

«Stonemaier Games»
представляет



Разработка: Хоби Чау с дочерью Веной
Художник: Кейти Чау
Создание фигурок: компания Marchen Atelier

1–6 игроков | 45–60 минут | от 8 лет

Настал твой час, о, юный искатель! Возьми же свой маленький серп и отправляйся на поиски своей судьбы. Королевство Пом — жемчужина 7 королевств зверей и неиссякаемый источник наливных красных яблок и волшебных кристаллов. Здесь звери всех мастей живут в мире и гармонии.

Оказавшись в королевстве, обрати свой взор на величественный замок Вечного Раздолья. Старейшины говорят, что давным-давно самая яркая звезда упала с неба именно на то место, где теперь стоит замок. Звезда разбилась о землю россыпью осколков-кристаллов, которые наполнили волшебством всё вокруг. Тогда-то и выросли наши первые яблоки, которые с тех пор служат пищей для всех зверей.

В этом зачарованном краю возникло королевство Пом, первое среди королевств зверей. Затем потомки его жителей распространились по всей земле и основали другие 7 королевств, которые ныне окружают Пом, но именно оно навсегда останется родным домом наших предков.

Каждый год 7 королевств выбирают по два юных искателя из самых достойных, чтобы отправить их на Турнир урожая. Первая пара, завоевавшая 4 трофея, будет провозглашена новыми правителями королевства Пом. Издревле мы разделяли власть над этой священной землёй именно так.

Ты и твой брат — потомки многих поколений искателей, происходящих из королевства Пом. Способность изда- лека обнаруживать яблоки и кристаллы у вас в крови. Твой серп всегда должен быть при тебе, ведь это самый глав- ный помощник каждого искателя. Пусть он поможет вам доказать, что именно вы достойны стать правителями королевства Пом.

Твоя бабушка

«Мой маленький серп» — семейная соревновательная игра, в которой каждый игрок управляет 2 фигурками зверей, участвующих в Турнире урожая в королевстве Пом. Игроки совершают ходы по очереди, стремясь раньше других получить 4 трофея в 8 возможных категориях. В свой ход игроки могут выбирать одно из трёх действий: перемещаться, искать или создавать. Эти действия позволяют игрокам становиться дружелюбнее, получать пироги, совершенствовать своё мастерство, участвовать в приключениях, изучать заклинания, доставлять кристаллы и яблоки в замок Вечного Раздолья и наверняка даже поучаствовать в битве пирогами!

Некоторые механики в игре вдохновлены популярной игрой «Серп».

СОСТАВ ИГРЫ

Шкала дружелюбия

Отмечайте здесь уровень дружелюбия каждого игрока по ходу игры. Все участники партии начинают с 3-го уровня. Если уровень дружелюбия слишком низкий, вы не сможете получать трофеи!

Регионы

Яблоки и кристаллы можно найти в 6 различных регионах королевства Пом: в тундре (белый), в горах (серый), в лесу (зелёный), в пустыне (жёлтый), в карьере (красный) и на болоте (синий).

Шкала трофеев

Получив трофей, игрок выкладывает сюда жетон трофея. Каждый участник может получить только по 1 трофею каждого типа. Когда один из игроков выкладывает свой 4-й жетон трофея, происходит грандиозное завершение турнира.

Карты заклинаний (30 штук)

Заклинания помогают игрокам побеждать в битвах пирогами. Каждый из искателей игрока, участвующих в битве, может использовать по 1 заклинанию. Использованные карты заклинаний отправляйте в стопку сброса.

Замок Вечного Раздоля

Древний замок, возвышающийся над королевством Пом, — это особый портал, куда можно войти лишь для того, чтобы сделать подношения кристаллами или яблоками.

Порталы

Все клетки порталов считаются соседними. Используйте их, чтобы быстро перемещаться по полю.

Шкала пирогов

Отмечайте здесь яблочные пироги, получаемые игроками в ходе турнира. В начале партии у каждого участника 3 пирога. Искатели могут устраивать битвы пирогами.

Карты приключений (12 штук)

Приключения ставят игроков перед нелёгким выбором, но часто щедро за это вознаграждают!

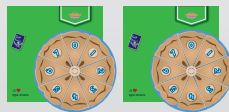
24
яблока

24
волшебных
кристалла

12 жетонов
приключений



7 пар фигурок искателей (каждая пара представляет одно из королевств зверей)



2 диска битвы для проведения битвы пирогами



Фишки действия

По 1 каждого цвета; используйте их для выбора различных действий на своём планшете.



Жетоны пирогов

По 1 каждого цвета; отмечайте ими количество ваших пирогов на шкале пирогов.



Жетон подготовки (используется для начального размещения ресурсов на поле)



6 планшетов игроков



Жетоны трофеев

По 4 каждого цвета; отмечайте ими полученные трофеи на шкале трофеев.



Жетоны базовых лагерей

По 1 каждого цвета; обозначьте ими расположение базовых лагерей.



16 жетонов улучшений действий



8 карт персональных способностей (облегчают получение трофеев)



Жетоны дружелюбия

По 1 каждого цвета; отмечайте ими ваш уровень дружелюбия на шкале дружелюбия.

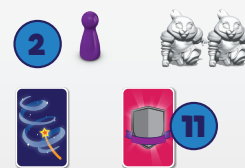


Кубики поиска

5 кубиков; используйте их, чтобы находить кристаллы, яблоки и приключения в разных регионах.

ПОДГОТОВКА

1. Выберите королевство зверей и разместите жетон вашего базового лагеря на место, обозначенное на поле, исходя из количества игроков. Расположение лагерей указано внизу страницы. В игре «Мой маленький серп» могут участвовать до 6 игроков. Любые неиспользуемые базовые лагеря считаются неактивными и не участвуют в игре.
2. Возьмите планшет игрока, выбранную пару фигурок искателей и 1 фишку действия.
3. Поместите свои 4 жетона трофеев на клетки трофеев на планшете игрока.
4. Поместите свой жетон дружелюбия на 3-й уровень шкалы дружелюбия.
5. Поместите свой жетон пирогов на 3-й уровень шкалы пирогов.
6. Перемешайте все карты приключений и положите колоду на поле.
7. Перемешайте все карты заклинаний и положите колоду на поле. Раздайте каждому игроку по 1 карте заклинания. В течение игры держите эти карты в тайне от других игроков.
8. Разложите жетоны улучшений на две стопки («Идти» и «Сделать») и перемешайте каждую. Затем поместите обе стопки на поле лицевой стороной вниз.
9. Возьмите жетон подготовки лицевой стороной вниз и, произвольно сориентировав, поместите его на центральную клетку поля — замок Вечного Раздолья. Переверните жетон и выровняйте его по границам клетки. Разместите ресурсы, как показано на жетоне, на каждой группе из 3 клеток возле базовых лагерей игроков. Не размещайте ресурсы возле неактивных лагерей. Уберите жетон подготовки в коробку.
10. Выставьте обоих своих искателей на жетон вашего базового лагеря. Оба искателя имеют одинаковые свойства и отличаются только внешне.
11. Перемешайте 8 карт персональных способностей и раздайте каждому игроку по 1 случайной карте. В течение игры держите их в тайне от других игроков. Неиспользуемые карты верните в коробку.



9. Пример начального размещения ресурсов согласно жетону подготовки при игре вавоём.

ПЕРВЫЙ ИГРОК. Случайным образом выберите одну из фишек действия и назначьте её владельца первым игроком.

Расположение базовых лагерей: 1–6 игроков



1 игрок



2 игрока



3 игрока



4 игрока



5 игроков



6 игроков



ХОД ИГРЫ

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

В свой ход вы должны выбрать и выполнить действие на своём планшете игрока.

Поставьте свою фишку на любое действие, кроме того, которое вы использовали в предыдущем ходу. Вы не можете выполнять одно и то же действие дважды подряд, но можете использовать ту же часть своего планшета, если там есть более одного варианта действий.

ИДИТИ. Переместите обе свои фигурки искателей.

ИСКАТЬ. Бросьте кубики, чтобы найти и выложить яблоки, кристаллы и жетоны приключений на поле.

СДЕЛАТЬ. Потратьте яблоки и кристаллы, чтобы получить пироги, карты заклинаний или жетоны улучшений действий.

Иногда во время своего хода вы сможете получить 1 трофей (см. «Трофеи» на с. 7). Выполнив 1 действие и получив трофей, если это возможно, передайте ход по часовой стрелке.



Пример. В свой первый ход вы используете одно из действий «Сделать», чтобы заплатить 2 яблока и получить 2 пирога. В свой следующий ход вы должны выбрать любое другое действие: «Ийти», «Искать» или другой вариант действия «Сделать».

ИДИТИ

Поставив фишку действия на «Ийти» на своём планшете игрока, вы можете переместить своих искателей. Способ перемещения каждого искателя выбирается независимо друг от друга. По вашему выбору каждый искатель может двигаться одним из двух способов:

Переместиться без яблок или кристаллов. Передвиньте искателя на 1 или 2 территории. Остановитесь, если переместили его на территорию с искателем соперника (см. «Битва пирогами» на с. 5).

Переместиться с яблоками и/или кристаллами. Передвиньте искателя на 1 территорию. При этом он может перенести любое количество яблок и кристаллов, находящихся на его территории.

Территории. Территория – это шестиугольная клетка на поле.

Иногда перемещение искателя может привести к началу битвы пирогами, прыжку через портал или приключению.

ПОДНОШЕНИЕ

Чтобы получить соответствующий трофей, вы должны за один ход принести ровно 4 кристалла или 4 яблока на центральную территорию, занятую замком Вечного Раздолья. Условия подношения:

- Искатель может переместиться на территорию замка только для подношения. В противном случае перемещаться на эту территорию запрещено.
- Игрок обязан переместить 1 или 2 искателей так, чтобы на территорию замка было доставлено ровно 4 одинаковых ресурса. Можно получить трофей за подношение 4 кристаллов или 4 яблок.
- Ваши искатели могут принести 4 своих ресурса, переместившись на территорию с замком с соседней территории, пройдя через портал (см. «Порталы») либо сделав и то, и другое. Вы можете скоординировать перемещение ваших искателей таким образом, чтобы они принесли ровно 4 ресурса на территорию замка за один ход.
- Даже если вы ещё не закончили все перемещения, подношение происходит немедленно, как только любой ваш искатель (или оба) оказывается в замке с 4 кристаллами или 4 яблоками.
- Уберите с поля принесённые в замок ресурсы. Лишние яблоки или кристаллы (те, что не стали частью подношения) должны остаться на территории, с которой искатель пришёл в замок, поэтому вы можете потерять над ними контроль.
- После получения трофея за подношение кристаллов или яблок вы больше не можете повторять подношение ресурсов того же типа.
- Выложите трофей с вашего планшета игрока на соответствующую клетку шкалы трофеев (см. «Трофеи» на с. 7).

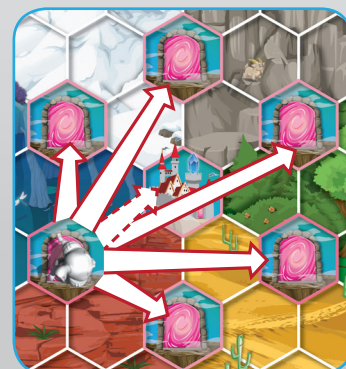
Сразу после успешного подношения в замок Вечного Раздолья 1 или 2 искателя, участвовавшие в этом процессе, немедленно телепортируются обратно в ваш базовый лагерь. Когда хотя бы один из ваших искателей возвращается в базовый лагерь после подношения, вы восстанавливаете силы (см. «Базовые лагеря» на с. 5).

ПОРТАЛЫ

Территории с розовыми границами – это порталы, которые считаются соседними территориями при перемещении. Перемещение искателей из одного портала в другой равноценно перемещению на одну соседнюю территорию. Хотя замок Вечного Раздолья тоже является порталом, перемещаться туда разрешено только для подношения (см. «Подношение»).



Сохранить свои яблоки и переместиться на 1 территорию или бросить их и переместиться на 2 территории? Выбор за вами.



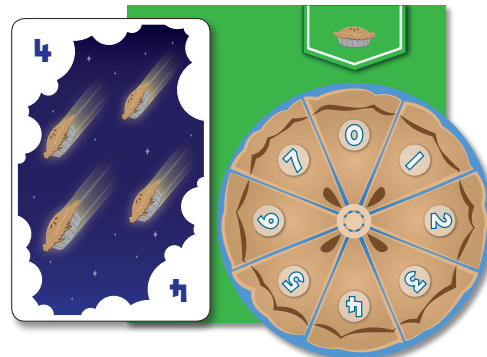
Перемещайтесь от одного портала к другому либо к замку Вечного Раздолья.

БИТВА ПИРОГАМИ

Если фигурка вашего искателя перемещается на клетку с 1 или 2 искателями соперника, её движение тут же завершается. После того как вы переместили обоих своих искателей (но до начала приключения на любой территории), начните битву пирогами.

Битва проходит следующим образом:

1. Атакующий игрок немедленно теряет 1 дружелюбие.
2. Участники битвы тайно выставляют на своих дисках битвы число пирогов, которое они хотят бросить друг в друга. Повернув диск, вы можете выбрать от 0 до 7 пирогов, как указывает стрелка с пирогом. Это число не может быть больше вашего количества пирогов, отмеченного на шкале пирогов. Вы можете выбрать 0 пирогов.
3. За каждого своего искателя, участвующего в битве, игрок может тайно подложить под диск битвы по 1 карте заклинания. Итоговое число пирогов — это сумма значений на карте (или картах) заклинаний и диске битвы.
4. Игроки одновременно открывают диски битвы и приложенные карты заклинаний. В битве побеждает игрок с наибольшим итоговым числом пирогов. **В случае ничьей всегда побеждает атакующий.** Победитель получает трофей за битву пирогами, если ещё не получал его.
5. Проигравшие искатели должны вернуться в базовый лагерь, оставив на покинутой территории все свои ресурсы.
6. Вернувшись в базовый лагерь, проигравший восстанавливает силы (см. «Базовые лагеря»).
7. Оба участника битвы должны вычестить все использованные в битве пироги из значений на шкале пирогов. Использованные карты заклинаний сбрасываются лицевой стороной вверх в стопку сброса (не учитывайте значения этих карт на шкале пирогов).



Используйте диск битвы, чтобы тайно выставить число пирогов для броска. Можете добавить заклинания для увеличения итогового числа пирогов.

Пример подсчёта итогового числа пирогов:

4 за заклинания + 0 на диске = 4



БАЗОВЫЕ ЛАГЕРЯ

Базовый лагерь — это место, откуда ваши искатели начинают своё участие в турнире, а также это источник восстановления сил. Базовые лагеря не считаются территориями, поэтому туда нельзя переместиться обычным образом. Искатели возвращаются в базовый лагерь, только если проиграли в битве пирогами либо если успешно выполнили подношение. Когда хотя бы один из ваших искателей возвращается в базовый лагерь, вы немедленно восстанавливаете силы (но не более 1 раза за ход):

- немедленно получите либо 1 карту заклинания, либо 2 пирога;
- уберите свою фишку действия с планшета игрока, и в следующий ход можете выполнить любое действие.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В королевстве Пом искателей ждут приключения! Если любой из ваших искателей, завершив действие «Идти» (включая все битвы пирогами, которые, возможно, произошли на этом этапе), остановился на территории с жетоном приключения, скиньте жетон и возьмите 1 карту приключения.

Если оба ваших искателя закончили перемещение на территориях с жетонами приключений, выберите того, кто первым начнёт приключение.

Открыв карту приключения, вы обязаны немедленно решить, хотите ли вы принять участие в приключении, используя 1-й или 2-й вариант с карты, или предпочтёте 3-й вариант — «Нет, спасибо!». Если вы выбрали 1-й или 2-й вариант, положите карту приключения рядом со своим планшетом игрока. Если вы выбрали вариант «Нет, спасибо!», то приключение считается невыполненным, а карта возвращается под низ колоды карт приключений лицевой стороной вниз.

Дополнительные правила для карт приключений:

- Если приключение вынуждает вас отдать кристаллы или яблоки, вы можете отдать их с ЛЮБОЙ территории с вашим искателем. Если ваши фигурки не контролируют достаточное количество требуемых ресурсов, вы не можете выбрать этот вариант.
- Если приключение приводит к тому, что вы получаете кристаллы или яблоки, выложите их на ЛЮБУЮ территорию с вашим искателем.
- Если приключение вынуждает вас отдать яблоки или кристаллы другому игроку, возьмите их с любой территории с вашим искателем, выберите территорию с искателем другого игрока и поместите ресурсы на неё.
- Вы можете выбирать вариант приключения, который понизит уровень вашего дружелюбия ниже 0, но жетон дружелюбия всё равно останется на 0 (см. «Трофеи / Недружелюбие» на с. 7).
- Если колода приключений закончилась, немедленно возьмите карты выполненных приключений у игроков, которые получили трофей за 2 приключения. Перемешайте эти карты и сформируйте из них новую колоду приключений.



Если вы выполнили приключение, положите карту рядом со своим планшетом игрока.

ИСКАТЬ

Выставляя свою фишку на действие «Искать» на вашем планшете игрока, вы призываете врождённую способность ваших искателей обнаруживать яблоки, кристаллы и приключения во всех 6 регионах королевства Пом.

Чтобы искать, бросьте 4 кубика, изображённые напротив выбранного действия: красные кубики за яблоки, синие — за кристаллы и золотой — за приключения. Результаты броска определяют, где обнаружатся ресурсы и жетоны: в тундре (белый), в горах (серый), на болоте (синий), в лесу (зелёный), в карьере (красный) или в пустыне (жёлтый).

Вы обязаны выложить все обнаруженные ресурсы и жетоны. Результаты броска определяют регионы, где были обнаружены ресурсы, но вы сами выбираете конкретную территорию в этом регионе, чтобы выложить найденное. Размещение яблок, кристаллов и жетонов приключений немного отличается:

Яблоки и кристаллы. Определив регион, выложите ресурс на любую территорию этого региона, включая:

- пустые территории;
- территории с уже имеющимися яблоками, кристаллами или жетонами приключений;
- территории с вашими искателями;
- территории с искателями соперников (что повысит ваш уровень дружелюбия — см. далее «Дружелюбие»).

Жетоны приключений. Определив регион, в котором обнаружено приключение, разместите жетон приключения **на территорию без искателей и других жетонов приключений** (на одной территории не может быть более 1 жетона приключения). Если это невозможно, не выкладывайте жетон приключения.

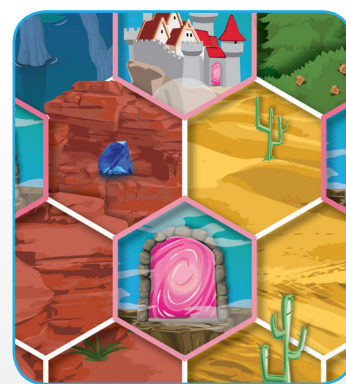
Дружелюбие. Поместив яблоко или кристалл на территорию с любым искателем соперника, немедленно увеличьте дружелюбие на 1 за каждый выложенный ресурс. Дружелюбие нельзя увеличить, выложив ресурсы на территорию со своими искателями.

Порталы. Порталы не считаются регионами. Вы не можете размещать там яблоки, кристаллы и жетоны приключений, обнаруженные во время поиска.

Истощение запасов. В редких случаях в общем запасе могут закончиться кристаллы, яблоки или жетоны приключений. В этом случае выкладывать ресурсы этого типа на поле нельзя, пока они вновь не появятся в общем запасе за счёт подношений, действия «Сделать» или выполнения приключений.





Пример. Кристалл обнаружен в карьере, но игрок сам выбирает конкретную территорию, где выложит кристалл.




СДЕЛАТЬ

Поставив свою фишку на действие «Сделать» на планшете игрока, вы должны заплатить ресурсами, чтобы что-то получить. Для выполнения одного из этих действий вы должны отдать требуемые ресурсы в полном объёме и получить указанное вознаграждение:

 **Испечь пироги.** Уберите 2 яблока с 1 или 2 территорий с вашими искателями, чтобы получить 2 пирога. Отметьте это перемещением своего жетона на шкале пирогов (предел шкалы — 10).

 **Колдовать.** Уберите 2 кристалла с 1 или 2 территорий с вашими искателями, чтобы получить верхнюю карту из колоды заклинаний. Игрок может иметь любое количество таких карт.

 **Сделать улучшение.** Уберите 1 кристалл и 1 яблоко с 1 или 2 территорий с вашими искателями, чтобы получить жетон улучшения действия «Идти» или «Сделать» (действие «Искать» улучшить нельзя):

1. Возьмите 3 верхних жетона улучшений из любой стопки и оставьте себе 1, вернув остальные лицевой стороной вниз под низ этой стопки.
2. Выложите выбранный жетон поверх соответствующей части вашего планшета игрока.

Этот жетон улучшает действие до конца игры. Каждое действие можно улучшить только 1 раз за игру, и на нём не может лежать более 1 жетона. Если вы улучшаете действие «Сделать», переместите свою фишку на улучшенное действие на новом жетоне.



Жетоны улучшений заменяют действия на вашем планшете игрока до конца игры.

ТРОФЕИ

Быстро зарабатывая трофеи, игроки демонстрируют, на что способны!

- Каждый трофей можно получить только 1 раз. Отмечайте полученный трофей, выкладывая 1 из своих жетонов на шкалу трофеев. На каждой клетке шкалы трофеев может находиться по одному жетону каждого игрока.
- Нельзя убрать жетоны, выложенные на шкалу трофеев.
- Вы можете получать только по 1 трофею каждый свой ход до грандиозного завершения турнира (см. «Как победить»). Только победа в битве пирогами может принести вам трофей не в свой ход.
- Во время хода соперника, если вы успешно выиграли битву пирогами (как защищающийся), можете немедленно выложить жетон трофея на клетку за победу в битве, если это ваша первая победа.
- Если вы выполнили условия получения трофея, но забыли выложить жетон в свой ход, вы обязаны сделать это немедленно.

Как получить трофей в свой ход. Выложите жетон трофея со своего планшета игрока на соответствующую клетку на шкале трофеев, как только выполните одно из условий:

8 дружелюбия. Достигните 8-го уровня по шкале дружелюбия. Потеря уровня дружелюбия после достижения этой отметки не отнимет у вас трофей.

2 улучшения. Получите по 1 улучшению каждого типа («Идти» и «Сделать»).

3 заклинания. Имейте не менее 3 карт заклинаний одновременно. После получения трофея вы можете тратить карты заклинаний — это не отнимет у вас трофей.

2 приключения. Выполните 2 приключения. Вы можете продолжать брать карты приключения, получив этот трофей.

Подношение кристаллов. Сделайте подношение 4 кристаллов в замок Вечного Раздолья. Этот трофей можно получить только в тот ход, когда вы сделали подношение.

Подношение яблок. Сделайте подношение 4 яблок в замок Вечного Раздолья. Этот трофей можно получить только в тот ход, когда вы сделали подношение.



Победа в битве пирогами. Выиграйте битву как атакующий либо как защищающийся. Этот трофей можно получить только в тот ход, когда вы выиграли битву.

8 пирогов. Накопите 8 пирогов на шкале пирогов. После этого вы можете использовать пироги — это не отнимет у вас трофей.

На вашу способность получать трофеи могут повлиять карты персональных способностей, недружелюбие и предел трофеев:

Карты персональных способностей

Ваша карта персональных способностей определяет индивидуальность ваших искателей. Способность, описанная на карте, облегчает для вас получение 1 из 8 возможных трофеев. Если вы получили трофей по упрощённым условиям, описанным на вашей карте, покажите её другим игрокам и выложите свой трофей на соответствующую клетку шкалы трофеев.

Недружелюбие

Недружелюбие не приветствуется судьями турнира. Когда уровень вашего дружелюбия опускается ниже 3, вы не можете получать трофеи, даже если выполняете условия. Когда уровень вашего дружелюбия достигает 3 и выше, вы вновь можете получать трофеи по 1 за свой ход (до грандиозного завершения турнира).

Предел трофеев

До грандиозного завершения турнира вы можете получать только по 1 трофею в каждый свой ход. Если вы выполнили условия получения нескольких трофеев в свой ход, вы должны выбрать 1, а остальные получить в последующие ходы (если всё ещё будут соблюдаться условия).

КАК ПОБЕДИТЬ

ГРАНДИОЗНОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ ТУРНИРА

Когда ход завершается тем, что один или несколько игроков завоевали свой 4-й трофей, турнир переходит к грандиозному завершению:

- Продолжая в порядке хода, каждый игрок, имеющий **менее** 4 трофеев, делает 1 последний ход.
- На игроков, выполняющих последний ход, уже не действует ограничение по пределу трофеев (1 трофей за ход).
- По завершению всех последних ходов игрок с 4 трофеями провозглашается победителем и новым правителем королевства Пом!

В СЛУЧАЕ НИЧЬЕЙ. Если после грандиозного завершения турнира у нескольких игроков по 4 трофея, победителем становится самый дружелюбный из них. Если всё ещё ничья, побеждает тот претендент, у которого в данный момент больше всего кристаллов и яблок на поле. Если снова ничья, все претенденты объявляются победителями. Ничейные ситуации часто происходят в игре «Мой маленький серп».

ИЗДАНИЕ ИГРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА

Максим Истомин
Евгений Масловский

РЕДАКТОР

Ирина Соколова

КОРРЕКТОР

Кирилл Егоров

ПЕРЕВОДЧИК

Татьяна Леонтьева

ВЕРСТАЛЬЩИК

Алина Клейменова



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ –
компания «Crowd Games».

Информацию о приобретении наших игр вы можете
узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав
на электронную почту cg@crowdgames.ru.



STONEMAIER
GAMES

www.stonemaiergames.com

© 2018 Stonemaier Games LLC. My Little Scythe – торговый знак компании Stonemaier LLC.
Все права защищены.