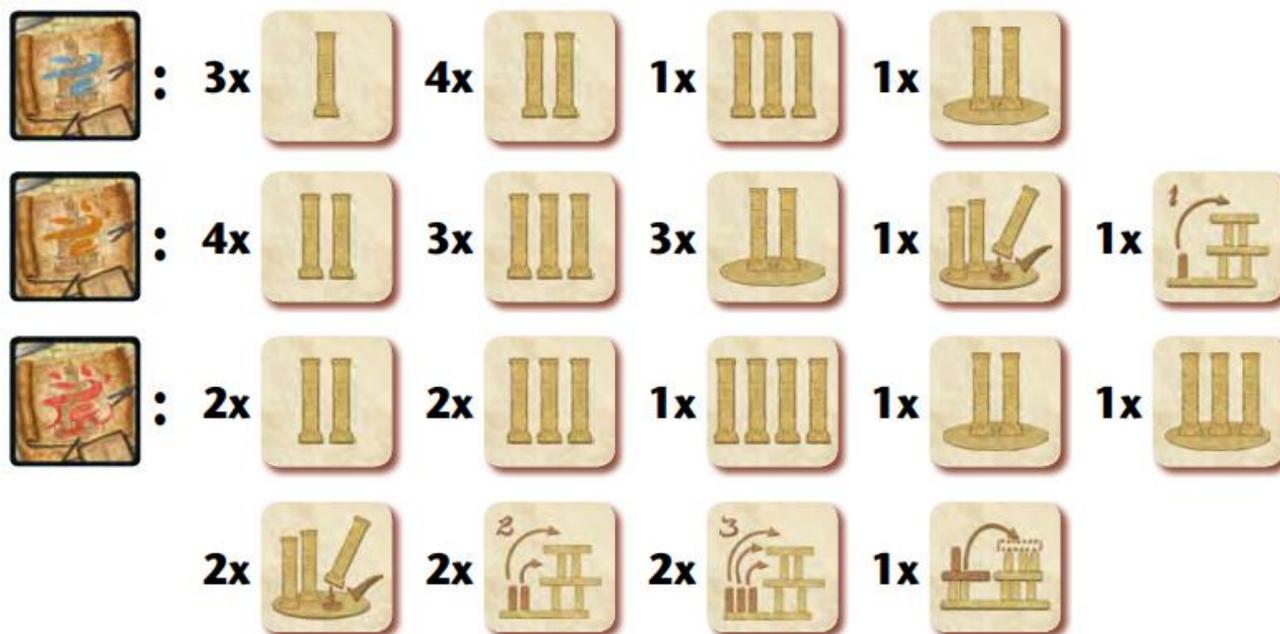
ТАК ВЫ ВЫИГРАЛИ ИЛИ ПРОИГРАЛИ?

- Вы **все побеждаете**, если ваш храм **достиг заданной высоты**:
Другими словами, **количество этажей равняется количеству выложенных карт этажей или превышает его**.
- Если какое-либо перекрытие **рухнуло**, но храм **по-прежнему** содержит **необходимое** количество этажей, значит, вы строили предусмотрительно и надёжно. **В данном случае вы всё равно побеждаете**.
- Если к концу игры **этажей** в храме **не хватает до нужного количества**, вы **проигрываете**, даже если ваш храм не обрушился.

СОВЕТЫ ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ

- Перед первой партией «Менары» мы рекомендуем вам строить башню, **не пользуясь картами строительных чертежей**. Просто соблюдайте правила расположения столбиков и перекрытий. Таким образом, вы сможете **прочувствовать особенности возведения храма**.

- В дальнейшем рассмотрите **карты строительных чертежей**, чтобы понять, **в какой стопке находятся задания того или иного типа**.



СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ

- Обсуждайте** друг с другом свои действия! «Менара» – кооперативная игра. В ней часто требуется планировать на несколько ходов вперёд. Только сообща вы сможете действовать достаточно мудро, чтобы возродить древний храм к былому величию.
- Выкладывайте три перекрытия в основании храма, занимая **как можно большую площадь** (однако не забывайте, что все перекрытия должны иметь как минимум две точки соприкосновения).
- Всегда следите за количеством и цветом **свободных меток** во всём храме.
- Также обращайтесь внимание на **цвет столбиков в подставке** и у **других игроков**.
- Тщательно обдумайте, **карту строительного чертежа** какой сложности вы хотите взять: **лёгкую, среднюю или тяжёлую**. Ваше решение также должно зависеть от того, какие задания уже выполнены и **находятся в стопке сброса**.
- Попытайтесь выполнить **как можно больше тяжёлых заданий** на **ранних этапах** игры. Когда башня уже довольно высокая, тяжёлые задания могут привести к катастрофическим последствиям.
- С каждым ходом внимательно проверяйте, **какие столбики** поддерживают перекрытие, на котором вы хотите выставить новые столбики. Выдержат ли они **вес новых столбиков**? А при выкладывании **нового перекрытия** проверьте, **где на нём находятся метки** по отношению к столбикам, на которые вы собираетесь выложить новое перекрытие.
- Опытные игроки могут попытаться строить всё более высокие храмы. Сможете построить храм в 10 этажей?

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ:

Когда карта строительного чертежа превращается в карту этажа и, таким образом, добавляется в ряд с картами этажей?

- Когда задание на ней не выполнено или выполнено не полностью.
- Когда перекрытие добавляется в основание храма.

Когда заменяются столбики в подставке?

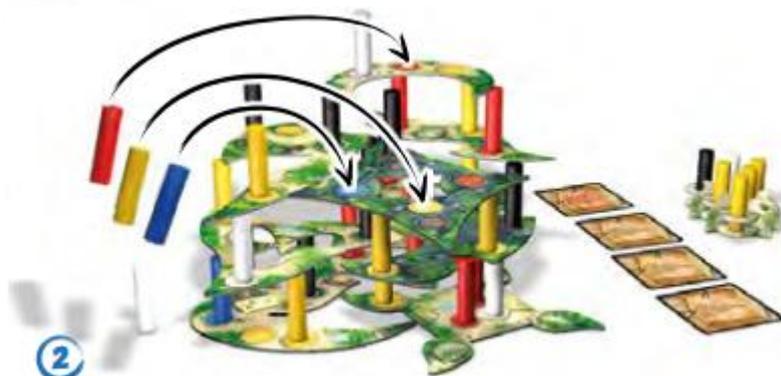
- Непосредственно перед тем, как игрок открывает карту строительного чертежа (в обмен на такое же количество столбиков из его резерва).
- Когда задание с карты строительного чертежа не выполнено, столбики в подставке меняются на столбики из мешочка.

ПОДРОБНЫЙ ПРИМЕР



1) Максим меняет два жёлтых столбика из своего резерва на красный и синий из подставки. После этого он открывает карту строительного чертежа, согласно которой он должен выставить три столбика.

2) Максим решает поставить красный, жёлтый и синий столбики. Ему это удаётся. Он берёт из мешочка три новых столбика, на этом его ход заканчивается.



3) По совету других игроков Маша не меняла свои столбики на столбики из подставки. Она открыла карту строительного чертежа с красным символом на рубашке и теперь должна выставить три столбика на одно и то же перекрытие. К сожалению, она не может этого сделать. Поэтому ей приходится добавить эту карту чертежа рубашкой вверх в ряд с картами этажей. После этого



она достаёт 6 новых столбиков из мешочка и заменяет ими столбики в подставке. Теперь храм должен состоять из 5 этажей вместо 4.

4) Марине повезло. Решив также не заменять свои столбики столбиками из подставки, она открыла карту с синим символом и должна выставить всего два столбика. Сначала она ставит жёлтый столбик на верхнее перекрытие, занимая тем самым последнюю метку на данном перекрытии. Поэтому она берёт новое перекрытие из стопки и кладёт его на столбики. На её карте чертежа указано, что перекрытие нужно выложить тёмной стороной вверх.



5) Марина ставит второй столбик на новое перекрытие, начиная отстраивать следующий этаж. После того, как она достаёт два новых столбика из мешочка, её ход заканчивается.

6) Миша меняет свои столбики на столбики из подставки. Его задание – выставить два столбика на одном перекрытии. Ему это удаётся, и он, таким образом, заполняет весь верхний этаж. С новым перекрытием храм достигает высоты 5 этажей.

Соответственно, у игроков есть возможность выиграть, если к концу игры количество карт с этажами не превысит количество построенных этажей храма.

