



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «РЕНЕССАНС ЛЕММИНГОВ»

Авторы: Сергей и Михаил Дембицкие



ВСТУПЛЕНИЕ

«Легендарный самец-праотец Лемингардо привел свою стаю на удивительное плато, где было вдоволь еды и воды, куда редко навевывались хищники или заносило хворь. Но его потомки понимали ренессанс совсем не так, как Лемингардо — они стремились не к познанию и созданию прекрасного, а к потреблению и размножению. Стай становилось все больше, а места возле райских озер — все меньше... началось великое расселение леммингов, которые как дикие мустанги помчались через леса к пропасти. И только голос великого предка, звучащий в сознании каждого из них, может восстановить их гармонию с природой».

I. ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Игровое поле и его зоны.

Все игровое поле делится на три зоны: внутреннюю (1), среднюю (2) и внешнюю (3). Внутренняя зона состоит из двух территорий, средняя из — четырех, внешняя — из восьми.

Между территориями одной и той же, а также разных зон во время миграций лемминги могут осуществлять перемещения, обозначенные цветными стрелками.

С каждой территории внутренней зоны можно переместиться на вторую территорию этой зоны (сине-зеленая стрелка), а также на две территории средней зоны (желтая и красная стрелки).

С каждой территории средней зоны можно переместиться на территорию внутренней зоны (в зависимости от территории — это направление обратное желтой или красной стрелке), территорию той же зоны (синяя стрелка), а также на две территории внешней зоны (желтая и красная стрелки).

С каждой территории внешней зоны можно переместиться на территорию средней зоны (в зависимости от территории — это направление обратное желтой или красной стрелке), территорию той же зоны (синяя стрелка), а также... в пропасть. Более подробно о миграциях леммингов будет сказано в третьей части правил («Особенности миграций леммингов»).



ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ:

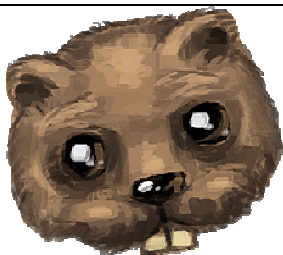
- 1 — внутренняя зона,
- 2 — средняя зона,
- 3 — внешняя зона,
- 4 — трек для обозначения летающих леммингов,
- 5, 6, 7 — напоминания об игровых нюансах, касающихся миграции леммингов (о них будет сказано ниже).

2. Игровые карты.

Во время игры используются карты «Инстинктов». Все они делятся на две категории – инстинктов (в нижнем правом углу изображена мордочка лемминга) и владыки (в нижнем правом углу изображен кулачек). Карты инстинктов могут играть на территории, где есть лемминги (не важно, свои и/или других игроков), карты владыки – на любую территорию в зависимости от инструкций карты.

Всего в колоде 60 карт. 30 из них – это базовые карты (внизу посередине карты изображена маленькая буква «Б»), 30 – дополнительные (без дополнительных обозначений).

Обозначение карт инстинктов	Обозначение карт повелителя	Обозначение базовых карт
-----------------------------	-----------------------------	--------------------------



3. Игральные кости.

В игре используется два вида игровых костей – 4 шестигранных разных цветов и одна двенадцатигранная. Шестигранные кости используются для определения направления миграции леммингов, двенадцатигранная – для определения события в начале каждой игровой фазы.

4. Фишки леммингов.

Всего в игре – пять наборов по 24 фишки леммингов (белого, синего, красного, желтого и черного цветов). Каждому игроку достается один набор (исключение – игра на двоих, см. четвертую часть правил).

5. Подготовка перед игрой (3-5 игроков).

5.1. Подготовка колоды «Инстинктов». Отбираются все 30 базовых карт, а потом к ним добавляются случайным образом отобранные дополнительные карты:

- 6 при игре на 3-х;
- 18 при игре на 4-х;
- 20 при игре на 5-х.

После этого карты тщательно тасуются и каждый игрок в закрытую получает по три карты. Игрок не должен показывать свои карты другим игрокам.

5.2. Получение своей стаи. Каждый игрок берет себе один набор фишек леммингов.

5.3. Очередность хода. С помощью броска кубика определяется игрок, который будет ходить первым (детский вариант). Также определение игрока, который будет ходить первым можно осуществить с использованием критерия «старшего самца» - первым ходит самый старший игрок мужского пола (взрослый вариант). Дальнейшая очередность хода идет по часовой стрелке.

5.4. Начальная расстановка леммингов. Первый игрок ставит трех леммингов в любые территории внешней зоны игрового поля. Потом по очереди это делают все остальные игроки. После того как все игроки поставили по три лемминга во внешней зоне, эта процедура повторяется для средней зоны, но ставится уже не по три, а по два лемминга. После того как все игроки поставили по два лемминга в средней зоне, эта процедура повторяется для внутренней зоны, но ставится не по два, а по одному леммингу. Можно начинать играть 😊



ВАРИАНТ НАЧАЛЬНОЙ РАССТАНОВКИ:

Это вариант начальной расстановки на троих игроков. На территориях внешней зоны расположено по три лемминга каждого игрока, на территориях средней – по два, на территориях внутренней – по одному. В игровой колоде осталось 27 карт. Еще 9 карт на руках у игроков – по три у каждого.

II. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

6. Цель игры.

Задача каждого игрока иметь к завершению игры наибольшее количество леммингов на территориях игрового поля. При этом желательно, чтобы лемминги были рассеяны между максимально большим количеством территорий, а не сосредоточены на нескольких.

7. Процесс игры.

Игра состоит из фаз. Каждая фаза делится на следующие этапы:

- определение и розыгрыш события;
- размещение леммингов;
- розыгрыш карт из руки;
- добор карт из колоды инстинктов;
- определение игрока, который будет ходить первым.

7.1. При определении и разыгрывании события игрок, который ходит первым, бросает двенадцатигранную игральную кость, после чего, в зависимости от выпавшего числа, определяет произошедшее событие и выполняет следующие инструкции:

Что должно выпасть	Название	Событие
1-2	Хищники	На территории(-ях) с наибольшим количеством леммингов появляется хищник. Игроки должны осуществить проверку на выживание (при проверке на выживание каждый игрок, имеющий леммингов на территории, где появился хищник, бросает шестигранную кость и убирает с территории количество своих леммингов равное выпавшему числу). Если территорий с наибольшим количеством леммингов несколько, то хищник появляется на каждой такой территории. Для каждой из них осуществляется проверка на выживание.
3	Дурман	Горят конопляные поля. В этой фазе во время бросков кубиков, определяющих передвижение при миграции, все игроки должны отнять единицу от результата броска каждого кубика.
4-6	Изобилие	В этой фазе каждый игрок осуществляет размещение леммингов дважды (см. пункт 7.2).
7	Землетрясение	На каждой крайней территории (то есть территории, соседствующей с обрывом) каждый игрок теряет одного своего лемминга.

8	Эпидемия	Все лемминги на центральных территориях снимаются с поля и возвращаются в руку.
9-11	Ничего не происходит	Все правильно, ничего не происходит.
12	Летная погода	Когда лемминги прыгают с обрыва в этой фазе, каждый второй из них взлетает.

ВАЖНО: во время первой фазы, то есть в самом начале игры кубик для определения события не бросается и событие не разыгрывается; это делается, начиная со второй фазы игры и далее.

7.2. Размещение леммингов начинается с того, что первый игрок выставляет своих леммингов на игровое поле. Есть два варианта этого действия.

Во-первых, можно выставить двух леммингов на любые свои территории. Своей территорией считается любая территория, на которой уже имеется хотя бы один лемминг этого игрока, при этом не важно сколько там леммингов других игроков. Игрок может поставить либо двух леммингов на одной своей территории, либо по одному на двух.

Во-вторых, игрок может вместо двух поставить только одного лемминга на территорию, не имеющую его леммингов, но соседнюю (имеющую общую границу, не по диагонали) с территорией, которая имеет его леммингов.

После первого игрока леммингов выставляют остальные участники игры, по тем же правилам и следуя установленной очередности хода.

Если в начале текущей фазы произошло событие «Изобилие», то каждый игрок в порядке своей очереди осуществляет сначала одно выставление леммингов, а сразу же после этого – второе.

Пример расстановки №1: Оба выставляемых лемминга (серый цвет) поставлены на территорию со своим леммингом.	Пример расстановки №2: Два выставляемых лемминга (серый цвет) поставлены на разные территории со своими леммингами.	Пример расстановки №3: Один лемминг (серый цвет) поставлен на соседнюю со своей территорией.
		

7.3. После того как все игроки разместили своих леммингов, каждый из них выкладывает перед собой одну карту из имеющихся у него в руке рубашкой вверх. Потом карты вскрываются и разыгрываются по очереди по часовой стрелке (в большинстве случаев), начиная с первого игрока.

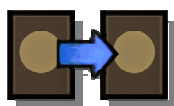
7.3.1. Карты, на которых в левом нижнем углу изображена пиктограмма двух карт, соединенных синей стрелкой играют в порядке очереди.

7.3.2. Карты, на которых в левом нижнем углу изображена пиктограмма карты и указывающая на нее золотая стрелка играют в любой момент, когда разыгрываются другие

карты, **НО ТОЛЬКО В ТОТ МОМЕНТ, КОГДА РАЗЫГРЫВАЕТСЯ КАЖДАЯ КОНКРЕТНАЯ КАРТА.** Если игрок имеющий карту с золотой стрелкой не применил ее эффект на карту которая играет в данный момент, то он сможет применить ее только на карты, которые будут разыграны после нее. Из этого следует, что игроки, сыгравшие в текущую фазу такую карту могут разыграть ее как раньше своей очереди, так и позже.

7.3.3. Карты, на которых в левом нижнем углу изображена пиктограмма карты с восклицательным знаком играют по особым правилам. Таких карт две – «Подражание» и «Основной инстинкт». Карта «Подражание» вскрывается в порядке очереди, а ее хозяин ждет пока остальные игроки не отыграют свои карты. После этого он выбирает один из использованных в этой фазе инстинктов и играет его по своему усмотрению. Карта «Основной инстинкт» действует только на инстинкты. Если какой-либо игрок отыгрывает эту карту, он сразу же вскрывает ее и показывает остальным игрокам. Остальные игроки сразу после этого вскрывают свои карты, а игрок сыгравший «Основной инстинкт» выбирает один из инстинктов. Этот инстинкт необходимо сыграть для всех территорий, на которых в момент выбора инстинкта находятся лемминги. Остальные инстинкты не разыгрываются (вместе с тем, эти карты считаются сыгранными и не возвращаются в руку).

Карта разыгрывается в порядке очереди	Карта разыгрывается в момент вскрытия другим игроком своей карты	Карта разыгрывается по особым правилам
---------------------------------------	--	--



7.4. Сыгранные карты сбрасываются в отбой.

7.5. После того как все игроки разыграли карты, они по часовой стрелке, начиная с первого игрока, тянут по одной карте из колоды инстинктов.

7.6. На последнем этапе для каждого игрока подсчитывается количество территорий, на которых имеются его лемминги. Если на какой-либо территории имеются лемминги нескольких игроков, то она засчитывается всем этим игрокам. Игрок, контролирующий наибольшее количество территорий в следующей фазе ходит первым. Если несколько игроков контролирует одинаковое количество территорий, первым из них ходит тот, кто имеет большее количество леммингов. Если имеется равенство и по леммингам, бросается игральная кость.

После того как игроки определили очередность хода, они переходят к следующей фазе, которая состоит из тех же этапов (определение и розыгрыш события, размещение леммингов, разыгрывание карт из колоды инстинктов, добор карт из колоды инстинктов и подсчет очков контроля территорий).

8. Завершение игры.

Игра завершается после того как заканчивается колода инстинктов и соответствующие карты на руках у игроков. Таким образом, когда у каждого игрока на руках остается по одной карте инстинктов они переходят к последней фазе игры. В целом игра состоит из 12 фаз для двух, трех и четырех игроков и 10 – для пяти.

9. Условия победы.

Победа может быть обычной (по окончании игры) и досрочной.

9.1. Условия обычной победы:

9.1.1. Подсчитываются (суммируются) победные очки за имеющихся леммингов, территории и летающих леммингов (по одному очку за каждого лемминга или территорию).

9.1.2. Если несколько игроков имеют леммингов на определенной территории, то каждый из этих игроков получает победное очко за эту территорию.

9.1.3. Если в конце игры несколько игроков имеет одинаковое наибольшее количество победных очков, выигрывает тот из них, кто имеет большее количество очков, полученных за территории. Если эти игроки имеют и одинаковое количество очков за территории, побеждает тот из них, кто имеет большее количество летающих леммингов. Если же эти игроки имеют и одинаковое количество летающих леммингов, все эти игроки считаются победителями.

9.2. Условия досрочной победы:

9.2.1. Если игрок выставил на игровое поле всех своих леммингов. При этом не важно какие это лемминги – наземные или летающие.

9.2.2. Если игрок имеет семь летающих леммингов.

Как только любое из этих условий соблюдено, игрок становится победителем и игра заканчивается.

III. ОСОБЕННОСТИ МИГРАЦИИ ЛЕММИНГОВ

10. Условия начала миграции.

Миграция леммингов с какой-либо территории начинается **сразу же** после того как превышен лимит заселенности этой территории (не важно какой это этап). Для территорий внутренней зоны лимит составляет пять леммингов любых стай/цветов на одной территории, для территории средней зоны – семь, для территорий внешней зоны – девять:

Зона, к которой относится территория	Суммарное количество леммингов на одной территории не вызывающее миграции	Суммарное количество леммингов на одной территории вызывающее миграции
Внутренняя	Пять и менее	Шесть и более
Средняя	Семь и менее	Восемь и более
Внешняя	Девять и менее	Десять и более

Важно помнить, что при подсчете количества леммингов на территории одновременно учитываются все находящиеся на ней лемминги. Поэтому не важно как достигнут лимит – за счет леммингов одной стаи (т.е. других леммингов на территории нет) или же за счет леммингов разных стай (даже если количество леммингов отдельных стай не достигло лимита, но совокупное количество леммингов всех стай на территории превысило его, происходит миграция).



ПРИМЕР ПЕРЕНАСЕЛЕННОСТИ ТЕРРИТОРИИ:

На территории центральной зоны превышен лимит заселенности – суммарное количество леммингов в ней равно восьми. С этой территории должна начаться миграция. Соответствующий пример приведен ниже.

11. Кто подвержен миграции.

Миграции подвержены все лемминги, находящиеся на территории, заселенность которой превысила лимит. Из этого правила существует исключение для оседлых леммингов и леммингов-отшельников. Такие лемминги вводятся в игру благодаря картам «Инстинктов». Несмотря на то, что оседлые лемминги и лемминги-отшельники не мигрируют, они учитываются при подсчете заселенности территории.

12. Порядок миграции по территориям.

Как только лимит заселенности территории достигнут на нее кладется маркер порядка миграций с номером «1» (в случае, когда первая миграция не вызывает других миграций маркер порядка можно не класть). После этого все игроки, имеющие леммингов на этой территории должны осуществить проверку на миграцию. Если в результате проверки на миграцию любого из игроков превышает лимит леммингов на другой территории, то на эту территорию кладется маркер порядка миграций с номером «2». После того, как все игроки осуществляют миграцию с территории, помеченной маркером «1», начинается миграция с территории, помеченной маркером «2». Каждое следующее превышение лимита заселенности на других территориях помечается следующим по величине маркером миграции (3, 4 и так далее). Миграции с таких территорий начинаются сразу после того, осуществлена миграция с территорий, помеченных маркерами с меньшими номерами.

13. Как осуществляется проверка на миграцию.

Каждый игрок, имеющей леммингов на территории, где превышен предел заселенности, начиная с игрока действия которого привели к миграции, должен одновременно бросить четыре шестигранных игровых кости – красную, желтую, синюю и зеленую. Результаты броска игровой кости определяют, какое количество леммингов этого игрока мигрирует в направлении стрелки соответствующего цвета:

Результат броска	Количество леммингов, которые должны мигрировать
1	Ни одного
2-3	Один
4-5	Два
6	Все

13.1. После того как игрок бросил игральные кости, он осуществляет миграцию своих леммингов в строго определенном порядке. Сначала он смотрит на результаты броска красной игровой кости и переводит по красной стрелке соответствующее количество своих леммингов. Если после этого на соответствующей территории остались лемминги этого игрока, он осуществляет миграцию по желтой стрелке. Если же и после этого не все лемминги мигрировали, осуществляется миграция по синей стрелке. Наконец если после учета результатов броска красной, желтой и синей игровой кости у игрока остались лемминги, он смотрит на результат броска зеленого кубика.

Встречаются ситуации, когда после учета броска игровых костей всех цветов не все лемминги игрока мигрировали с территории. В этом случае такие лемминги остаются на этой территории.

13.2. На игровой карте не изображены стрелки зеленого цвета (кроме специального указателя, изображенного в нижнем правом углу карты), так как их направление противоположно направлению красных/желтых стрелок, которые ведут на эту территорию.

Кроме этого, на территориях внешней зоны не изображены красные/желтые стрелки, которые выходят с этой территории (опять таки, они изображены на специальном указателе), так

как все эти стрелки ведут в пропасть. Все лемминги, упавшие в пропасть, снимаются с игровой карты и доступны игроку на этапе размещения леммингов.

Размещение леммингов до бросков кубиков:	Результаты бросков кубиков:	Размещение леммингов после перемещения:
	КРАСНЫЙ ИГРОК      БЕЛЫЙ ИГРОК      ОРАНЖЕВЫЙ ИГРОК     	

13.3. Если у какого-либо игрока в результате одной проверки на миграцию (то есть в результате броска четырех разных игровых костей) пять и более леммингов падает в пропасть, то один из них взлетает и становится летающим леммингом. Если же у игрока за раз (то есть за одну проверку на миграцию) падает десять леммингов, то взлетает два лемминга и так далее.

Для обозначения количества летающих леммингов используется одна фишка лемминга, которая ставится на соответствующее число в указателе летающих леммингов в левом верхнем углу карты.

IV. ПРАВИЛА ИГРЫ НА ДВОИХ

В этой части правил описаны только те аспекты, которые отличают игру на двоих от игры на троих, четверых или пятерых.

14. Подготовка перед игрой.

14.1. Подготовка колоды «Инстинктов». Отбираются все 30 базовых карт, а потом к ним добавляются случайным образом отобранные 18 дополнительных карт.

После этого карты тщательно тасуются и каждый игрок в закрытую получает по четыре карты.

14.2. Получение своей стаи. Каждый игрок берет себе два набора фишек леммингов.

14.3. Очередность хода определяется с помощью детского или взрослого варианта, описанных выше. При этом каждый игрок сам определяет стаю какого цвета он будет вводить первой во время начальной расстановки леммингов.

14.4. Начальная расстановка леммингов. По описанным выше правилам первый игрок расставляет одну из своих стай, потом второй игрок расставляет одну из своих, потом очередь возвращается к первому игроку и он выставляет леммингов оставшейся стаи, после этого второй игрок выставляет леммингов своей второй стаи.

15. Процесс игры.

15.1. В начале игры лемминги разных стай размещаются в порядке, установленном при подготовке.

15.2. После того как все игроки разместили своих леммингов, каждый из них выкладывает перед собой две карты из имеющихся у него в руке рубашкой вверх. Каждый игрок определяет какая карта будет отыграна раньше, а какая – позже. Потом карты вскрываются и разыгрываются в порядке очереди.

15.3. После того как все игроки разыграли карты, они в порядке очереди тянут по две карты из колоды инстинктов.

15.4. На последнем этапе для каждой стаи подсчитывается количество территорий, на которых имеются ее лемминги. Исходя из количества контролируемых территорий, определяется порядок хода стаями и картами. Например, первый игрок играет желтыми (в конце хода 8 территорий) и черными (в конце хода 3 территории) леммингами, а второй – синими (в конце хода 5 территорий) и белыми (в конце хода 4 территории). В этом случае следующую фазу начинает первый игрок с выставления леммингов желтой стаи. Потом второй игрок выставляет сначала синих леммингов, а потом белых. Наконец, первый игрок выставляет черных леммингов.

В данном случае карты необходимо разыгрывать таким же образом. Сначала игроки определяют порядок ввода своих карт, потом первый игрок вскрывает свою первую карту, далее второй игрок – свою первую и вторую карту соответственно и в завершении первый игрок вскрывает свою вторую карту.

16. Условия победы.

Все условия победы те же и распространяются на **каждую** из стай. То есть, если один из игроков выполнил условия досрочной победы, хотя бы для одной из своих стай, он тут же выигрывает. Если же дело доходит до финального подсчета очков, то побеждает тот игрок, одна из стай которого набрала наибольшее количество очков (при этом не важно, сколько набрала его вторая стая).

Если же во время финального подсчета очков игроки набирают одинаковое количество очков своими более успешными стаями, то сравниваются показатели двух других стай и по ним определяется победитель.