

Lotus

a game by Jordan & Mandy



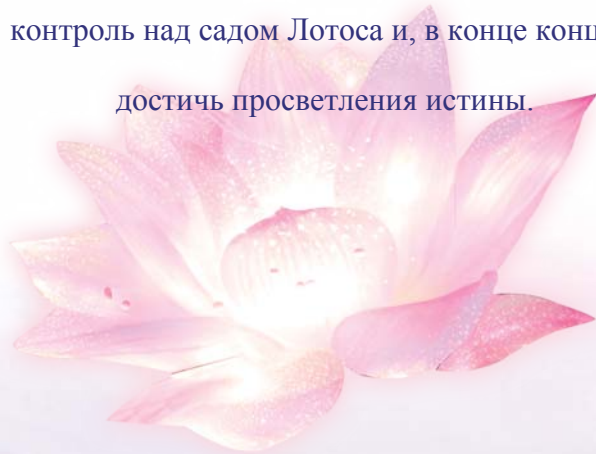
Правила

КОМПОНЕНТЫ

蓮 ОБЗОР

Сад Лотоса хранил свой секрет на протяжении столетий, но вам удалось его раскрыть истину! Таинственные цветы, произрастающие здесь, дарят вечную жизнь и вечную мудрость тем, кто собирает их. Вам предстоит помочь цветам вырасти во всей их красе, чтобы затем собрать их энергию жизни.

Многие ищут путь в Сад Лотоса, чтобы использовать цветы в своих целях. Заручившись помощью Насекомых-хранителей, вы будете обладать той силой, что позволит вам получить контроль над садом Лотоса и, в конце концов, достичь просветления истины.



- 4 Колоды игрока: (31 Карта лепестка в каждой)



- 26 лепестков с одним символом Хранителя у каждого игрока



- 5 карт лепестков с двумя символами хранителя у каждого игрока

- 20 карт флоры:



- 8 Насекомых-хранителей: (2 у каждого игрока)



- 4 Древних Хранителя: (1 у каждого игрока)



- 12 Жетонов способностей (по 4 каждого типа)



- 30 Жетонов победных очков



ПОДГОТОВКА

① Выберите Хранителя / Цвет:

Каждый игрок выбирает Хранителя, который будет помогать ему в получении контроля над Садом Лотоса в течении игры.



Жёлтая Бабочка



Зелёная Гусеница



Красная Божья коровка



Синяя Стрекоза

② Подготовьте колоды игроков (карты лепестков):

- Выдайте каждому Хранителю его колоду, подготовленную в зависимости от числа игроков:

2 игрока	Используйте все карт
3 игрока	Удалите один лепесток каждого типа (3-, 4-, 5-, 6-, 7-лепестковые карты) из колоды каждого игрока; убедитесь, что на них только один символ хранителя.
4 игрока	Удалите два лепестка каждого типа (3-, 4-, 5-, 6-, 7-лепестковые карты) из колоды каждого игрока; убедитесь, что на них только один символ хранителя.

- Отдельно перемешайте все колоды и поместите их перед каждым игроком в зависимости от цвета выбранного Хранителя.

③ Колода флоры: Перемешайте её и поместите лицевой стороной вниз. Выложите 4 верхние карты рядом.

④ Хранители: Выдайте каждому игроку по два выбранных Хранителя.

⑤ Древние Хранители: Отложите в сторону всех (серебрянных) Древних Хранителей.

⑥ Жетоны способностей: Разделите жетоны на три стопки по типу и отложите в сторону.

⑦ Жетоны победных очков: Отложите в сторону.

Пример подготовки игры втроем



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

- ① Каждый игрок получает по 4 карты с верха своей колоды. Карты держатся в тайне от других игроков.
- ② Игрок с самым маленьким большим пальцем руки начинает игру; далее ход передаётся по часовой стрелке.
- ③ Активный игрок должен выполнить два действия на свой выбор, затем добрать карты до четырёх на руке:

ТИПЫ ДЕЙСТВИЙ:

- **Разыграть карты лепестков**
Разыграйте одну или две карты лепестков с руки на один цветок в Саду Лотоса.
- **Поменять карты лепестков**
Отложите одну или две карты лепестков под низ колоды и заберите столько же новых карт с верха вашей колоды.
- **Переместить Хранителя**
Поместите одного из своих Хранителей на несобранный цветок в Саду Лотоса (либо из резерва, либо с другого цветка).

Два любых действия могут быть сыграны за один ход в любом порядке. Одно и то же действие может быть разыграно дважды в ход. Игроки не могут совершать более двух действий за ход.

Разыграть карты лепестков

В качестве действия игрок может разыграть одну или две карты лепестков с руки на цветок в Саду Лотоса.

В Саду Лотоса растут 5 видов цветов, каждому из которых для завершения цветения необходимо разное количество лепестков. Тип и количество лепестков обозначено номером в верхнем левом углу карты.

3 лепестка	4 лепестка	5 лепестков	6 лепестков	7 лепестков
Ирис	Примула	Цветущая вишня	Лилия	Лотус



Карты лепестков разыгрываются на цветок того же типа по принципу спирали. При размещении следующей карты лепестка следуйте разметке на предыдущей для предания цветку правильной для него формы. К тому же, благодаря такому размещению карт будет проще отслеживать, сколько карт осталось до его завершения.

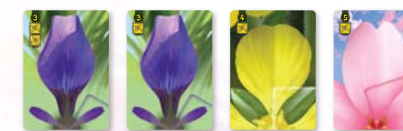
Когда игрок только начинает собирать цветок, он может разместить его в любом месте Сада Лотоса. Новый цветок не может быть начат, пока другой цветок того же типа ещё растёт в саду; игрок должен закончить цветок прежде чем начнёт собирать другой цветок того же типа. Разные типы карт лепестков не могут быть сыграны на один и тот же цветок.

Поменять карты лепестков

Во время своего действия игрок может заменить одну или две карты лепестков с руки, положив их под низ своей колоды и получить на замену столько же карт с верха колоды.

Игрок не может получать карты из колоды флоры во время своего действия.

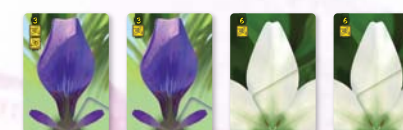
PLAYER'S HAND



EXCHANGE TWO CARDS



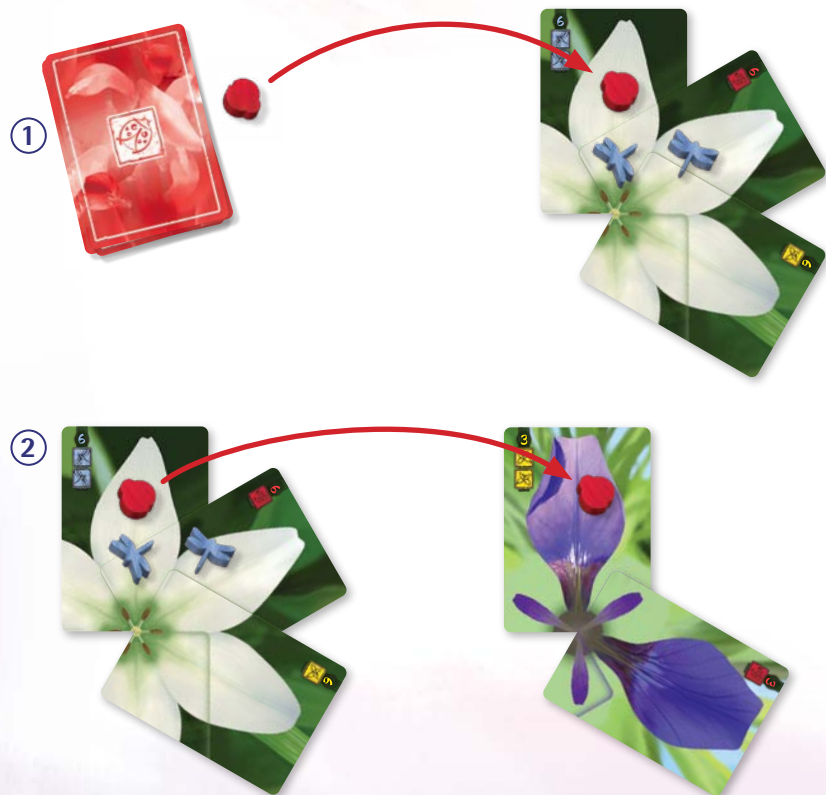
PLAYER'S NEW HAND



Переместить Хранителя

Как пример ещё одного действия игрок может переместить одного из своих Хранителей на несобранный цветок в Саду Лотоса. Можно взять Хранителя из личного резерва или с другого цветка. Перемещать Хранителя другого игрока нельзя.

- 1 Переместить Хранителя из своего резерва на цветок ИЛИ
- 2 Переместить Хранителя с другого цветка на цветок.



Используя Хранителей, игроки получают контроль над Садам Лотоса. Контроль определяется суммированием количества символов Хранителей на картах лепестков и Хранителями на самом цветке. Когда цветок будет собран, игроки получат награду за контроль над ним.

Добор карт

Добор до 4 карт

После завершения двух своих действий игрок подбирает столько карт лепестков, чтобы на руках их стало ровно четыре, после чего его ход завершается. На свой выбор он получает карты из своей колоды, из колоды флоры или сразу из обеих. Если у игроку уже есть на руках 4 карты, он ничего не подбирает и его ход завершается.

Добор карт из собственной колоды

На картах, получаемых из собственной колоды, имеется символ Хранителя в верхнем левом углу. Количество символов на картах лепестков может быть один или два. При определении контроля над цветком каждый символ считается отдельно.

Добор из колоды флоры

Всего игрокам в течение игры доступны 4 открытые карты Флоры. Эти карты нейтральные и не несут на себе символы Хранителей. После получения игроком этих карт, замените освободившиеся места новыми из колоды флоры. Важно, чтобы к началу хода каждого игрока открытых карт было ровно 4. Если колода флоры закончилась, продолжайте игру по обычным правилам, но не пополняйте эту колоду какими-либо картами.

Карты флоры



СОБИРАНИЕ ЦВЕТОВ

Цветок считается собранным, когда количество лепестков в нём совпадает с числом на картах в левом верхнем углу. Цветок не может содержать количество лепестков больше, чем указано на картах.

Определение контроля

Когда цветок собран, игроки определяют контроль над ним. Контроль определяется путём сложения символом Хранителей на картах лепестков и самих Хранителей, помещённых на цветок. Получивший контроль над цветком игрок может выбрать:

- Жетон победы с пятью победными очками в конце игры или
- Жетон способности, которую игрок может использовать в процессе игры.

При ничьей все игроки с максимальным числом Хранителей на цветке получают награду по своему выбору.

Получение лепестков

Игрок, который собрал цветок, поместив на него последнюю карту лепестка, забирает все карты лепестков в свою колоду победных очков. В конце игры каждая карта лепестка в этой колоде приносит одно победное очко.

Возврат Хранителей

Когда цветок собран, все игроки возвращают Хранителей в свой резерв.



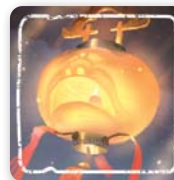
Примеры игрок 2 (Синяя стрекоза) помещает последнюю карту лепестка и собирает семилепестковый цветок, забирая карты в колоду победных очков. Игрок 1 (красная Божья коровка) получает контроль над цветком и забирает себе жетон победных очков или жетон способности.

ЖЕТОНЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Когда цветок собран и игрок получил контроль над ним, на свой выбор он может получить 5 победных очков или жетон способности, дающий игроку особую силу до конца игры. Всего есть три уникальных вида жетонов способности. Когда игрок, выбирая жетон способности, кладёт его рядом со своей колодой для напоминания о силе, которую он может использовать в игре. Игрок может забрать только тот жетон способности, которым ещё не владеет. Если он уже собрал все типы жетонов, он получает жетон победных очков в качестве дополнительной награды.

Древний Хранитель

Игрок получает Древнего Хранителя, такого же, как выбранный им Хранитель, и может использовать его, когда выбирает действие “переместить Хранителя”. При определении контроля Древние Хранители считаются за двух.



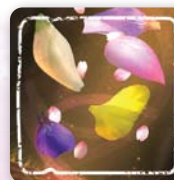
Освещённый путь

Теперь игрок может держать на руках 5 карт лепестков вместо 4. Когда в следующий ход он будет добирать карты, он оставит себе 5 карт. Возможность выбрать колоду или сразу обе у него сохраняется. Если он получил жетон в ход другого игрока, добор 5-ой карты происходит в конце собственного хода.



Бесконечный рост

Теперь игрок может разыгрывать 3 и более карт лепестков свой ход; больше у него нет ограничения действий в две разыгрываемые карты. Карты лепестков по-прежнему должны быть того же типа, что и цветок, и не могут превышать максимальное количество лепестков в цветке.



ПРИМЕР ИГРЫ

ИГРОК 1

(Красная божья коровка)

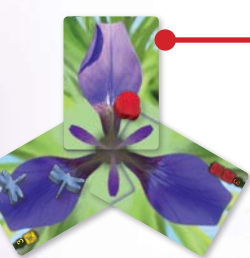
Первое действие: Переместить Хранителя
Ирок 1 перемещает Хранителя из своего резерва на Ирис.

Карты 1 Игрока



Второе действие: Разыграть карты лепестков

Игрок 1 разыгрывает 2 карты Ириса с руки и собирает цветок (на одной из карт 2 символа Хранителя, на другой нет символов Хранителя).



Итог: Игрок 1 собрал Ирис и получил над ним контроль преобладанием своих Хранителей. Он получил возможность выбрать жетон победных очков или жетон способности, а также 3 карты собранного цветка. Игрок 1 и Игрок 2 возвращают Хранителей в резерв. Игрок 1 получает 2 новые карты в конце хода.

Игрок 2

(Синяя стрекоза)

Первое действие: Поменять карты лепестков. Игрок 2 меняет 2 карты лепестков с руки на новые из своей колоды.

Второе действие: Разыграть карты лепестков. Игрок 2 использует жетон специальной силы и разыгрывает 3 карты Цветущей вишни с руки и собирает цветок (только на одной карте символ Хранителя).

(см. изображение сверху, стр. 12).

Игрок 1



Сад Лотоса
Игровая область

Игрок 3



Игрок 2



Итог: Игрок 2 собрал Цветущую вишню, лепестки которой принесут ему победные очки. Игрок 3 получил контроль большинством Хранителей, что даёт ему либо жетон победных очков, либо жетон способности. Игрок 1 и Игрок 3 получают Хранителей назад. Игрок 2 получит 3 карты, его ход заканчивается.

Игрок 3:

(Жёлтая бабочка)

Первое действие: Разыграть карты лепестков. Игрок 3 разыгрывает 2 карты Лилии с руки (на обеих 1 символ Хранителя).

Второе действие: Разыграть карты лепестков. Игрок 3 разыгрывает 1 карту Лотоса с руки и собирает цветок (на карте нет символов Хранителя).

Игрок 1



Сад Лотоса
Игровая область

Игрок 3



Игрок 2



Итог: Игрок 3 собрал Лилию и получил карты лепестков как победные очки. У Игрока 3 также был контроль над этим цветком (при определении контроля его древний Хранитель стоит двух), и он получил возможность выбрать жетон победных очков или жетон способности. Игрок 1, Игрок 2 и Игрок 3 возвращают в резерв своих Хранителей. Игрок 3 получил 3 карты в конце своего хода.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда кто-нибудь из игроков вытягивает последнюю карту из своей колоды, начинается последний раунд. С этого раунда у всех игроков есть последний ход, включая игрока, который взял последнюю карту. Не включено, что он начнёт свой ход с количеством карт на руке меньше 4.

После того, как все игроки завершили свой ход, лепестки несобранных цветов Сада Лотоса забираются теми игроками, Хранители которых имеют над ними контроль. В случае ничьей игроки с наибольшим числом Хранителей на этом цветке делят лепестки между собой поровну, оставшиеся удаляются из игры. Так может произойти только в конце игры (см. информацию о ничьей при определении контроля над цветком на стр. 9).



У Игрока 2 (Синяя стрекоза) три Хранителя на цветке (Древний Хранитель ценится за двоих), а у Игрока 1 (Красная божья коровка) только два символа Хранителя. Игрок 2 (Синий) получит обе карты лепестков, стоимостью 1 победное очко каждая.



У Игрока 1 (Красная божья коровка) и Игрока 3 (Жёлтая бабочка) ничья при определении контроля над цветком; у обоих по два Хранителя. Каждой из них получает по одной карте лепестка, последняя карта удаляется из игры.



У всех трёх игроков ничья при определении контроля над цветком: у всех по одному Хранителю. Так как две карты лепестков не могут быть разделены на троих игроков, обе карты удаляются из игры.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Оставшиеся на руках карты игроков возвращаются в колоды игроков и откладываются в сторону. Карты лепестков в колоде не приносят игрокам никаких победных очков, но могут помочь в разрешении ничьей.

Каждый игрок суммирует полученные жетоны победных очков с картами лепестков, собранными во время игры, не обращая внимания на символы Хранителей в верхнем левом углу карт.

Карта лепестка = 1 очко

Жетон победных очков = 5 очков

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в игре!

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим числом карт лепестков, оставшихся в его колоде.



Игрок 1



25 Карт лепестков = 20 очков



4 Жетона победных очков = 20 очков

Игрок 1 получил 45 очков



Игрок 2



11 Карт лепестков = 11 очков



6 Жетона победных очков = 30 очков

Игрок 2 получил 41 очко



Игрок 3



21 Карт лепестков = 1 очко



3 Жетона победных очков = 15 очков

Игрок 3 получил 36 очков

Игрок 1 выиграл!



СЕМЕЙНЫЙ ВАРИАНТ

Семейный вариант - это командная игра, разработанная для 4 человек.

Подготовьтесь к игре, как указано на стр. 3, где каждый игрок выбирает себе цвет Хранителя.

Объединитесь в команды и убедитесь, что ваш партнёр по команде запомнил цвет вашего Хранителя. Игроки одной команды должны сидеть напротив друг друга; таким образом ходы команд будут чередоваться.

Игра проходит как обычно до этапа подсчёта победных очков. В конце игры игроки одной команды суммируют очки. Команда, набравшая наибольшее количество очков побеждает в игре.

Пример: Игроки 1 и 3 в одной команде, а Игроки 2 и 4 - в другой.



Примечание:

- Игроки одной команды **НЕ** складывают значения своих Хранителей вместе, когда определяется контроль над собранным цветком; символы каждого игрока считаются отдельно.
- Игрок **НЕ** получают силу жетонов способностей, которую получил игрок его команды.
- При помощи партнёру не нужно давать много информации о будущих действиях.

Game Design: Jordan and Mandy Goddard
 Illustration Art Director: Kane Klenko
 Cover and Flower Illustration: Chris Ostrowski
 Graphic Design: Anita Osburn
 RENEGADE GAME STUDIOS::
 President & Publisher: Scott Gaeta
 Controller: Robyn Gaeta
 Director of Sales & Marketing: Sara Erickson
 Customer Service: Jenni Kingma
 Demo Team Manager: Julia Smith

Special thanks from the game designers:
 Todd Keller and family, Randy Hoyt,
 Daryl Andrews, Sen-Foong Lim, Ian Zang,
 Matt Loomis, Isaac Shalev, Tiffany
 Caires, and Family Time Games.

For additional information or support,
 please visit us on the web:

