



АМИГДАЛА

ПРАВИЛА ГРИ

Життя сповнене емоцій, за обробку яких відповідає окрема ділянка мозку — мигдалеподібне тіло, або амігдала.

КОМПОНЕНТИ ГРИ*



1 ігрове поле амігдали



1 маркер першого гравця



16 шт.

5 шт.

12 шт.

33 монети



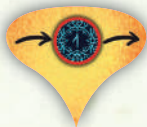
18 жетонів щастя



12 універсальних жетонів



72 жетони ресурсів



1 жетон мита



18 жетонів ідей



24 жетони снів



7 жетонів переможних балів (ПБ) — для альтернативного режиму гри

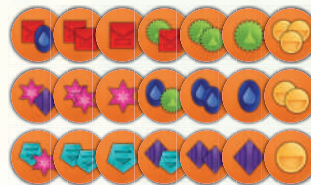


4 пам'ятки гравців

Комплекти компонентів різних кольорів для 4 гравців (сірий, ~~синій~~, зелений, помаранчевий)



1 планшет гравця



21 жетон емоцій



7 жетонів претендентів



1 маркер настрою



1 хмара думок



1 маркер переможних балів (ПБ)

*кількість усіх компонентів обмежена.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розташуйте ігрове поле амігдали в центрі столу (поле двостороннє, але його сторони мають лише естетичні відмінності, тож оберіть ту, яка вам більше до вподоби).

Розташуйте жетон мита у верхній частині квітки лотоса між фіолетовою (подив) і синьою (смуток) зонами. Він лишається там до кінця гри, за винятком використання альтернативного режиму гри (див. с. 8).

Розташуйте свій маркер переможних балів (ПБ) на поділці 0 на треку ПБ.

Відсортуйте жетони ресурсів за кількістю гравців. Завжди використовуйте жетони без крапок. Додайте жетони з 3 крапками, якщо грають 3 чи 4 гравці. Додайте жетони з 4 крапками, якщо грають 4 гравці. У грі на 2 або 3 гравців поверніть невикористані жетони ресурсів до коробки.

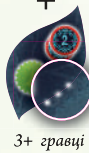
Перемішайте жетони ресурсів долілиць. У грі на 2 або 3 гравців розмістіть на кожній квітці лотоса по 2 жетони ресурсів, а в грі на 4 гравців — по 4 жетони.

Решту жетонів покладіть долілиць однією стопкою поряд із ігровим полем.



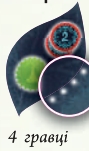
2+ гравці

+



3+ гравці

+



4 гравці



Оберіть першого гравця. Якщо ви не можете вибрати, то гравець із найбільш раннім спогадом про життя ходитиме першим. Він бере маркер першого гравця.

Правила альтернативного режиму гри: на поле можна додати 7 жетонів ПБ, навімання розмістивши їх на значення ПБ, що надруковані на полі. Поверніть жетони ПБ до коробки, якщо не використовуєте цей режим. Детальніше див. на с. 8.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Кожен гравець обирає колір і бере такі компоненти цього кольору: 1 планшет гравця, 21 жетон емоцій, 7 жетонів претендентів, 1 маркер настрою, 1 хмару думок, 1 маркер ПБ і 1 пам'ятку гравця.

Розташуйте свій маркер настрою на корінні квітці лотоса з жетоном мита.

Розташуйте перед собою планшет гравця.

Розташуйте хмару думок поряд із планшетом гравця.

Розташуйте свої 7 жетонів претендентів горілиць поруч із вашим планшетом гравця. Поки що ви не маєте доступу до них.

Розташуйте монети, жетони снів, щастя, ідей і універсальні жетони поряд із ігровим полем, утворивши запас.




Розмістіть 1 універсальний жетон і три монети вартістю «10» на 4 вільних місцях у банку пам'яті на вашому планшеті гравця.

Перемішайте ваші жетони емоцій і навмання покладіть їх долілиць на порожні місця на вашому планшеті, а потім переверніть їх горілиць. Залиште всі бонусні місця, місця з зображеннями універсальних жетонів, жетонів щастя, жетонів претендентів і жетонів снів ненакритими.

Знайдіть ваш жетон емоції з 3 символами щастя. Розташуйте його в центрі вашого планшета.

(Приклад підготовки до гри на 4 гравців)

ОГЛЯД ГРИ

Гравці збирають жетони ресурсів , щоб розблокувати жетони емоцій  на своїх планшетах. Розблоковані емоції потрібно буде стратегічно розміщувати в 7 кольорових зонах ігрового поля. Здобувши більшість у цих зонах, гравці отримуватимуть Переможні Бали (ПБ) . Гравець із найбільшою кількістю ПБ у кінці гри перемагає!
У грі є 7 емоцій:



Смуток



Спокій



Вдячність



Щастя



Надія




Злість



Подив






ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравець із маркером першого гравця  робить перший хід. Гравці продовжують робити ходи по черзі за годинниковою стрілкою до кінця гри.

У свій хід ви маєте виконати одну з трьох дій:

- А) отримати жетони ресурсів;**
- Б) розмістити жетон емоції;**
- В) розмістити жетон претендента.**

А) ОТРИМАТИ ЖЕТОНИ РЕСУРСІВ

Жетони ресурсів зображують емоції або універсальні жетони, які будуть пізніше використані для розблокування жетонів емоцій на вашому планшеті. Щоб отримати жетон(и) ресурсів , спочатку перемістіть (якщо хочете) свій маркер настрою  за годинниковою стрілкою до того лотоса , де ви бажаєте придбати жетон(и) ресурсів. Якщо ви переміщуєтеся на лотос із жетоном мита  чи повз нього, заплатіть 1 монету .

Потім вирішіть, хочете ви купити 1 чи 2 ресурси з лотоса, де перебуває ваш маркер настрою. У грі для 4 гравців потрібно вибрати одну з двох сторін лотоса, тобто ви можете купити ресурси тільки з однієї сторони (ліворуч або праворуч від центру лотоса).

Далі заплатіть стільки монет, скільки зображено на найдорожчому жетоні з обраних. Якщо ви вибрали 2 жетони, то дешевший буде безкоштовним.

Коли на кожній квітці лотоса залишиться 3 або менше жетонів ресурсів, поповніть їх зі стопки. Розміщуйте нові жетони, починаючи з лотоса, на якому перебуває жетон мита, та рухайтесь за годинниковою стрілкою. За потреби перемішайте скинуті жетони, щоби сформувати нову стопку.

Примітка: якщо у вас немає потрібної кількості монет для виконання бажаної дії, ви можете обміняти 2 ПБ на 1 монету.



Приклад: Олена переміщує свій маркер настрою на коріння лотоса з 4 жетонами ресурсів **1**. Вона вирішує купити жетон із лівої сторони лотоса, тому платить 3 монети за обидва жетони **2**, оскільки другий, дешевший жетон — безкоштовний.



БАНК ПАМ'ЯТІ

Ваш банк пам'яті — це 10 місць у формі листочків на вашому планшеті гравця. Наприкінці вашого ходу всі ваші предмети (монети, універсальні жетони, ідеї, сни, жетони ресурсів, щастя й отримані жетони претендентів) повинні поміститися в банк пам'яті, по 1 предмету на кожне місце. Під час свого ходу ви можете перевищувати ліміт свого банку, але в кінці ходу всі надлишкові предмети потрібно скинути (на вибір гравця). Ви можете обмінювати свої монети на монети із запасу в будь-який момент (наприклад, дві монети вартістю «5» на одну вартістю «10» тощо).





Б) РОЗМІСТИТИ ЖЕТОН ЕМОЦІЇ



Виконати цю дію можна в 4 кроки:

1. Розблокувати жетон емоції.
2. Розмістити розблокований жетон емоції.
3. Отримати ПБ.
4. Перевірити бонуси.

1. Розблокувати жетон емоції

Ваша хмара думок  має переміститися на той жетон емоції  на вашому планшеті, який ви бажаєте розблокувати.

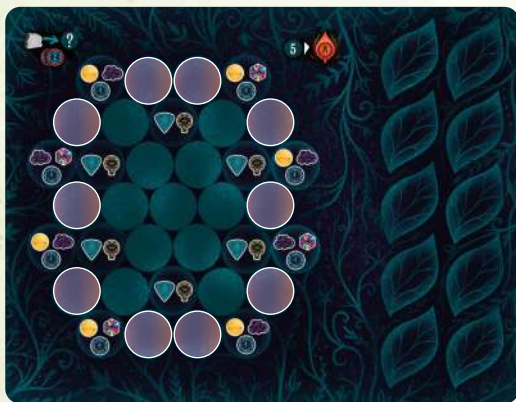
Коли ви хочете перемістити хмару думок, вона може:

а) переміститися на сусідній жетон емоції безкоштовно чи

б) стрибнути на будь-який жетон емоції за 2 монети. Ви можете стрибнути безкоштовно, якщо хмара думок не має сусіднього жетона емоції.



Примітка: коли гравець уперше під час гри переміщує хмару думок, він може розмістити її на будь-якому жетоні емоції на зовнішньому краї свого планшета.



Можливі місця початкового розміщення хмари думок

Після переміщення вашої хмари вам потрібно заплатити ресурси, зображені на обраному жетоні, використовуючи жетони ресурсів, універсальні жетони та/або жетони щастя з вашого банку пам'яті. Використані жетони ресурсів покладіть горілиць у стопку скидання поряд зі стопкою ресурсів. Усі інші ресурси, які використовувалися для оплати, повертаються до запасу. Цей жетон емоції тепер розблокований.



Якщо у вас немає необхідних жетонів ресурсів, ви можете скористатися таблицею обміну (див. с. 7).

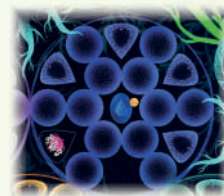
Примітка: тільки жетони щастя можуть розблокувати жетони емоції щастя та використовуються лише для цього.

Приклад: **Дмитро** хоче розблокувати жетон емоції з 1 символом вдячності й 1 символом смутку **1**. Він платить 2 монети, щоб стрибнути зі свого поточного місця на планшеті **2**. Далі він платить 1 ресурс смутку й 1 універсальний жетон замість ресурсу вдячності **3**. Цей жетон тепер розблокований.

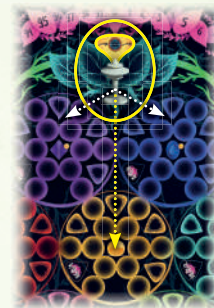


2. Розмістити розблокований жетон емоції

На ігровому полі амигдали є 7 зон: жовта, фіолетова, синя, бірюзова, зелена, рожева та червона. У центрі кожної зони зображена емоція, звана джерелом (наприклад, джерело синьої зони — смуток).



Перед розміщенням жетона емоції ваш маркер настрою повинен перебувати на корінні лотоса поряд із кольоровою зоною, в якій ви хочете розмістити ваш розблокований жетон емоції. Ви можете перемістити ваш маркер настрою за годинниковою стрілкою на будь-який інший лотос безкоштовно. Однак якщо ви переміщуєте свій маркер настрою на лотос із жетоном мита чи повз нього, заплатіть 1 монету.



Аби ви могли розмістити жетони емоції у центральній жовтій зоні, ваш маркер настрою повинен перебувати на лотосі з жетоном мита.

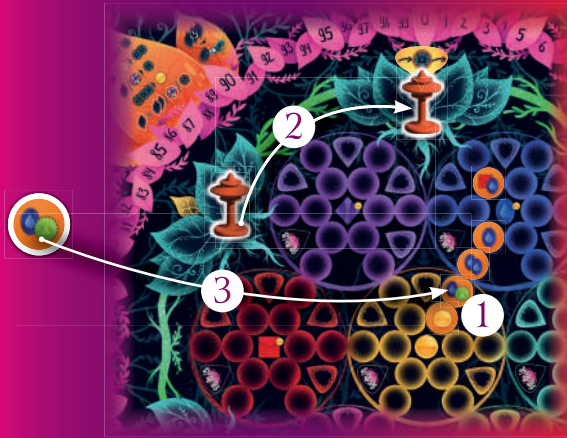
Розблокований жетон емоції слід розмістити так, щоб він був поряд із:

- а) джерелом, яке збігається з емоцією на жетоні, або
- б) одним із ваших власних уже розміщених жетонів із символом тієї ж емоції. Це означає, що ваша мережа може вийти за межі певної зони, коли ви розміщуватимете розблоковані жетони емоції біля вже розміщених вами жетонів із символом таких самих емоцій.

Примітка: у рідкісних випадках, коли жетон емоції не можна розмістити, ви все одно можете розблокувати жетон, а потім повернути його до коробки та завершити свій хід.

Хоча жетони емоцій щастя не вважаються універсальними жетонами (здатними поєднуватися з будь-чим), їх можна розміщувати біля будь-якого джерела (ваш маркер настрою має перебувати на корінні лотоса поряд із відповідною кольоровою зоною, як зазвичай).

Приклад: Дмитро хоче розмістити свій розблокований жетон вдячності та смутку в центральній жовтій зоні. Це можна зробити, поклавши його поруч із раніше розміщеним ним подвійним жетоном смутку 1. Він переміщує свій маркер настрою на лотос із жетоном мита 2, платить 1 монету та розміщує свій жетон 3.



3. Отримати ПБ

Отримайте 1 ПБ за кожну однакову емоцію (не кожен жетон), з'єднану в мережу з вашим щойно розміщеним жетоном (включно з новим). Мережа — це ланцюжок (включно з будь-яким розгалуженням) однакових емоцій у групі з 1 чи більше ваших жетонів емоцій.



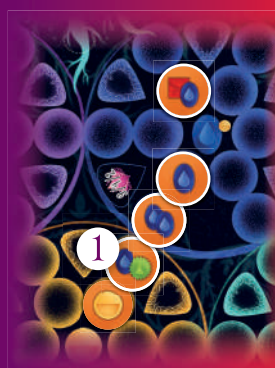
Переможний бал

Якщо ваш щойно розміщений жетон має більше 1 типу емоцій, ви повинні вибрати, за яку з мереж емоцій отримати ПБ.

Джерело вважається ланкою вашої мережі, але воно не приносить ПБ. Щастя вважається однією мережею тільки зі щастям; воно не вважається універсальним жетоном попри те, що може розміщуватися біля будь-якого джерела.

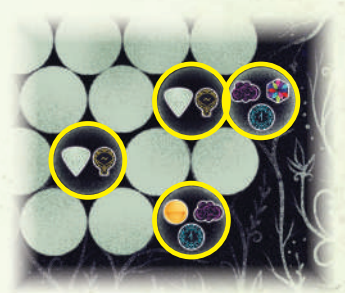
Примітка: мережа жетонів емоцій може простягатися на кілька зон.

Приклад: Дмитро вирішує отримати бали за свою мережу жетонів смутку 1. Він отримує 5 ПБ і переміщує свій маркер ПБ на відповідну кількість клітинок на треку ПБ.



4. Перевірити бонуси

Бонусні локації — це місця на вашому планшеті, що містять символи універсальних жетонів, жетонів щастя, ідей, снів і претендентів. Перевірте кожну бонусну локацію поряд із вашою хмарою думок. Якщо всі місця, що розташовані поряд із цією бонусною локацією, зараз порожні (більше не торкаються жодних жетонів емоцій), ви берете всі зображені на них бонусні предмети (із запасу чи із зони біля вашого планшета) й розміщуєте їх на вільних місцях у вашому банку пам'яті.



Бонусні локації

Якщо ви отримали жетон претендента із зони біля вашого планшета гравця, ви можете вибрати, який із них узяти.



Жетони претендентів потрібні для того, щоб отримати ПБ за більшість у зоні.



Універсальні жетони можна використати замість будь-яких жетонів ресурсів для розблокування емоцій (це не стосується жетонів щастя).



Жетони щастя використовують для розблокування жетонів емоцій щастя.



Ідеї можна обміняти на монети. Див. «Безкоштовний обмін» на с. 7.



Сни можна обміняти на ПБ. Див. «Безкоштовний обмін» на с. 7.

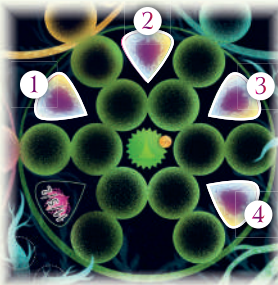
Приклад: Дмитро розблокував і розмістив на полі всі жетони емоцій, які були навколо бонусної локації 1. Він бере 1 жетон претендента (вибирає свій жетон претендента смутку) й 1 жетон ідеї 2 та кладе обидва у свій банк пам'яті 3.



В) РОЗМІСТИТИ ЖЕТОН ПРЕТЕНДЕНТА

Ваш маркер настрою повинен перебувати на корінні лотоса поряд із зоною того кольору, де ви хочете розмістити свій жетон претендента. Якщо ви бажаєте розмістити його в жовтій зоні, ваш маркер настрою повинен перебувати на лотосі з жетоном мита. Ви можете перемістити свій маркер настрою за годинниковою стрілкою на будь-який інший лотос безкоштовно. Однак якщо ви переміщуєте його на лотос із жетоном мита чи повз нього, заплатіть 1 монету.

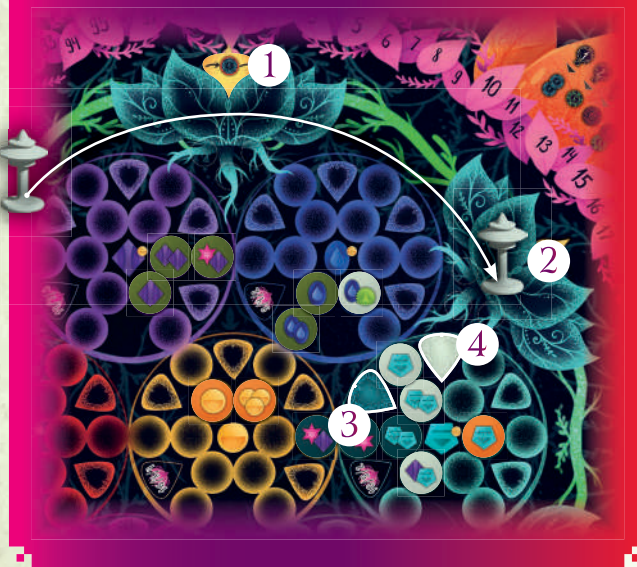
Розмістіть жетон претендента з вашого банку пам'яті в тій зоні ігрового поля, що збігається з жетоном претендента. Розмістіть його долілиць на першому вільному місці в цій зоні (в послідовності за годинниковою стрілкою на місцях у формі крапель). Від послідовності розміщення буде залежати, хто матиме перевагу в разі нічиєї в кінці гри.



Місця для жетонів претендентів

Жетон претендента означає, що ви маєте право отримати ПБ в цій зоні в кінці гри.

Приклад: *Анна* хоче розмістити свій жетон претендента спокую. Вона має заплатити 1 монету, оскільки проходить жетон мита 1, переміщуючи маркер настрою за годинниковою стрілкою до першого лотоса поряд із бірюзовою зоною 2. *Олена* вже має жетон претендента в цій зоні 3, тому *Анна* розміщує свій жетон на наступному вільному місці (за годинниковою стрілкою від жетона *Олени*) 4.



БЕЗКОШТОВНИЙ ОБМІН

Додатково до вашої дії (А, Б або В) ви можете обмінювати предмети з вашого банку пам'яті в будь-який момент вашого ходу, як зазначено на схемах на ігровому полі й у вашій пам'ятці гравця.



2 ПБ можна обміняти на 1 монету.



1 жетон сну або 1 жетон щастя можна обміняти на 2 монети.



1 жетон ресурсів або 1 універсальний жетон можна обміняти на 1 монету.



7 монет можна обміняти на 1 жетон щастя, коли ви розблокуєте жетон.



Коли вам потрібно заплатити емоцію, щоб розблокувати жетон емоції (за винятком щастя), натомість ви можете заплатити 2 жетони ресурсів на ваш вибір, або 1 універсальний жетон, або 5 монет.



1/2/3/4 жетони ідей можна обміняти на 2/5/10/15 монет відповідно.



1/2/3/4/5/6 жетонів снів можна обміняти на 2/5/9/14/20/27 ПБ відповідно.

КІНЕЦЬ ГРИ



Коли в кінці ходу на планшеті одного з гравців залишається лише 5 жетонів емоцій, настає кінець гри. Завершіть поточний раунд, щоб усі гравці зробили однакову кількість ходів. Потім кожен гравець робить ще 1 хід. Після цього переходьте до фінального підрахунку балів.



Приклад: *Богдан* — перший гравець, після нього ходять *Дмитро*, *Олена* й *Анна*. Наприкінці свого ходу *Олена* має лише 5 жетонів емоцій на планшеті, тому настає кінець гри. *Анна* робить ще 1 хід. Потім усі гравці роблять ще по 1 ходу.

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Гравці отримують ПБ за монети, що залишилися, і за більшість у кожній із 7 зон.

МОНЕТИ, ЩО ЗАЛИШИЛИСЬ

Підрахуйте загальну вартість усіх ваших монет, що залишилися, й отримайте 1 ПБ за кожні 3 монети (враховуйте вартість, а не кількість).

БАЛИ ЗА БІЛЬШІСТЬ У 7 КОЛЬОРОВИХ ЗОНАХ

Порахуйте ПБ по черзі в кожній зоні. Усі гравці підраховують кількість символів емоцій, які вони мають у кожній зоні. Деякі жетони емоцій мають кілька символів, обов'язково порахуйте їх усі. Не має значення, чи є емоції частиною мережі та чи відповідають вони кольору зони.

Гравець із найбільшою кількістю емоцій будь-якого типу в зоні з жетоном претендента чи без нього посідає перше місце. Гравець із другим результатом посідає друге місце, гравець із третім — третє. У разі нічиєї гравець, чий жетон претендента був розміщений у зоні раніше (далі зліва), перемагає в нічій.

Однак тільки гравці, які мають жетон претендента в цій зоні, мають право отримати бали цієї зони.

Кожен гравець із жетоном претендента тепер отримує ПБ, відповідно до свого розміщення в цій зоні.

Якщо гравець без жетона претендента посідає перше місце, він не отримує ПБ, але все одно залишається на першому місці, тому якщо гравець, який посів друге місце, має жетон претендента, він отримує ПБ лише за друге місце.

Приклад: *Олена, Анна та Богдан розмістили жетони емоцій у синій зоні. Олена має 2 емоції, Анна — 3, а Богдан — 4. Богдан претендує на перше місце, але через те, що він не розмістив жетон претендента смутку в цій зоні, він не отримує жодних балів. Анна посідає друге місце й отримує 4 ПБ. Олена посідає третє місце й отримує 2 ПБ.*



Гравець, який отримав найбільше ПБ за результатами підрахунків у всіх 7 зонах, перемагає у грі.

У разі нічиєї перемагає той гравець, який має найбільшу загальну вартість монет, що залишилися. Якщо й у цьому разі зберігається нічия, всі такі гравці святкують спільну перемогу.

АЛЬТЕРНАТИВНІ РЕЖИМИ ГРИ

РЕЖИМ ЗМІННОГО МИТА



Щоразу, коли ви пересуваєте свій маркер настрою повз жетон мита, ви не лише платите 1 монету, а й пересуваєте жетон мита на квітку лотоса, до якої рухаєтеся.

Гравцям не дозволяється проходити повне коло, закінчуючи там, звідки вони почали. Вони повинні переміщуватися до іншого лотоса, а не до того, з якого вони прийшли.

Усі інші правила незмінні (потрібно перебувати на лотосі з жетоном мита, щоб розміщувати жетони в центральній зоні, і т. д.).

РЕЖИМ ЖЕТОНІВ ПБ



На початку гри навмання розмістіть по 1 жетону ПБ на кожному надрукованому на полі значенні балів у кожній зоні. У кінці гри ви підраховуєте бали 7 кольорових зон відповідно до цих жетонів.

ТВОРЦІ ГРИ

АВТОРИ ГРИ: Вольфганг Крамер, Майка Кіслінг • **ІЛЮСТРАЦІЇ:** Анастасія Картовенко • **РОЗРОБКА ГРИ:** Руді Сеунт'єнс, Себ Ван Деун • **КЕРІВНИК ПРОЄКТУ:** Джелла Ван Камп • **ХУДОЖНЄ ОФОРМЛЕННЯ:** Рафаель Теуніс • **РЕДАКЦІЙНА ПРАВКА:** Аманда Ервен • **КОРЕКТОРИ:** Орі Авталіон, Метт Ньюленд, Гейлі Бекер • **КОНТРОЛЬ ЯКОСТІ:** Еф'є Гіеліс • **ЛОГІСТИКА:** Вім Гуссенс, Еф'є Гіеліс

Вольфганг Крамер висловлює подяку Уші Крамер, Рейнхарду Крамеру, Матіасу Крамеру, Регіні Крамер, Райнеру Рьоснеру, Вольфгангу Шнебіагу та Брігіт Шнебіаг. Майка Кіслінг висловлює особливу подяку своїй дружині Іні та клубу настільних ігор Achimer Gameboard Club.

ЛОКАЛІЗАЦІЯ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

ГОЛОВНИЙ РЕДАКТОР: Михайло Клаєйменов • **ВИПУСКОВИЙ РЕДАКТОР:** Марія Отрошенко • **РЕДАКТОР:** Олег Павлаов • **ПЕРЕКАДАЧ:** Вікторія Костовська • **КОРЕКТОР:** Ірина Гнатюк • **ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬНИК:** Катерина Шермет • **ВИДАВНИЧІ ПРОЦЕСИ:** Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран • **ВИДАВНИЦТВО** «ROZUM»

Якщо у вас виникли проблеми з цим продуктом, зверніться до продавця, у якого ви придбали гру, або напишіть на електронну пошту publishing@rozum.com.ua.

