

Мої Полочки

Ріл Вокер-Гардінг
Метью Данстен



Вміст гри

Ви щойно принесли додому нову етажерку, тож нарешті настав час виставити на ній свої улюблені речі: книжки, настільні ігри, світлини...
Тож чий полочки виявляться найвпорядкованішими?



1 поле вігальні



12 карт загальних цілей



12 карт особистих цілей



1 мішечок

 Котики



 Книжки



 Ігри



 Рамки



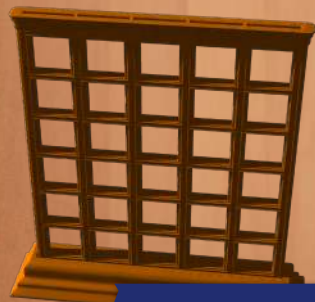
 Кубки



 Рослини



132 плитки предметів (по 22 шт. кожного з 6 типів)



4 етажерки



4 підставки для карт



1 жетон кінця гри



8 жетонів ПО



1 крісло першого гравця

Приготування

- 1 Покладіть поле вітальні на центр стола.
- 2 Покладіть жетон кінця гри на відповідне місце поля вітальні.
- 3 Покладіть усі плитки предметів у мішечок.
- 4 Перетасуйте всі карти загальних цілей, візьміть з них 2 карти й покладіть біля ігрового поля (решту карт поверніть у коробку). Якщо ви граєте вперше, візьміть лише 1 карту загальної цілі.
- 5 Посортуйте жетони ПО за номерами на звороті (від найменшого до найбільшого). Сформуєте з них два стоси й покладіть по одному стосу на кожну карту загальної цілі. Залежно від кількості гравців, візьміть такі жетони:

2 гравці	3 гравці	4 гравці
4 ПО, 8 ПО	4 ПО, 6 ПО, 8 ПО	2 ПО, 4 ПО, 6 ПО, 8 ПО

- 6 Кожен гравець бере етажерку і ставить її перед собою. Перед першою партією складіть етажерку з трьох деталей так, щоб вона мала вигляд, як на малюнку нижче.
- 7 Перетасуйте всі карти особистих цілей і долілиць роздайте кожному гравцеві по 1 карті (решту карт поверніть у коробку). Вставте свою карту в пластикову підставку й розмістіть її біля своєї етажерки. Нікому не показуйте цю карту!
- 8 Як завгодно визначте першого гравця і дайте йому фігурку крісла (перед першою партією крісло треба скласти).
- 9 Витягайте плитки предметів з мішечка й викладайте їх навмання на поле вітальні, поки не заповните його. У грі втрьох не кладіть плитки предметів у комірки з 4 цятками, а в грі вдвох — у комірки з 3 та 4 цятками.

Приготування до гри вдвох



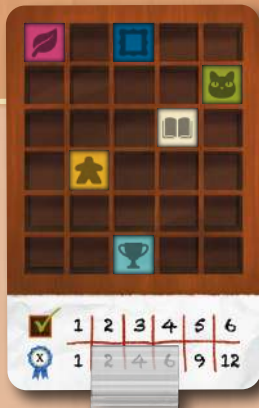
Мета гри

Гравці братимуть плитки предметів з поля вітальні і кластимуть їх на свої етажерки, щоб набирати переможні очки (ПО). Гра закінчиться, коли хтось із гравців заповнить усю свою етажерку. Переможе той, хто набере найбільшу кількість ПО. Набирати ПО можна 4 способами:

1 Карта особистої цілі

Карта особистої цілі дає вам ПО, якщо ви розмістите предмети на своїй етажерці відповідно до умови карти цілі.

Приклад. На малюнку праворуч гравець наприкінці гри набирає 4 ПО, бо на його етажерці 3 предмети розміщено так, як на карті.



2 Карти загальних цілей

Карти загальних цілей дають ПО кожному гравцеві, що виконає умову карти цілі. На останній сторінці правил ви знайдете докладний опис карт загальних цілей.

Приклад. У грі втрьох на обидві карти загальних цілей покладіть стосами жетони з 4, 6 та 8 ПО (нижній жетон дає найменше ПО).



3 Групи плиток предметів

Групи плиток предметів одного типу на вашій етажерці дають ПО залежно від того, скільки плиток є у групі. Групою вважають плитки одного типу, що прилягають сторонами одна до одної.

Примітка. Плитки предметів з однаковим кольором фону — це плитки одного типу.

Приклад. На малюнку вище гравець наприкінці гри має 5 груп плиток предметів одного типу:



8 плиток рослин: 8 ПО
4 плитки кубків: 3 ПО
5 плиток котиків: 5 ПО
4 плитки рамок: 3 ПО
3 плитки ігор: 2 ПО

Разом: 21 ПО

4 Кінець гри

Перший гравець, який заповнить усю свою етажерку, набирає 1 додаткове ПО.



Перебіг гри

Гравці по черзі виконують ходи, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою.

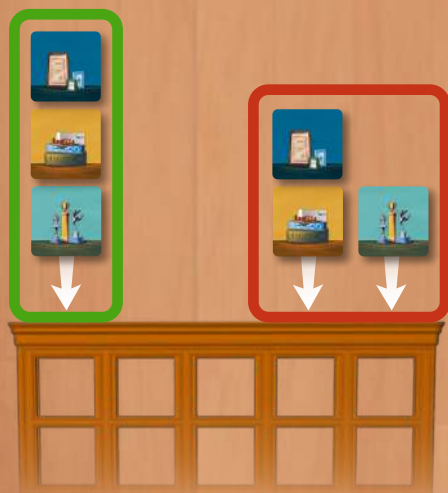
У свій хід ви повинні взяти 1, 2 або 3 плитки предметів з поля вітальні, дотримуючись таких правил:

- Узяті плитки повинні прилягати одна до одної та утворювати пряму лінію.
- На початку вашого ходу кожна з узятих плиток повинна мати принаймні одну вільну сторону, що не прилягає до інших плиток. Тобто не можна взяти плитку, яка стає доступною після того, як ви візьмете попередню плитку.

Після цього ви повинні помістити всі взяті плитки в 1 стовпець вашої етажерки. Можна вибирати порядок розміщення плиток, але за один хід їх можна помістити лише в 1 стовпець.

Примітка. Ви не можете брати плитки, якщо вам бракує вільного місця на етажерці.

Приклад. На малюнку праворуч зеленим кольором обведені плитки предметів, які вибрані правильно, а червоним — неправильно.



Поповнення вітальні

Поповніть поле вітальні новими плитками, якщо наприкінці вашого ходу на ньому залишиться 4 або менше плиток предметів.

Заберіть ці плитки предметів з поля вітальні і покладіть у мішечок. Після цього витягніть нові плитки предметів і викладіть їх навмання в доступні комірки поля вітальні (пам'ятайте про комірки з цятками, доступні лише у грі втрих або вчотирьох).

Приклад. Наприкінці ходу вітальня Вікторії має вигляд, як на малюнку праворуч. Вона забирає 3 плитки предметів з поля, кладе їх у мішечок і витягає нові плитки, щоб поповнити поле вітальні.



Досягнення загальних цілей

Якщо наприкінці вашого ходу ви виконали умову карти загальної цілі, візьміть верхній доступний жетон ПО зі стосу на цій карті. У свій хід ви можете виконати умови та взяти жетони ПО одночасно з обох карт загальних цілей. Ви можете виконати умову кожної карти загальної цілі лише один раз за гру, тому можете здобути щонайбільше 1 жетон ПО з певним числом на звороті. Що швидше ви виконуватимете умови загальних цілей, то більше ПО набиратимете. Не зволікайте!



Приклад. Олена першою виконала умову карти загальної цілі, тому бере верхній жетон, що дає 8 ПО!

Кінець гри

Гравець, який першим заповнив усі комірки своєї етажерки, отримує жетон кінця гри. Гра триває, поки свій хід не виконає гравець праворуч від першого гравця (якщо кінець гри ініціює гравець праворуч від першого гравця, гра закінчується негайно). Після цього можна починати підрахунок ПО.

Кожен гравець набирає:



ПО за свої жетони (жетони ПО та жетон кінця гри);



1/2/4/6/9/12 ПО за 1/2/3/4/5/6 плиток предметів, розміщених на етажерці так, як указано на карті особистої цілі;



2/3/5/8 ПО за кожну групу з 3/4/5/6+ плиток предметів одного типу.

Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість ПО.

У разі нічиєї за очками перемагає гравець, що сидить якнайдалі від першого гравця (за годинниковою стрілкою).

Приклад підрахунку ПО



Приклад. Олена набирає 12 ПО завдяки жетонам, 6 ПО завдяки карті особистої цілі та 18 ПО за групи плиток на етажерці:

група з 6 плиток кубків: 8 ПО

група з 5 плиток котиків: 5 ПО

група з 5 плиток рослин: 5 ПО

4 збіги плиток з картою особистої цілі: 6 ПО

жетони ПО: 12 ПО

Разом: 36 ПО

Творці гри

Автори гри: Філ Вокер-Гардінг, Метью Данстен

Розробник: Сімонє Лучані

Ілюстратори: Шеннон Елізабет Грозенбахер,
Сара Валентіно

Графічний дизайнер: Аріанна Сантіні

Редактор: Джуліано Акваті

Філ висловлює подяку Мередіт Вокер-Гардінг і Крісу Морф'ю. Метью також висловлює подяку групі тестувальників з Кембриджа, а також Терезі Кржижковській за підтримку у вивченні настількології!



© 2022. Cranio Creations.
Усі права застережено.

Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italy
www.craniointernational.com

Українське видання



Керівник проєкту: Роман Козумляк

Перекладач: Данило Рега

Випускова редакторка: Олена Науменко

Редактор: Святослав Михаць

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Коректор: Анатолій Хлівний

Особлива подяка: Андрій Журба

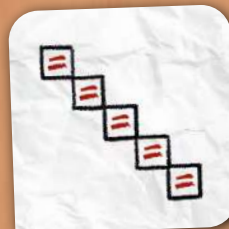
© 2022. Lord of Boards.
Усі права застережено.
www.lordofboards.com.ua



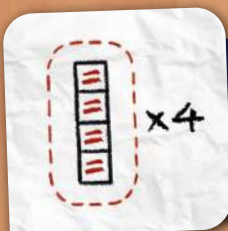
Карти загальних цілей



6 груп, кожна з яких містить принаймні 2 плитки одного типу (не обов'язково розміщені як на шаблоні). Плитки однієї групи можуть відрізнятися від плиток іншої групи.



5 плиток одного типу, розміщених по діагоналі.



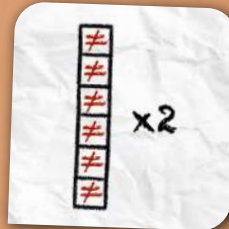
4 групи, кожна з яких містить принаймні 4 плитки одного типу (не обов'язково розміщених як на шаблоні). Плитки однієї групи можуть відрізнятися від плиток іншої групи.



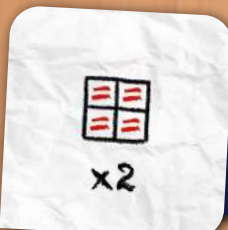
4 ряди з 5 плиток, у кожному ряді щонайбільше 3 різні типи плиток. Комбінації плиток у рядах можуть бути однакові або різні.



4 плитки одного типу в 4 кутах етажерки.



2 стовпці, у кожному з яких 6 різних типів плиток.



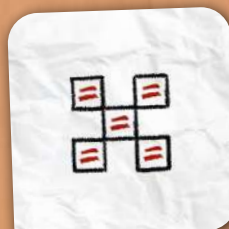
2 групи, кожна з яких містить 4 плитки одного типу, розміщені квадратом 2x2. Плитки одного квадрата можуть відрізнятися від плиток іншого квадрата.



2 ряди, у кожному з яких 5 різних типів плиток. Комбінації плиток у рядах можуть бути однакові або різні.



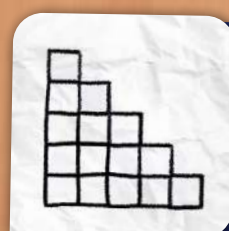
3 стовпці з 6 плиток, у кожному стовпці щонайбільше 3 різні типи плиток. Комбінації плиток у стовпцях можуть бути однакові або різні.



5 плиток одного типу, які утворюють «X».



8 плиток одного типу. Вимог щодо розміщення цих плиток немає.



5 стовпців, розташованих за порядком зростання або зменшення кількості плиток. Починаючи з першого стовпця ліворуч або праворуч, кожен наступний стовпець повинен бути рівно на 1 плитку вищий за попередній. Плитки можуть бути будь-якого типу.