

# PAGODA

A game of tactical construction for 2 players ages 8 and up by Arve D. Fühler

## Об игре

Не совсем обычный день в Древнем Китае: сам Император объявил, что навестит Вашу провинцию! Теперь на Вас оказать ему честь, строя самые экстравагантные пагоды. Играя в карты, Вы будете устанавливать колонны, этажи и крыши этих пагод. Для каждой из этих задач Вы будите зарабатывать очки. Кроме того, тайл пагоды дает специальные способности, которые Вы можете использовать в течение игры. Игрок с наибольшим количеством очков после завершения третьей пагоды будет победителем.

## Компоненты



1 игровая доска с 6 участками для застройки и трек победных очков



55 карт, 11 в каждом из 5 цветов



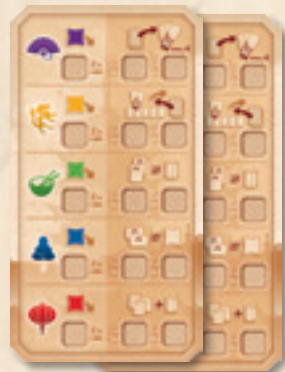
125 деревянных колонн, 25 в каждом из 5 цветов



1 маркер первого игрока



2 жетона 50/100-очков



2 доски Архитектора с треком специальных способностей



12 деревянных маркеров, 6 в каждом из 2 цветов игрока



25 тайлов пагоды, 5 в каждом из 5 цветов



# Начало

- 1 Пометите игровую доску горизонтально между Вами на столе.
- 2 Каждый игрок выбирает **цвет** и берет **6 деревянных маркеров** его цвета. Поместите 1 **маркер** каждого цвета на месте 0 **трека победных очков**. Каждый раз, когда Вы будите набирать **очки** в течение игры, Вы будите перемещать свой маркер соответственно.
- 3 Возьмите 1 **доску Архитектора** каждый и поместите её перед собой. Поместите оставшиеся **5 маркеров** Вашего цвета на 5 крайних левых мест Вашей доски Архитектора, 1 на каждый ряд.
- 4 Сортируйте все **тайлы пагоды** по цвету и положите их рядом с игровой доской в качестве общего запаса. Позаботьтесь о том, чтобы все тайлы показывали сторону с **4 местами колонн**.
- 5 Также поместите все **деревянные колонны** рядом с игровой доской в качестве общего запаса.
- 6 Теперь каждый игрок берет 1 **карту каждого из 5 цветов** и показывает их подряд перед собой. Эти 5 карт формируют Ваш **открытый показ**.
- 7 БъХлХныНГднХ фНХ зНныwJdXнQ d ЛззХНнднХ dб лх ззз Н зфзбннqw dХлQ, Гнз фGхХн дзвзХб, ЩнныфGнХ зХзззХз зХНны лх ззз Н дзвзХзф Хз дзвзХQ НфЛзНны,
- 8 Теперь каждый игрок **тянет 2 карты** из колоды. Это будет Ваша **рука**.
- 9 Поместите **50/100-очковые жетоны** в стороне сейчас. Если Вы достигли **50 или 100 очков** во время игры, возьмите **жетон очка** Вашего цвета и поместите его соответствующей стороной вверх, перед собой.
- 10 Кто последний раз ел палочками, берет **маркер первого игрока**.





## Рука и открытый показ

В Ваш ход Вы можете обычно выбирать из 7 карт, 5 из **Вашего открытого показа** и 2 из **Вашей руки**. Каждый раз, когда этот свод правил говорит о **разыгрывании карты**, Вы всегда **свободны выбрать** карту из руки или из Вашего открытого показа, и они работают точно так же. Единственная разница в том, что карты **в открытом показе известны** Вашему противнику, в то время как те, что **в Вашей руке нет**.

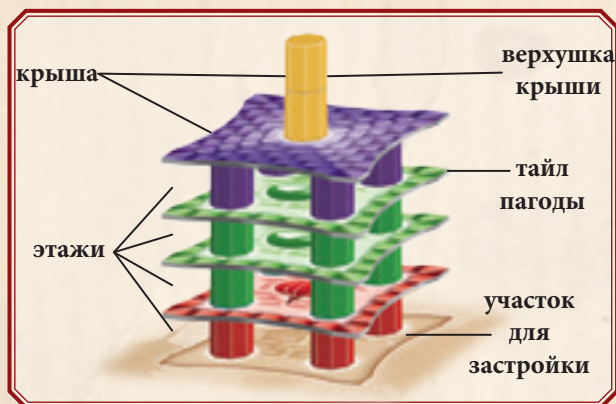
В конце Вашего хода Вы всегда будете **сначала** пополнять карты в Вашем **открытом показе**, а затем карты в **Вашей руке**. (см. *страницу 6, Пополните карты*).



## Проект пагоды

На каждом из 6 **участков для застройки** на игровой доске Вы можете построить 1 пагоду с несколькими **этажами**. Каждый этаж, начинающийся на уровне земли как 1-й этаж, состоит из 4 **колонн того же самого цвета**. Каждый этаж отделен **тайлом пагоды** с **местами для колонн** для следующего этажа.

Законченная пагода состоит из 4 **этажей** и **крыши**. **Крыша** - 4-й **тайл пагоды** на своей обратной стороне, с 2 **колоннами того же самого цвета**, сложенными друг на друга на соответствующем пространстве, это форма **верхушки крыши**.

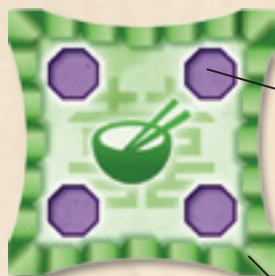


## Правила цвета

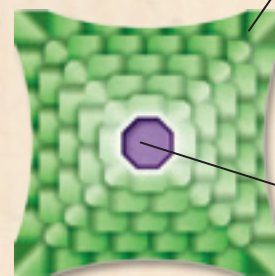
6 **участков для застройки 1-го этажа** **нейтральны** и не требуют определенного цвета колонн. Таким образом с составлением **первой колонны пагоды** Вы можете **выбрать** цвет этой колонны свободно. Следующие 3 колонны на этом этаже, однако, должны быть **того же самого цвета**, как и первая колонна, построенная там.

После того, как эти 4 колонны были построены, 1 **тайл пагоды** должен быть следующим. Его **основной цвет** должен быть идентичен цвету колонн **под ним**. Этот тайл пагоды также сформирует основание для следующего этажа. **Цвет места колонны** на тайле пагоды, однако, продиктует цвет колонн для **следующего этажа**.

4-й тайл пагоды должен быть перевернут, прежде чем он будет помещен, таким образом, покажется его сторона **крыши**. **Цвет места верхушки крыши** на стороне **крыши** определит цвет **верхушки крыши**.



Цвет места колонны на тайле пагоды определяет цвет колонн, которые должны быть помещены на верху этого тайла.



Основной цвет тайла пагоды определяет, сверху которых цветных колонн он может быть построен.

Цвет места верхушки крыши на стороне крыши тайла пагоды определяет цвет, который должна иметь верхушка крыши.

# Ход игры

Человек с маркером первого игрока начинает игру. После этого Вы будете чередовать Ваши ходы. Когда подходит Ваш ход, Вы можете **неоднократно** выполнять следующие действия и **в любом порядке**.



**А** Строительство колонны



**В** Строительство тайла пагоды



**С** Строительство крыши

Во время этих действий Вы должны соблюдать следующие правила:

- Вы не можете закончить свою ход не построив **по крайней мере 1 колонну**.
- Вы можете построить только **до 3 колонн** каждый ход (**строительный лимит хода**).
- **1 верхушка крыши** считается только как **1 колонна** для вышеуказанных правил (см. страницу 6, строительство Крыши).
- Вы можете построить **любое количество тайлов пагоды**.
- Вы можете строить на любом количестве участков для застройки во время Вашего хода.

Дополнительно Вы можете использовать любые **специальные способности**, которые Вы приобрели в течение игры, так как пока они **различные**. Вы **не** можете использовать способность **более чем один раз** в течение **каждого хода**.

В конце Вашего хода, **сначала** пополните свой **открытый показ**, а **затем руку**.



**А** Строительство колонны

Вы **должны** построить **по крайней мере 1 колонну** во время своего хода, но Вы ограничены **максимумом 3 (строительный лимит хода)**.

**1 верхушка крыши** считается **только как 1 колонна** для этого хода.

Чтобы **построить 1 колонну**, Вы должны **разыграть 1 карту** на соответствующий участок для застройки. Разыграйте карту **вертикально к участку** для застройки по Вашему выбору. Затем **возьмите 1 колонну** того же самого цвета как и карта, которая была разыграна из **общего запаса** и поместите ее на **доступное место колонны** на участке для застройки, где Вы разыграли карту. Примите во внимание **правила цвета** (см. страницу 3, Правила цвета).

За строительство каждой колонны Вы сразу же **получите** определенное количество **очков**. Количество идентично **этажу**, на котором ее построили.

|                      |        |
|----------------------|--------|
| 1 <sup>ый</sup> этаж | 1 очко |
| 2 <sup>ой</sup> этаж | 2 очка |
| 3 <sup>ий</sup> этаж | 3 очка |
| 4 <sup>ый</sup> этаж | 4 очка |



**Пример:** Энн играет 2 красных карточки, чтобы построить 2 красных колонны на ранее пустом участке для застройки, поэтому начинает новую пагоду. Дополнительно она разыгрывает синюю карту в другом участке для застройки, чтобы построить там на 2-м этаже синюю колонну.

Обе колонны на 1-м этаже дают 1 очко за колонну и колонна 2-го этажа дает 2 очка, всего 4 очка.



### 3 Строительство тайла пагоды.....

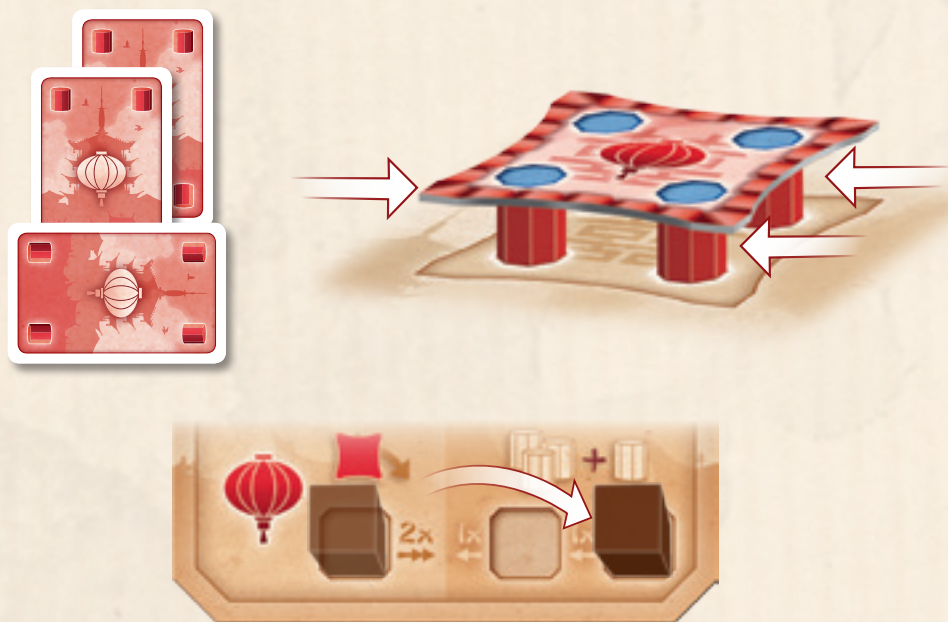
Вы можете построить **любое количество тайлов пагоды** во время Вашего хода. Тем не менее, Вы можете построить тайл пагоды только **сверху полного этажа из всех 4 колонн**.

Чтобы построить **тайл пагоды**, Вы должны **разыграть карту боком** к соответствующему участку для застройки. Цвет карты должен **быть идентичен тайлу пагоды**, которую Вы хотите построить, который в свою очередь должен быть **идентичен основному цвету тайла**, который Вы хотите построить. Выберите **1** из тайлов, доступных в том же цвете из **общего запаса**, и поместите его **сверху колонн стороной с 4 местами колонн вверх**. Помните: **цвет мест колонн** на том тайле продиктует цвет колонн для следующего этажа.

За строительство каждого тайла пагоды, Вы **получите 1 очко**, независимо от этажа.

В дополнение к очку, тайл пагоды также **дает специальную способность соответствующего цвета**. На Вашей доске Архитектора переместите маркер в ряд соответствующего цвета в **крайнее правое положение**. С этого времени (**немедленно**) Вы можете использовать эту специальную способность 2 раза (см. *страницу 7, Специальные Способности*).

**Предупреждение:** 4-й тайл пагоды никогда не может быть построен **этим** действием, а только действием **строительство Крыши**.



**Пример:** Бен играет 2 красных карточки и строит последние 2 колонны 1-го этажа. Он разыгрывает другую красную карту, чтобы поместить красный тайл пагоды сверху полного этажа.

Он получает всего 3 очка: 2 очка за каждую из колонн плюс 1 очко за тайл пагоды. Дополнительно он получает красную специальную способность **Фонарь**.

Так как Бен только построил 2 колонны до сих пор, он мог бы разыграть другую карту, синюю, например, чтобы построить 1 синюю колонну на 2-м этаже еще для 2 очков или продолжить строительство его 3-ей колонны на другой пагоде.

Чтобы построить **1 крышу**, Вам необходимо **построить 4-ый тайл пагоды**, а также **верхушку крыши**, с 2-мя того же самого цвета колоннами, сложенными друг на друга. Если Вы не можете построить верхушку крыши, Вы не можете построить 4-ый тайл пагоды.

Во-первых, постройте **4-ый тайл пагоды**, как описано в *строительстве тайла Пагоды*, но и позаботьтесь, чтобы перевернуть тайл на его обратную сторону, таким образом, место верхушки крыши видно. Вы получаете **1 очко**, а также **специальную способность** тайла пагоды, как обычно.

После того, как Вы построили 4-ый тайл пагоды, начните **строительство верхушки крыши**, играя **2 карты цвета**, определенного местом верхушки крыши на тайле пагоды, **рядом друг с другом на участке для**

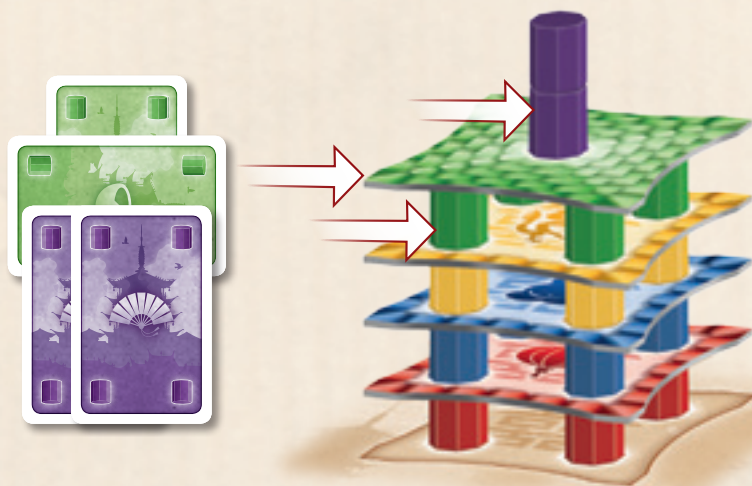
**застройки**, где Вы строите крышу. **Возьмите 2 колонны** того же самого цвета как карты, которые игрались из **общего запаса** и поместите **2 колонны того же самого цвета**, сложенными друг на друга **на месте верхушки крыши**, так, чтобы они сформировали **верхушку крыши**. Не забывайте принимать во внимание **правила цвета**!

**Обратите внимание:** строительство верхушки крыши **считается как 1 колонна только** относительно **строительного лимита** хода в 3 колонны. Так, если Вы уже построили 3 колонны во время этого раунда, Вы не можете построить крышу, так как Вы не можете также построить верхушку крыши, которая считается как 1 колонна.

**За строительство верхушки крыши** Вы немедленно получите **5 очков**, таким образом, Вы получите всего 6 очков: 1 очко за 4-ый тайл пагоды и 5 очков за верхушку крыши.

**Пример:** Энн разыгрывает зеленую карту, чтобы построить последнюю колонну на 4-м этаже пагоды за 4 очка. После этого она разыгрывает другую зеленую карту, чтобы начать строительство крыши, строя зеленую плитку пагоды сверху законченного этажа, и при этом получая 1 дополнительное очко и зеленую специальную способность. Теперь она должна играть 2 дополнительных фиолетовых карты, чтобы построить верхушку крыши.

Это дает ей еще 5 очков, итого 10 очков в этом ходу. Энн только построила 2 колонны до сих пор (1 зеленую и верхушку крыши, которая также считается 1 колонной), таким образом, она могла даже построить другую колонну в это ход.



## Пополнение карт ..... Альтернативный ход.....

**В конце Вашего хода** сбросьте все Ваши сыгранные карты. После этого **пополните Ваши карты**.

**Сначала** пополните свой **открытый показ до 5 карт**, а затем **руку до 2 карт**. Ваш ход теперь **закончен** и начинается ход Вашего противника.

Если колода пуста, перетасуйте все карты из колоды сброса и сформируйте новую колоду.

Вместо того, чтобы выполнить обычный ход, Вы можете решить выполнить альтернативный ход вместо него. Чтобы выполнить альтернативный ход, **сбросьте любые 4 карты** (из Вашей руки или открытого показа) и постройте **ровно 1 колонну на участке для застройки** и **окрасьте** по Вашему **выбору**, а затем получите обычные очки. Вы должны соблюдать все остальные правила во время этого строительства. После этого **Ваш ход немедленно заканчивается** шагом *Пополнения карт*.

Вы не можете выполнить альтернативный ход, если Вы уже начали выполнять обычный ход. Во время альтернативного хода Вы можете использовать только специальные способности **Веер (фиолетовый)** и **Дракон (желтый)**. Все остальные запрещены.



## Специальные способности

Каждый раз, когда Вы строите тайл пагоды, Вы зарабатываете ее специальную способность. Цвет тайла определяет, какую способность Вы получите. На Вашей доске Архитектора переместите маркер в ряд соответствующего цвета в **крайнее правое положение**.

Отныне (**немедленно**) Вы можете использовать эту специальную способность 2 раза, независимо от прежнего положения маркера. Вы можете использовать любые специальные способности, которые Вы приобрели в

течение игры в свой ход. Вы **не** можете, однако, использовать любую способность **более чем один раз** в течение **каждого** хода.

После каждого использования переместите маркер этой способности на **1 пространство налево**. Если маркер находится на крайнем левом месте, Вы больше не можете использовать эту способность, пока не постройте другой тайл пагоды своего цвета.



### Веер (фиолетовый)

Эта способность может быть использована только **в конце Вашего хода**, во время шага *Пополнения карт*. Затем Вы можете **сразу же** пополнить Вашу руку до **4 карт**.

Обратите внимание: в **следующих ходах** Вы можете пополнить только карты в руке обратно до 2, однако, это не означает, что Вы должны **сбросить их вниз** до 2, если у Вас все еще есть больше чем 2 карты в Вашей руке. Вы можете держать их до тех пор, пока у Вас есть 2 (или меньше) карт в Вашей руке снова.

У Вас никогда не может быть больше чем 4 карты в Вашей руке. Поэтому, Вы должны использовать эту способность, пока у Вас еще есть 4 карты в руке, способность будет использоваться без эффекта. Если Вы используете ее с 3 картами в руке, Вы еще пополняете до 4.

Вы можете использовать эту способность в конце альтернативного хода.



### Дракон (желтый)

Вы можете использовать эту способность только **в начале Вашего хода**, до того, как Вы выполнили какие-либо действия. Затем Вы

можете **немедленно сбросить любое число карт** из Вашего открытого показа и руки и **пополнить тем же числом**. Если у Вас было больше карт в Вашей руке из-за фиолетовой способности, Вы можете также пополнить их.

Вы еще можете выполнить альтернативный ход после использования этой способности.



### Миска риса (зеленый)

Вы можете использовать эту способность только во время действия **строительство Колонны** или **строительство Крыши**.

Затем Вы можете **немедленно использовать 2 карты 1 цвета**, чтобы **построить 1 колонну цвета по Вашему выбору** (Вы все равно должны соблюдать правила цвета, конечно). Пример: Вы играете 2 красных карты, чтобы построить 1 желтую колонну. Если Вы используете эту способность во время **строительства Крыши**, чтобы построить верхушку крыши, Вы можете заменить только 1 из колонн. Для 2-й колонны Вам все еще нужна карта соответствующего цвета. Пример: Обычно Вам были бы нужны 2 желтых карты, чтобы построить желтую верхушку крыши. Если Вы используете способность, Вам нужны только 1 желтая карта и, например, 2 синих карты или 2 красных карты.



### Будда (синий)

Вы можете использовать эту способность только во время действия **строительство тайла Пагоды** или **строительство Крыши**.

Затем Вы можете **немедленно использовать 2 карты 1 цвета**, чтобы **построить 1 тайл пагоды цвета по Вашему выбору** (Вы все еще должны придерживаться правил цвета и строительства, конечно), Пример: Вы играете 2 зеленые карты, чтобы построить фиолетовый тайл пагоды.



### Фонарь (красный)

Вы можете использовать эту способность **в любое время** во время Вашего хода. Ваш лимит строительства хода из 3 колонн расширен до 4 колонн.

## Конец игры

Конец Игры наступает, когда **3 полных пагоды**, т. е. **3 крыши**, были **построены**. Текущий игрок закончит свой ход как обычно. Если это был **ход первого игрока**, его противнику предоставляют другой полный ход, так, чтобы у каждого игрока было равное количество ходов. Возможно закончить больше пагод в этот ход.

Игрок с **наибольшим количеством очков**, побеждает. Возможна ничья – в этом случае, оба игрока разделяют победу.

## Прочие условия

### Игра карт .....

Если Вы будете играть свои карты, как описано в разделе действий, то у Вас всегда будет хороший обзор по сравнению с текущим числом построенных колонн. **Вертикально играют карты**, обозначающие колонны, тогда как **карты, играющиеся боком**, обозначают тайлы пагоды.

### Течение игры .....

Для более гладкого течения игры, Вы можете согласиться сначала сыграть все свои карты, затем выполнить строительство и затем получить все победные очки. Правильная игра карты также будет очень выгодна здесь. Очень важно для оптимальной игры: сначала получите все очки, затем сбросьте карты!

### Неограниченные колонны .....

Общий запас колонн теоретически неограничен. Если возникает ситуация, что определенный цвет заканчивается, просто замените его другим цветом.

### Лимит тайлов пагод .....

В отличие от колонн тайлы пагоды действительно ограничены. В случае возникновения такой ситуации, что один цвет тайлов пагоды заканчивается, но будет необходим для строительства, эта пагода не может быть построена в дальнейшем, но засчитывается как **законченная** относительно условия Конца Игры!

### Быстрая игра .....

Для **быстрой** игры все пагоды заканчивают **меньше на 1 этаж**. 3-й этаж будет последним, сверху которого могут быть построены колонны. 3-й **тайл пагоды** - теперь крыша с **верхушкой крыши**. Верхушка крыши дает только 4 очка в этой версии. Конец Игры все еще наступает с завершением третьей пагоды.

### Простая игра .....

Для **игры новичка**, для детей или неопытных игроков Вы можете играть без использования специальных способностей доски Архитектора.

## Обзор подсчета

|                             |                                  |
|-----------------------------|----------------------------------|
| 1 <sup>ый</sup> этаж колонн | 1 очко                           |
| 2 <sup>ой</sup> этаж колонн | 2 очка                           |
| 3 <sup>ий</sup> этаж колонн | 3 очка                           |
| 4 <sup>ый</sup> этаж колонн | 4 очка                           |
| тайл пагоды                 | 1 очко + специальная способность |
| верхушка крыши              | 5 очков                          |

## Credits

**Designer:** Arve D. Fühler · **Illustrations:** Arve D. Fühler · **Graphicdesign:** Arve D. Fühler, Hans-Georg Schneider · **Realisation:** Thygra Spiele  
**English Translation:** Benjamin Schönheiter

Pegasus Spiele wants to thank all game testers at the Hippodice Club, where Pagoda won the game design contest for best 2 player game in 2013 under the work-in-progress title „Die Pagoden von Dra Chen“

© 2014 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland · Alle Rights Reserved. Reprinting and publishing of game rules, game components, or illustrations without owner's permission is prohibited.



Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

