

Оливер Ролко

Жюльен Кастани

Гайя

Правила игры



Представьте, что на заре времен вы готовитесь создать новый мир. Вы наделены силой стихий и безграничным воображением. Но как только вы создали первые горы и населили живыми существами равнины и леса, вы понимаете, что не одиноки, есть и другие, стремящиеся к той же цели. Сумеете ли вы стать тем, кто сотворит собственный процветающий мир, стать великим основателем Гайи?

Количество игроков: 2–5 чел

Время игры: от 20 мин

Возраст: от 8 лет

Цель игры

Первым поселите 5 своих людей (6 при игре вдвоем) в мире Гайя.

Комплектация игры

- ▶ 27 деревянных миплов — фишек-человечков (6 синих, 6 желтых, 5 зеленых, 5 красных, 5 белых)
- ▶ 20 картонных жетонов Животных (олени/рыба)
- ▶ 48 тайлов — («тайл» — элемент/фрагмент) Земли (10 равнин, 8 лесов, 7 морей, 10 пустынь, 6 гор, 7 болот)
- ▶ 40 зеленых карт Природы (8 равнин, 8 лесов, 7 морей, 6 пустынь, 6 гор, 5 болот)
- ▶ 30 синих карт Жизни (18 Городов, 12 Животных)
- ▶ 9 желтых карт Целей

Внимание! 2 карты Целей со Стихиями (на них изображены 4 красные карты) используются только для игры по расширенным правилам.



Основные правила

Подготовка к игре

Разложите **тайлы Земли** на **6 стопок** (пустыни, равнины, болота, моря, горы и леса) на краю стола.

Сложите **жетоны Животных** в резерв рядом со стопками тайлов Земли.

Перемешайте колоду карт **Целей** и выложите карты лицом вверх.

- ▶ 4 карты при игре вдвоем
- ▶ 5 карт при игре втроем
- ▶ 6 карт при игре вчетвером
- ▶ 7 карт при игре впятером

Положите их рядом с тайлами Земли и убедитесь, что оставшиеся в коробку с игрой. Остальные карты **Целей** вам для игры не понадобятся.

Перемешайте и положите колоду карт **Природы** лицом вниз после стопок тайлов Земли. Раздайте **по 2 карты каждому игроку** и выложите **3 карты** лицом вверх перед колодой карт **Природы**.

Перемешайте и положите колоду карт **Жизни** лицевой стороной вниз рядом с колодой карт **Природы**. Раздайте **по 1 карте каждому игроку** и выложите 2 карты лицом вверх перед колодой карт **Жизни**.



Каждый игрок берет **5 миплов выбранного цвета** и кладет перед собой.
При игре **вдвоем** используются **6 синих и 6 желтых миплов**.

Выберите первого игрока. Ход передается по часовой стрелке.
Теперь все могут посмотреть на свои карты, игра начинается!

Ход игры

В свой ход каждый игрок должен совершить **2 действия**:

- ▶ **взять карту из колоды;**
- ▶ **сыграть карту с руки.**

Порядок действий игрок определяет сам. Можно совершить и два одинаковых действия.

▶ Взять Карту из колоды

Игрок может взять

- **одну из открытых карт Природы или Жизни.**

Игрок берет карту и добавляет ее себе на руку, затем берет из колоды новую карту выкладывает на место взятой.

Или

- **одну закрытую карту сверху колоды Природы или Жизни.**

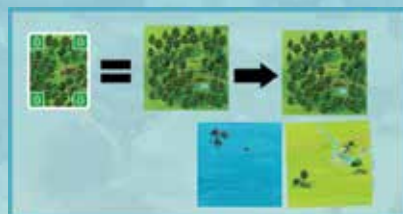
У игрока **не может быть на руках больше 6 карт**. Если он берет седьмую карту, он должен сбросить одну из карт на руках по своему выбору.

► Сыграть Карту с руки

► Карта Природы

Сыграв карту **Природы**, игрок кладет ее перед собой **лицом вверх**. Затем он берет **соответствующий тайл Земли** и кладет его рядом с тайлом, лежащим на столе. **Самый первый тайл Земли** размещается в начале игры в центре стола.

Участник не может сыграть карту **Природы**, если в запасе нет соответствующих ей тайлов Земли.



Достижение Цели

Когда один из игроков собирает **все карты Природы, изображенные на одной из доступных карт Цели**, он может тут же их сбросить. Затем он ставит одного из своих миплов на эту карту **Цели**. Теперь эта **Цель недоступна для остальных игроков**.

Помните, что карты **Цели** по ходу игры не меняются.



► Карта Жизни

Есть 2 типа карт **Жизни**: с **Животными** и с **Городами**.

Животные. Сыграв карту с Животными, игрок кладет **4 жетона Животных** на соответствующий свободный тайл Земли (без **Города** или **Животных**), и сбрасывает эту карту. Звезда на карте означает, что можно разместить своих животных на любом тайле Земли. Если в игре есть несколько подходящих тайлов, игрок выбирает **один из них**, чтобы разместить там Животных.

Игрок не может сыграть карту с **Животными**, если в резерве осталось менее 4 жетонов с Животными.



Город. Игрок выкладывает свою карту **Города** на свободный тайл Земли (без Города или Животных).

Город должен отвечать двум условиям.

Условие 1. Город и Земля

Если на карте **Город** в левом верхнем углу есть значок определенного типа Земли, **Город** можно положить только на тайл Земли этого типа.



Если на карте **Города** в левом верхнем углу есть звездочка, **Город** можно разместить на любом тайле Земли, но не на тайлах с морем.

Условие 2. Минимум 2 потребности Города



Чтобы положить карту **Города** на тайл Земли, игрок должен **покрыть минимум 2 потребности Города**, изображенные внизу карты.

Потребность считается удовлетворенной, когда нужный ресурс (Земля или Животные) находится на тайле Земли, который расположен **прямо рядом с Городом**. Ресурсы с тайлов, расположенных по диагонали, не учитываются.

Затем игрок **ставит одного из своих миплов на карту Города** в знак того, Город теперь принадлежит ему.

Внимание! **Город перекрывает тайл Земли, на который его кладут.** Соседние **Города** уже не смогут использовать ресурсы этого тайла. В результате новый **Город** может лишиться ресурсов **Города** по соседству и уменьшить у них количество покрытых потребностей (см. ниже).

Жетоны Животных не перекрывают тайл Земли.

Возрастание числа покрытых потребностей Города

Когда игрок **увеличивает число покрытых потребностей** одного или нескольких **Городов** (например, он добавляет в игру Животных или новый тайл Земли), он должен **поставить нового мипла на каждую карту Города**, в котором он увеличил число покрытых потребностей. Каждый игрок имеет право поставить в течение игры на каждую карту **Города** **только одного своего мипла**. Если на тайле Земли рядом с городом уже есть жетоны Животных, добавление новых жетонов Животных не увеличивает число покрытых потребностей.



Уменьшение числа покрытых потребностей Города

Такая ситуация возникает в следующих случаях.

- Новый **Город** перекрыл тайл Земли. Соседние **Города** больше не могут использовать ресурсы этого тайла.
- Все жетоны Животных рядом с **Городом** израсходованы (см. раздел «Охота и кормление») и этот ресурс уже не покрывает потребность **Города**.
- При использовании карт **Стихий** (в игре по расширенным правилам).
 - **В Городе** **покрыта лишь 1 потребность**.

Все миплы, стоящие на карте **Города**, возвращаются к своим владельцам (их можно использовать снова), **Город** остается лежать на тайле.

- **В Городе** **не покрыта ни одна потребность** (0 покрытых потребностей).

Все миплы, стоящие на карте **Города**, возвращаются к своим владельцам (их можно использовать снова), карта **Города** отправляется в сброс, тайл освобождается, это может привести к увеличению количества покрытых потребностей соседних городов.

Конец хода

Если игрок совершил 2 действия, а победитель не определился, то ход передается следующему игроку.

Начало нового хода

Охота и кормление

Перед тем, как приступить к выполнению 2 действий, игрок должен (если может) **накормить все свои Города, на которых есть значки Животных** .

Чтобы накормить один **Город**, игроку надо **убрать 1 жетон Животного с тайла Земли рядом с Городом** (тайлы, расположенные по диагонали, не учитываются) и **вернуть этот жетон Животного в резерв**. Если рядом с **Городом** расположено несколько тайлов с животными, игрок выбирает один тайл, с которого возьмет Животное. Если вокруг **Города** не осталось Животных, то потребность Города в Животных считается не покрытой. Не забывают ставить и убирать миплов каждый раз, если это необходимо.

Конец игры и объявление победителя

Игра заканчивается, когда

- **один из игроков выставил на поле всех своих миплов. Этот игрок объявляется победителем.**
- **игрок хочет взять карту Природы, карту Жизни или карту Стихий (в игре по расширенным правилам), но ни одной карты не осталось (ни лицом вниз, ни лицом вверх).**

В этом случае победителем объявляется игрок, который поставил больше всего миплов на карты **Городов** и **Целей**.

В случае ничьей побеждает игрок, сидящий по часовой стрелке ближе к игроку, закончившему игру.

Примеры-иллюстрации: Основные правила

Начало хода желтого игрока



а) Вначале игрок должен **накормить свой Город** в нижнем левом углу, поскольку на карте Города есть значок Животного. Ему надо **забрать последний жетон Животного с тайла пустыни**, уменьшая количество покрытых потребностей Города. Так как у Города теперь покрыта только 1 потребность (пустыня), игрок обязан **убрать своего мипла с карты Города**.

б) **Первое действие.** Желтый игрок **разыгрывает карту Природы с равниной** и кладет тайл равнины рядом с Городом справа сверху. Таким образом, он **увеличивает число покрытых потребностей** Города справа сверху (3 потребности покрыты). Это действие позволяет ему **поставить одного из своих желтых миплов на карту Города, рядом с миплом синего игрока**.



в) Далее желтый игрок добавляет разыгранную карту Природы к уже лежащим перед ним. **Он собрал все карты Природы, изображенные на одной из карт Цели.** Игрок сбрасывает эти 4 карты Природы и достигает Цели ставит на эту карту Цели одного из своих миплов. Теперь эта карта Цели недоступна для других игроков.



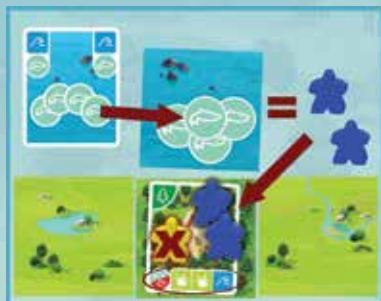
г) **Второе действие.** Желтый игрок **разыгрывает карту Жизни с Животными** и кладет 4 жетона Животных на тайл Земли с пустыней. Он **увеличивает число покрытых потребностей** Города слева внизу (2 покрытых потребности) и **добавляет на карту Города одного из своих миплов**.

Во время своего хода желтый игрок убрал одного мипла, а затем поставил трех миплов (двух на карты Города и одного на карту Цели).

Расширенные правила

► Захват Города

Как только игрок увеличивает число покрытых потребностей Города соперника, он может **заменить его мипла своим**. Мипл соперника возвращается к владельцу (его можно использовать снова).



► Все 4 потребности Города

Как только игрок покрыл все 4 потребности Города, он может поставить на карту этого Города двух миплов.

Если количество ресурсов снижается и покрывает теперь лишь 2 или 3 потребности, игрок забирает назад одного из двух своих миплов. Если покрыта только 1 потребность или 0 потребностей, следуйте Основным правилам.

Карты Стихий

- Карты Стихий используют в игре по расширенным правилам, по желанию игроков -

Дополнительная комплектация

► 30 красных карт **Стихий** (6 солнц, 6 дождей, 3 землетрясения, 4 торнадо, 4 защиты, 5 молний, 2 извержения вулкана).

Внимание! 5 молний и 2 извержения вулкана используют только в варианте игры со стихийными бедствиями, уберите их, если играете по другим правилам.

► 2 карты **Целей со Стихиями** (на них изображены 4 красные карты).

Дополнительная подготовка к игре

Дополнительные карты **Целей со Стихиями** добавляют в колоду карт **Целей** и перемешивают, а затем выкладывают на стол лицом вверх столько карт **Целей**, сколько требуется по Основным правилам.

Перемешайте колоду карт **Стихий** и положите рядом с картами **Природы** и **Жизни**.

Раздайте каждому игроку по 1 карте **Стихий**. Таким образом, начальный набор карт для каждого игрока будет включать 2 карты **Природы**, 1 карту **Жизни** и 1 карту **Стихий**. Выложите 2 карты **Стихий** лицом вверх рядом с колодой **Стихий**.

Правила игры с картами Стихий

► Карта **Стихий** из колоды

Теперь каждый игрок может взять

- одну из открытых карт **Природы**, **Жизни** или **Стихий**.

Игрок берет карту и добавляет ее к уже имеющимся, берет из колоды новую карту, открывает ее и выкладывает на место взятой.

Или игрок может взять

- одну закрытую карту из колоды **Природы**, **Жизни** или **Стихий** (ту, что лежит сверху).

У игрока не может быть на руках больше двух карт **Стихий**. Если он берет третью карту, он должен сбросить одну из карт **Стихий** по своему выбору.

► Карта **Стихий** на руках

Сыграв карту **Стихий**, игрок кладет ее перед собой лицом вверх (так же, как карту **Природы**). Затем карта **Стихий** оказывает свое действие (см. раздел **Описание действия карт Стихий**).

Внимание! Вы можете сыграть карту **Стихий** так, что она окажет свое действие и на ваш **Город**.

Достижение **Цели** со **Стихиями** (если **Цель** доступна)

Если игрок собрал 4 карты **Стихий** и карта **Цели** со **Стихиями** доступна, он сбрасывает 4 карты **Стихий**, а затем ставит одного из своих миплов на эту карту **Цели**. Теперь эта **Цель** недоступна для остальных игроков.

Внимание! Карты **Стихий** влияют на тайлы **Земли**, **Города** и **Животных** и могут изменить количество ресурсов, которые покрывают потребности окружающих **Городов**. Сыграв карту **Стихий**, каждый раз проверяйте, увеличилось или уменьшилось число покрытых потребностей каждого **Города**.

Пример 1: Сыграв карту **Стихий** с солнцем, Павел заменяет тайл равнины на пустыню и уменьшает число покрытых потребностей ближайшего **Города**. Затем Павел играет карту **Стихий** с дождем и снова заменяет тайл пустыни равниной. Это дает Павлу возможность поставить своего мипла на карту ближайшего **Города**, так как он в результате покрыл одну из его потребностей.

Пример 2: Мария разрушает **Город** при помощи карты **Стихий** с молнией (вариант игры со стихийными бедствиями), **Город** больше не перекрывает ресурсы лежащего под ним тайла равнины. Теперь соседний **Город** может покрыть одну из своих потребностей за счет этого тайла, а Мария может поставить на карту этого **Города** своего мипла.

Вариант игры со стихийными бедствиями

Добавьте в колоду карт **Стихий** 5 карт молний и 2 карты извержений вулкана.

Если вы хотите сделать игру менее напряженной, из колоды **Стихий** можно убрать несколько карт молний.

Примеры-иллюстрации: Расширенные правила



Зеленый игрок играет карту **Стихий** с **землетрясением**, чтобы поменять местами тайл моря (и лежащими на нем жетонами **Животных**) и тайл гор.



Результаты этого действия

- Город в верхнем левом углу по-прежнему принадлежит желтому игроку, так как покрываются 2 потребности Города.

До землетрясения были покрыты потребности в море и пустыне. После землетрясения покрываются потребности в пустыне и горах. Так как число покрытых потребностей не изменилось, Город остается у прежнего владельца.

- Город справа переходит к зеленому игроку, так как он увеличил число покрытых потребностей Города с 2 до 3 (добавил тайл моря). Синий игрок снимает своего мипла с карты Города, а зеленый игрок ставит вместо него своего.
- В Городе внизу число покрытых потребностей увеличилось с 3 до 4. Зеленый игрок теперь может поставить на карту Города 2 миплов.

Описание действия карт Стихий

Внимание! Сыграв карту Стихий, каждый раз проверяйте, увеличилось или уменьшилось число покрытых потребностей каждого Города. Поставьте или уберите миплов, если это необходимо.



Солнце

Замените тайл с болотом на тайл с равниной из запаса тайлов. Или замените тайл равнины на тайл пустыни из запаса тайлов. Игрок не может сыграть карту солнца, если в запасе нет необходимых тайлов Земли.

Игрок не может сыграть карту солнца, если нужный тайл перекрывается Городом.



Дождь

Замените тайл пустыни на тайл равнины из запаса тайлов. Или замените тайл равнины на тайл болота из запаса тайлов. Игрок не может сыграть карту дождя, если в запасе нет необходимых тайлов.

Игрок не может сыграть карту дождя, если нужный тайл перекрывается Городом.



Землетрясение

Поменяйте местами два соседних тайла Земли.

Все жетоны Животных, карты Городов и миплы перемещаются вместе с тайлами.



Торнадо

Заберите по одной карте у каждого игрока (смотреть можно только обратную сторону карт). После этого вы можете посмотреть карты, которые взяли. Оставьте одну из карт себе и сбросьте остальные.



Защита

Карта защиты — единственная карта, которую можно сыграть во время хода другого игрока.

Отменяет действие только что сыгранной карты **Стихий**.

Карту защиты нельзя сыграть для того, чтобы отменить действие другой карты защиты.

Игрок, сыгравший карту **Стихий**, действие которой отменила карта защиты, может положить ее перед собой, чтобы достичь **Цели**.

Если два игрока одновременно достигли **Цели** со **Стихиями**, то приоритет будет у того игрока, чью карту **Стихий** только что отменила защита.



Извержение вулкана

Применяется на тайле с горами.

Извержение действует на этот тайл и на все соседние (тайлы, расположенные по диагонали, не учитываются).

Уберите все карты **Городов**, жетоны Животных и миплов с этих тайлов.

Карты **Городов** сбрасываются, жетоны Животных возвращаются в резерв, а миплы владельцам.

Замените тайлы равнин, лесов и болот тайлами пустыни из запаса тайлов Земли.

Игрок не может сыграть карту **извержения вулкана**, если в запасе нет достаточного количества тайлов пустыни.



Молния

Уберите все карты **Городов**, жетоны Животных и миплов с одного тайла по вашему выбору.

Карты **Городов** сбрасываются, жетоны Животных возвращаются в резерв, а миплы раздаются владельцам.

Внимание! Сброшенная карта Города больше не перекрывает лежащий под ним тайл Земли, его можно использовать, чтобы увеличить число покрытых потребностей соседних с ним Городов.

Гайя

Разыгрывайте свои карты, чтобы:

Выкладывая на стол
тайлы, создавать мир!

Строить города и снабжать
всем необходимым...

Населять его
живыми существами!

...живущих
там людей!

Первым поселить всех
своих людей в Гайе!

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Расширенные правила
усложняют стратегию.

- > Используйте силу стихий, чтобы переделать мир под себя!
- > Захватывайте города!

Битва



www.evrikus.ru ЗАО «Планета увлечений»
105554, г. Москва, улица 11-я Парковая, д. 9/35
ОГРН: 1077761771537



ВНИМАНИЕ!
Игра содержит мелкие
детали и не предназначена
для детей младше 3-х лет



Товар соответствует
требованиям ТР ТС
«О безопасности игрушек»

Copyright ©2014 «TIKI Editions»
All rights reserved / Все права защищены