



8644

# МАЙЯ

Андреа Майнини и Альберто Бранкиари



## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

#### ЦЕЛЬ ИГРЫ

После завершения игры набрать больше победных очков. Игрок получает победные очки:

- когда **выстраивает башню** одного цвета;
- когда **соединяет блоки** башен одинакового цвета.

#### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле между игроками.

На поле есть 9 площадок для возведения башен-храмов. Каждая башня состоит из 5 этажей разного размера.

Из цветных этажей составьте 9 пятиэтажных башен.

При этом башни должны быть полностью разноцветными: в одной башне не должно быть двух этажей одного цвета.

**Совет.** Чтобы играть было интересно, старайтесь выбирать цвета этажей случайным образом.



Правильно подготовленное игровое поле. Башни могут иметь другое сочетание цветов



Монолит и знак Ворона



5-й этаж — Уровень Солнца  
 4-й этаж — Уровень Облаков  
 3-й этаж — Уровень Птиц  
 2-й этаж — Уровень Деревьев  
 1-й этаж — Уровень Травы



Башни собраны правильно



НЕПРАВИЛЬНО!

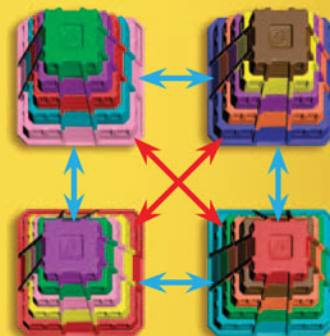
Два этажа красного цвета

После этого собранные башни в случайном порядке выставляются на площадки игрового поля.

Игроки решают, фишками какого цвета каждый из них будет играть. Каждый забирает лестницы и жрецов своего цвета. Тот, кому достались **черные** фишки, **ставит монолит** между двумя соседними башнями и **закрепляет фигуру Ворона** на любом из уровней.

Соседние башни — это те, чьи стены расположены рядом. Игрок, выбравший **белые** фишки, получает **право первого хода**.

**Карточки** с изображением одноцветных башен используются, если в игре участвует трое или четверо игроков. Вам они сейчас не нужны. Уберите их в коробку.



Соседние башни   
 Не соседние башни

# ПРАВИЛА ИГРЫ

Игроки делают ходы по очереди. В свой ход игрок должен:

1. Один раз **поменять местами** блоки двух соседних башен.
  2. **Установить монолит** между этими башнями и закрепить Ворона на правильной высоте.
  3. **Установить лестницы и жреца** (если это возможно).
- После этого ход передается другому игроку.

## 1. ОБМЕН

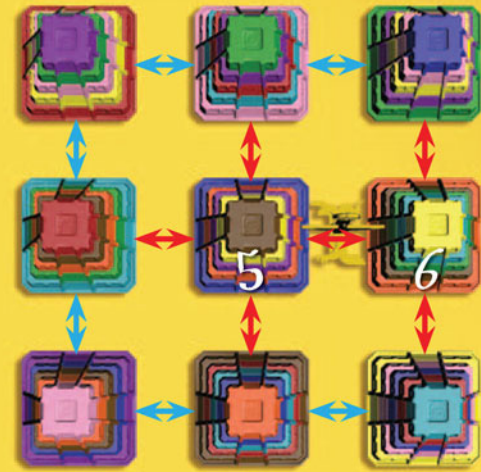
Для обмена нужно выбрать два **одинаковых** уровня **соседних** башен. Возьмите выбранные уровни вместе с теми, которые на них сверху и поменяйте эти блоки местами.

Возможны четыре варианта обмена:



**При обмене действуют следующие ограничения:**

- **Не трогать фундамент!** Первые этажи башен (уровень Травы) не могут двигаться. Поэтому нельзя поменять местами две башни целиком.
- **Не разрушать монолит!** Нельзя использовать для обмена блоки тех двух башен, между которыми установлен монолит.



↔ Возможен обмен      ↔ Нельзя обменивать

Монолит стоит между башнями 5 и 6. Эти башни нельзя использовать для обмена. Можно обменивать блоки только между башнями, соединенными синими стрелками.

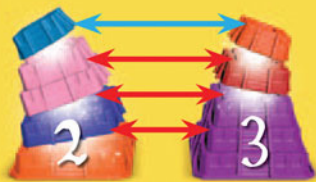
- **Не беспокоить Ворона!** Нельзя использовать для обмена этажи, на уровне которых расположены крылья Ворона. Эти этажи могут быть частью обмена, если обмениваются блоки нижних уровней.



Ворон закреплен так, что его крылья указывают на уровень **Облаков** башен 5 и 6. Этот уровень не может использоваться для обмена между любыми башнями. Можно делать обмен только на уровнях **Деревьев**, **Птиц** и **Солнца**.

●**Не нарушать гармонию!** Когда два или больше этажей одного цвета соприкасаются в одной башне, это называется **гармонией**.

При обмене **нельзя** разделять блоки, пришедшие к гармонии.



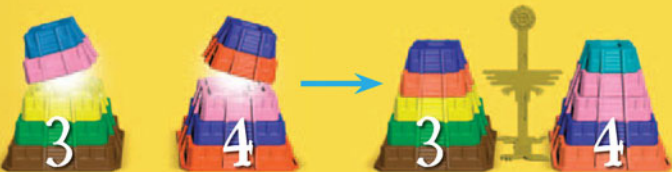
В башне 2 совпадает цвет третьего и четвертого этажей. В башне 3 одного цвета первый, второй и третий этажи. Это две группы этажей, пришедших к гармонии. Их разделять нельзя.

Значит между этими башнями нельзя делать обмен на уровне Облаков (это разрушит гармонию в башне 2) и обмены на уровне Деревьев и Птиц (будет разрушена гармония в башне 3). Единственный возможный обмен — на уровне Солнца.

## 2. УСТАНОВКА МОНОЛИТА ВОРОНА

После того, как завершен обмен, надо передвинуть **монолит**. Он должен быть установлен между двумя башнями, блоки которых только что поменялись местами. Фигуру Ворона надо закрепить так, чтобы его крылья указывали на **нижние этажи блоков**, которые поменялись местами.

**Совет.** Иногда игрок вынужден делать обмен, который ему не выгоден. Тем не менее, игрок обязан это сделать. Если в такой ситуации противник не видит возможный ход — подскажите ему.



Между башнями 3 и 4 игрок сделал обмен на уровне Облаков. Нижние этажи блоков, поменявшихся местами — четвертые.

- 1) Монолит ставится между башнями 3 и 4;
- 2) Ворон закрепляется на уровне четвертого этажа.

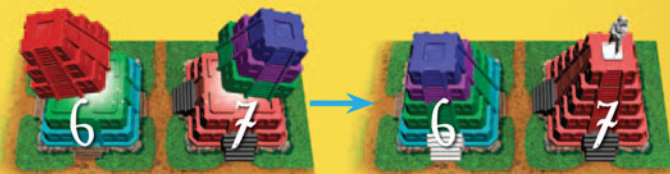
## 3. УСТАНОВКА ЛЕСТНИЦ И ЖРЕЦОВ

В результате обмена могут **совместиться** блоки одного цвета. Игрок, выполнивший такой обмен, должен поставить к основанию этой башни **лестницу** своего цвета. Если совместились цвета в обеих башнях, то лестницу нужно поставить к каждой из них.

На площадке каждой башни изображены места, куда можно ставить лестницы. Если все места для лестниц у башни уже заняты, то новую лестницу к ней поставить нельзя.

**Совет.** Может сложиться ситуация, когда лестницу надо ставить к неудобной для игрока стороне. В таком случае, поверните башню вокруг своей оси. На игру это не повлияет никак: башни абсолютно симметричны.

В результате обмена башня может стать законченной: **все этажи одного цвета**. Игрок, закончивший башню, должен поставить к ее основанию **лестницу** (если есть место), а на ее вершину — **жреца** своего цвета.



Белый игрок сделал обмен между башнями 6 и 7 на уровне Птиц. В башне 6 два этажа пришли к гармонии: соединились два зеленых этажа.

К ней белый игрок должен поставить свою **лестницу**.

Башня 7 стала в результате обмена законченной: все этажи красного цвета.

К ней надо поставить **лестницу**, но все свободные места уже заняты лестницами черного игрока. Поэтому белый игрок не может поставить свою лестницу. Зато он имеет полное право поставить на вершину башни 7 своего **жреца**.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Если один из игроков в свой ход **не может совершить ни одного обмена** между башнями, игра заканчивается.

## ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Игрок получает победные очки за такие достижения:

- 1 победное очко за **каждую башню**, у основания которой стоит **больше** лестниц его цвета.
- 1 победное очко за **каждого жреца** своего цвета, установленного на вершину башни.

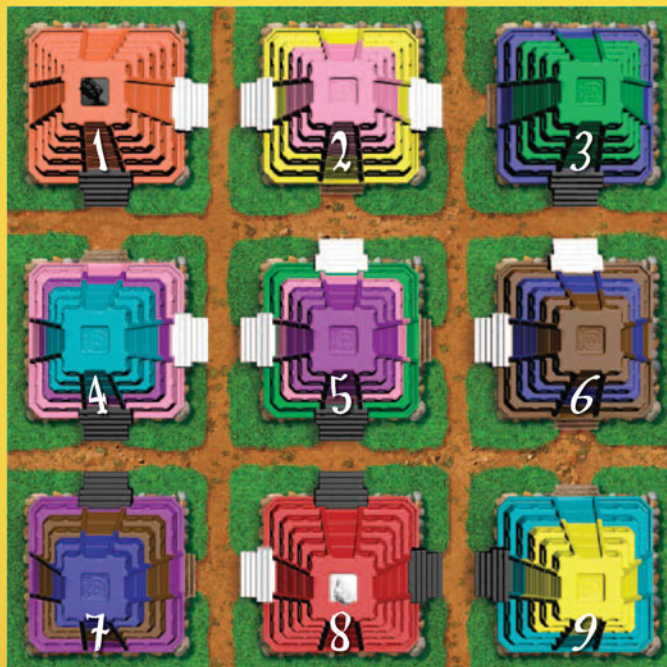
**Побеждает** игрок, набравший большее количество очков.

Если количество победных очков равно, то победителем будет тот, чьих жрецов больше установлено на вершинах башен.

Если количество жрецов окажется одинаковым, то победителем будет тот, чьих лестниц больше установлено у оснований башен.

Если и лестниц будет одинаковое количество, то в игре объявляется ничья.

### ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ



- **1 башня:** 1 очко ЧЕРНОМУ игроку (черный жрец, равное количество белых и черных лестниц);
- **2 башня:** 1 очко БЕЛОМУ игроку (2 белых лестницы);
- **3 башня:** 1 очко ЧЕРНОМУ игроку (1 черная лестница);
- **4 башня:** 0 очков ОБОИМ игрокам (равное количество белых и черных лестниц);
- **5 башня:** 1 очко БЕЛОМУ игроку (2 белых лестницы против одной черной);
- **6 башня:** 1 очко БЕЛОМУ игроку (2 белых лестницы);
- **7 башня:** 1 очко ЧЕРНОМУ игроку (1 черная лестница);
- **8 башня:** 1 очко БЕЛОМУ игроку (белый жрец); 1 очко ЧЕРНОМУ игроку (2 черных лестницы против 1 белой);
- **9 башня:** 1 очко ЧЕРНОМУ игроку (1 черная лестница).

Финальный счет: **5 очков** у ЧЕРНОГО игрока и **4 очка** у БЕЛОГО. ЧЕРНЫЙ победил!

# ВАРИАНТ ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

После завершения игры набрать больше победных очков. Игрок получает победные очки: за **соединенные** вместе **блоки** своего цвета.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры втроем вам понадобятся **карточки** заданий (с изображением законченных башен). А фигуры жрецов и лестниц использоваться не будут. Уберите их в коробку.

Поле готовится так же, как и для игры вдвоем. Башни расставляются на девяти площадках. Каждая из них должна быть собрана из этажей разного цвета.

Монолит Ворона ставится рядом с полем.

Посмотрите, какого цвета **основание центральной башни**. Найдите среди карточек заданий ту, на которой изображена башня такого же цвета. Отложите это задание в сторону. Остальные задания перемешайте и раздайте по две каждому игроку. Карты надо раздавать в закрытую. Оставшиеся два задания, также в закрытую, положите рядом с полем. Сверху на них положите карту с центральной башней.



**Задача каждого игрока** — собрать башни тех цветов, которые изображены на его картах заданий.

С помощью жребия или по договоренности решите, кто будет ходить первым.

## ПРАВИЛА ИГРЫ

В свой ход игрок должен:

**1.** Один раз **поменять местами** блоки двух соседних башен.

**2.** Установить монолит Ворона между этими башнями.

При перемещении блоков этажей действуют те же правила, что и при игре вдвоем.

**Исключение** — правило **"Не беспокоить Ворона!"**. Ворон своими крыльями не блокирует уровень. Поэтому его можно закреплять на любой высоте.

После совмещения двух этажей одинакового цвета **не надо ставить** к башням **лестницы**, а на вершину законченных башен — **жрецов**.

После того, как игрок выполнит свои действия, ход переходит к его соседу слева.

**Совет.** В начале игры еще не понятно, кому какие задания достались. Поэтому не спешите начинать собирать башни нужного Вам цвета. Не исключено, что противники начнут активно мешать.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Если в свой ход игрок **не может совершить ни одного обмена** между башнями, игра заканчивается.

Так же любой игрок в свой ход может объявить «Стоп игра!». Он может это сделать в двух случаях:

**1.** Одна из башен, изображенных на его картах заданий, закончена.

**2.** Закончена **центральная** башня.

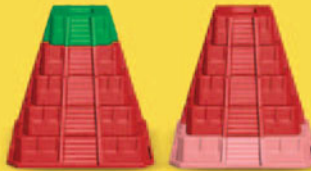
После этого все игроки открывают свои карточки с башнями и подсчитывают победные очки.

## ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

То, насколько успешно выполнены задания, определяет **количество победных очков** каждого игрока. Лучше всего, если удалось закончить башню. Но даже если получилось привести к гармонии хотя бы два этажа башни из задания — это уже хорошо.



Законченная башня  
**10 очков**



В гармонии 4 этажа  
**6 очков**



В гармонии 3 этажа  
**3 очка**



В гармонии 2 этажа  
**1 очко**



Пара гармоний из двух этажей  
**2 очка**

Игрок, закончивший **центральную** башню, может получить **5 дополнительных победных очков**. Для этого он должен объявить «Стоп игра!» в тот ход, когда он закончил центральную башню.

Он не обязан останавливать игру. Более того, после того, как центральная башня закончена, остановить игру может в свой ход любой из игроков. Но если игра не будет остановлена в тот момент, когда центральная башня стала законченной, то дополнительных победных очков не получит никто.

**Совет.** Сыграйте три партии подряд. По сумме набранных очков определится абсолютный победитель. При этом победитель каждой партии получает право подготовить поле для следующей и сделать первый ход.

## ВАРИАНТ ДЛЯ ЧЕТЫРЕХ ИГРОКОВ

Если игроков четверо, то в правила вносятся такие изменения:

1. Все карты заданий раздаются игрокам. Кроме той, на которой изображена центральная башня.
2. Игроки, разделяются на пары. Сидящие друг напротив друга являются союзниками. Их победные очки суммируются.

## АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

Игроки могут построить перед игрой башни, выставляя по очереди на поле этажи, выбранные случайным образом. Начинать надо с самых больших (нижних) этажей и продолжать до самых верхних, постепенно возводя башни. Как и раньше, на начало игры все башни должны быть полностью разноцветными.