



Правила игры



ВИВАРИЙ



АВТОР
Фредерик Вюанья

ИЛЛЮСТРАТОР
САТОШИ МАЦУРА



Сибирь, 1898 год. Мощное землетрясение привело к возникновению разлома. Изучая его, сейсмолог Эдгар Вунтаф обнаружил вход в подземную пещеру размером... с Австралию. неизвестные растения, гигантские существа – этот подземный континент стал пристанищем для самых невообразимых форм жизни!

Узнав об этом ошеломляющем открытии, светила мировой науки, собравшиеся на всемирной выставке в Париже, основали международное научное общество – «Виварий». Исследователи, зоологи, ботаники, картографы – все вместе вы должны изучить этот загадочный континент и по мере сил выполнить условия контрактов с вашими спонсорами!

Ради науки! Ради вивария!

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



48 карт
существ



21 карта
контрактов



16 карт
снаряжения



4 карты
стартовых
контрактов
(среда обитания)



4 карты
стартовых
контрактов
(вид)



9 домино



Жетон первого
игрока



9 жетонов
преимуществ



40 самоцветов



блокнот
для подсчёта
победных очков

Подготовка к игре



1. Положите игровое поле в центре стола.
2. Перемешайте отдельно каждый тип карт, затем выложите их лицом вверх на игровом поле следующим образом.
 - 2а На первые 2 ряда поля положите 8 карт существ.
 - 2б На 3-й ряд поля положите 4 карты снаряжения.
 - 2в На 4-й ряд поля положите 4 карты контрактов.
3. Положите оставшиеся карты в стопки лицом вниз рядом с соответствующими рядами.
4. Рядом с полем выложите жетон преимущества с песочными часами на обеих сторонах. Перемешайте 8 оставшихся жетонов преимуществ, случайным образом выберите 6 из них и положите стопкой лицом вниз рядом с жетоном преимущества с песочными часами. Оставшиеся 2 жетона преимуществ верните обратно в коробку, в этой игре они вам не понадобятся.
5. Раздайте каждому игроку случайным образом по 2 карты стартовых контрактов: одна карта среды обитания, другая – вида. Посмотрите свои карты стартовых контрактов, но не показывайте их другим игрокам.
6. В зависимости от числа игроков возьмите для игры указанное количество домино.

4	3	2
используйте все домино	уберите в коробку домино с ●●●●	уберите в коробку домино с ●●●●● и ●●●●●
7. Каждый игрок получает один самоцвет.
8. Игрок, первым назвавший животное из Сибири, получает жетон первого игрока и начинает игру.

Раздайте случайным образом каждому игроку по 2 домино. Оставшиеся домино положите в центре стола так, чтобы все игроки могли до них дотянуться. *Дополнительные правила игры для 2 игроков см. на странице 7.*

Ход игры

Начиная с 1-го игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок с помощью домино берёт 1 карту с игрового поля: исследует существ, получает снаряжение или заключает новые контракты, приносящие в конце игры победные очки (ПО). Игра продолжается 7 раундов, в каждом из которых игроки делают по 2 хода.

В свой ход вы должны сделать 2 последовательных действия.

- Поменять одно из ваших домино.
- Взять одну карту с игрового поля или 2 самоцвета.

Поменять домино

Вы **ДОЛЖНЫ** поменять одно из ваших домино на любое домино в центре стола. Два домино, лежащие перед вами после обмена, определяют координаты карт, которые вы сможете взять с поля следующим действием.

ПРИМЕР

В начале вашего хода у вас есть домино:



В центре стола лежит домино:



Домино 1·2 вы оставляете у себя, а домино 2·4 обмениваете на домино из центра стола.



Теперь у вас есть 2 домино, которые вы используете, чтобы составить комбинацию из двух чисел, обозначающих ряд и столбец на игровом поле:



1·3 (или 3·1) 1·4 (или 4·1)
2·3 (или 3·2) 2·4 (или 4·2)

ВЗЯТЬ 1 КАРТУ ИЛИ 2 САМОЦВЕТА

Возьмите карту с игрового поля, соблюдая следующие правила:

- число на одном из ваших домино указывает на ряд игрового поля;
- число на другом домино указывает на столбец игрового поля.

Взяв карту, не выкладывайте новую на её место.

Если на возможных пересечениях рядов и столбцов нет карт или вы не хотите брать эти карты, то вместо этого возьмите 2 самоцвета.

Как только все игроки сделают по 2 хода, раунд заканчивается (см. «Конец раунда» на странице 6).

ВАЖНО: переворачивайте жетон первого игрока цифрами «1» или «2» вверх, чтобы помнить какой сейчас ход.



КАРТЫ И ЖЕТОНЫ ПРЕИМУЩЕСТВ

Подробное описание карт и жетонов преимуществ см. на странице 8

КАРТЫ СУЩЕСТВ

Каждая карта имеет следующие обозначения.

- Вид существа **А**: минеральный, растительный, животный или драконий.
- Среда обитания существа **Б**: горы, леса, пустыни или болота. Для исследователей с особенностями цветовосприятия каждый цвет продублирован определённым символом в нижнем левом углу карты.
- Обозначения видов и среды обитания на картах контрактов совпадает с обозначениями на картах существ.
- Количество победных очков **В**: от 1 до 3 ПО.



КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Каждая карта имеет следующие обозначения.

- Тип снаряжения **А**: для выполнения определённых контрактов.
- Количество самоцветов, которые немедленно получает игрок **Б**.
- Особая способность **В**: применяется либо сразу при получении карты игроком, либо в конце игры.



КАРТЫ КОНТРАКТОВ

Карты обычных и стартовых контрактов – это цели, которые вы стремитесь выполнить, собирая свою коллекцию. Они принесут вам ПО **А** в конце игры за соответствующие карты **Б**. У игроков будут разные карты контрактов, а следовательно, разные пути к победе.



ЖЕТОНЫ ПРЕИМУЩЕСТВ

Жетоны преимуществ приносят дополнительные самоцветы и ПО каждый раунд, кроме первого. Жетон приносит бонус дважды: в течение раунда (за каждую взятую соответствующую карту) и в конце раунда (за самую большую коллекцию соответствующих карт).



Каждый раз в течение раунда, когда вы будете брать карту, соответствующую условию на жетоне, вы будете получать самоцвет **Б** в дополнение к особой способности взятой карты.

В конце раунда игрок с наибольшим количеством карт, соответствующих условию на жетоне, получает его в качестве награды. В конце игры каждый жетон преимуществ приносит 2 ПО **В**. В случае ничьей жетон преимуществ получает игрок, чей ход был последним в этом раунде.

ВАЖНО: вы всегда видите 2 жетона преимуществ: жетон текущего раунда и следующего.

Самоцветы



В свой ход после обмена домино вы можете взять 2 самоцвета вместо карты с игрового поля.

Вы можете сбросить самоцвет, чтобы увеличить или уменьшить значение числа на домино на 1. Можно использовать несколько самоцветов одновременно, но нельзя сделать значение меньше 1 или больше 4.

Каждый самоцвет в конце игры приносит 1 ПО.

Конец раунда

Когда все игроки сделали по 2 хода, раунд заканчивается.

- 1• Передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке.
- 2• Выложите новые карты существ, снаряжения и контрактов на пустые места игрового поля. Если карт снаряжения или контрактов недостаточно, заполните пустые места в их ячейках картами существ.
- 3• Определите игрока, который получит жетон преимуществ этого раунда. Затем откройте новый жетон преимуществ (за исключением 7-го раунда).

Конец игры и подсчёт победных очков

Игра заканчивается в конце 7-го раунда.

Каждый игрок подсчитывает свои победные очки, суммируя:



ПО за все
полученные
карты существ



По 1 ПО
за каждый
свой самоцвет



По 2 ПО
за каждый
полученный
жетон
преимуществ



ПО за выполненные контракты.
Каждое существо, его вид, среда обитания, снаряжение и т. д. могут быть засчитаны для выполнения нескольких контрактов.

Для удобства подсчёта воспользуйтесь игровым блокнотом.

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в игре.

При ничьей игроки с равным количеством победных очков делят победу.

Пример подсчёта по

				Σ
12	4	6	39	61



8 карт
сущест
()

12

4 самоцвета
()

4

3 жетона
преиму-
ществ
()

6

Контракты



4 символа



А Б
В Г

4



3 цвета



А Б А

3



3 пары



А + Ж
Е + З
К + К

9



3 пары



Ж + А
З + Б
К + В

9



2 пары



А + Г
Б + Л

5



3 символа



К Л М

9

ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Во время подготовки к игре участники получают по 2 домино, и 2 домино окажутся в центре стола. Случайным образом переверните одно из них лицом вниз. В первом раунде это домино не будет использоваться.

В конце каждого раунда переворачивайте одно домино в центре стола лицом вниз, а другое лицом вверх. Затем удалите все карты из столбца соответствующего наибольшей цифре на открытом домино. Далее заполните игровое поле по обычным правилам.

Слово автора игры: я благодарю свою жену Элис за её поддержку, а также всю семью за многочисленные тестовые партии этой игры. Особая благодарность Газману Божанню и Бертрану Арцино за их советы и поддержку этого проекта. Спасибо моим постоянным тестировщикам Jess1664, Ben10 и Dthe, а также CAL. И, наконец, огромная благодарность команде Studio H за веру в этот проект, за его доработку и издание.

КАРТЫ КОНТРАКТОВ



Получите 1 ПО за каждое ваше существо из этой среды обитания.



Получите ПО за количество наборов карт существ всех 4 видов и/или сред обитания.



Получите 3 ПО за каждое ваше снаряжение с указанным символом.



Получите 1 ПО за каждое ваше существо указанного вида.



Получите 1 ПО за каждое ваше снаряжение.



Получите 1 ПО за каждую пару карт с указанной средой обитания.



Получите 6 ПО, но вычтите по 1 ПО за каждую вашу карту снаряжения.

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ



СУМКА

Получите 1 самоцвет. Во время финального подсчёта очков используйте эту карту снаряжения как карту с любой средой обитания на свой выбор.



ШАЛЯРА

Получите 1 самоцвет. Во время финального подсчёта очков это снаряжение даёт вам 2 указанных вида существ.



БИНОКЛЬ

Вы можете взять карты, расположенные на игровом поле выше, ниже, слева и/или справа от этой карты. Сбросьте по 1 самоцвету за каждую взятую карту.



КАМЕРА

Сбросьте 1 самоцвет, чтобы взять 2 карты существ с верха стопки существ. Оставьте одну из них, а вторую сбросьте.



КОМПАС

Получите 1 самоцвет. Возьмите 1 карту существа с верха стопки существ.



ЛАМПА

Получите 2 самоцвета и сбросьте все остальные карты из столбца, в котором находилась эта карта.



КАРТА

Получите 3 самоцвета.



ЛОПАТА

Получите 1 самоцвет. Возьмите столько карт существ, сколько участников в игре (включая вас). Посмотрите их, а затем раздайте каждому участнику по 1 карте (в том числе и себе).

ЖЕТОНЫ ПРЕИМУЩЕСТВ



ВО ВРЕМЯ РАУНДА. Когда вы берёте карту существа любого из двух типов, указанных на этом жетоне, получите 1 самоцвет.

В КОНЦЕ РАУНДА. Игрок, у которого больше всего карт существ 2 указанных типов, получает этот жетон преимуществ. В конце игры этот жетон преимуществ приносит 2 ПО. При ничьей этот жетон преимуществ получает игрок, ходивший в этом раунде последним.



ВО ВРЕМЯ РАУНДА. Когда вы берёте карту снаряжения/контрактов, получите 1 самоцвет (в том числе если карта тоже принесла вам самоцвет).

В КОНЦЕ РАУНДА. Игрок, у которого больше всего карт снаряжения/контрактов, получает этот жетон. В конце игры этот жетон преимуществ приносит 2 ПО. При ничьей этот жетон преимуществ получает игрок, ходивший в этом раунде последним.