



Настольная игра  
Тома Дюпона

# Кодекс Природы

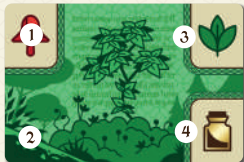
## Правила игры



# Компоненты

## ❁ 40 карт ресурсов

Лицо



Рубашка



- 1 Видимый угол
- 2 Скрытый угол
- 3 Ресурс, доступный игроку, если только он не закрыт другой картой (его символ виден в игровой зоне)
- 4 Предмет, доступный игроку до тех пор, пока его символ виден в игровой зоне

## ❁ 40 золотых карт

Лицо



Рубашка



- 1 Ресурсы, которые необходимо иметь в игровой зоне, чтобы разместить эту карту
- 2 Победные очки, получаемые при размещении этой карты в игровой зоне
- 3 На рубашках карт всегда есть 4 видимых угла и 1 постоянный ресурс в центре, который нельзя закрыть

⚙ 6 стартовых карт

Лицо



Рубашка



Всего в игре есть 4 вида ресурсов: растения, животные, грибы и насекомые.

⚙ 16 карт целей

Лицо



Рубашка



Всего в игре есть 3 вида предметов: перья, чернильницы и манускрипты.

⚙ 9 фишек игроков (2 красные, 2 синие, 2 зелёные, 2 жёлтые и 1 чёрная для первого игрока)

⚙ Счётчик очков

## Обзор и цель игры

В ходе игры располагайте карты таким образом, чтобы максимально эффективно использовать ресурсы и предметы и получить наибольшее количество победных очков за:

- ⚙️ карты в игровой зоне (начисляются по ходу игры) и
- ⚙️ карты целей (начисляются в конце игры).

После того как кто-нибудь из игроков набирает как минимум 20 очков, разыгрывается последний раунд и производится финальный подсчёт очков. Не бойтесь закрывать и терять ресурсы, чтобы развивать свою игровую зону.

## Подготовка к игре

- 1 Положите **счётчик очков** в центр стола.
- 2 Перетасуйте **карты ресурсов** и положите их стопкой лицом вниз рядом со счётчиком. Откройте 2 карты и положите их рядом со стопкой лицом вверх. Сделайте то же самое с колодой **золотых карт**.
- 3 Каждый игрок берёт случайную **стартовую карту** и кладёт её перед собой. Игроки сами решают, какую сторону карты использовать. Затем каждый игрок выбирает свой цвет фишек и кладёт одну фишку этого цвета на свою стартовую карту, а вторую – на «0» на счётчике очков. После этого каждый игрок берёт себе по 2 **карты ресурсов** и 1 **золотой карте** из соответствующих стопок, не показывая их другим игрокам.

- 4 Перетасуйте карты целей, откройте 2 карты и положите их лицом вверх рядом со счётчиком очков. Это **общие цели**: в конце игры все игроки могут получить за них очки, если выполнят условия этих карт.
- 5 Раздайте каждому игроку по 2 карты целей. Игроки затем выбирают одну из этих карт и оставляют её себе. Это ваша **тайная цель**: в конце игры вы получите за неё очки, если выполните указанные на ней условия. Вторую карту сбросьте. Оставшуюся стопку карт целей вместе со сброшенными картами уберите в коробку, в этой игре они вам не понадобятся.
- 6 Случайным образом выберите первого игрока. Этот игрок кладёт на свою стартовую карту фишку первого игрока.



## Ход игры

Игра проходит в несколько раундов. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход игрок должен выполнить 2 действия по порядку:

- 1 Сыграть карту из руки
- 2 Взять новую карту

### 1 Сыграть карту из руки

Игрок выбирает одну из 3 карт в руке и выкладывает её в свою игровую зону, как показано на рисунках на следующей странице, соблюдая следующие 2 правила:

### Правило размещения карт

Новая карта должна закрывать один или несколько видимых углов на картах, уже выложенных в игровой зоне. Она не может закрывать более одного угла одной и той же карты. Угол, на который выкладывается новая карта, должен быть видимым, тогда как соответствующий угол на выкладываемой карте может быть скрытым.

**Важно:** если игроку не подходит лицевая сторона карты, он может выложить карту рубашкой вверх.



### Правило золотых карт

Чтобы выложить золотую карту, игрок должен иметь указанные на ней ресурсы в своей игровой зоне. Эти ресурсы должны быть видны до того, как игрок выложит карту, но впоследствии они могут быть закрыты (в том числе выкладываемой золотой картой).



### Победные очки

Если только что выложенная карта приносит игроку победные очки, сразу же отметьте их на счётчике очков (см. подробнее в разделе «Начисление очков»).

## 2 Взять новую карту

Выложив карту в свою игровую зону, игрок берёт себе новую карту: либо **одну из 4 карт**, лежащих лицом вверх рядом со своими стопками (вместо взятой карты тут же открывается новая), либо **верхнюю карту** одной из этих двух стопок.

## Конец игры

Финальная стадия игры наступает, когда хотя бы один из игроков **набирает 20 (или более) очков** на счётчике либо когда **заканчиваются обе стопки**. После этого игроки завершают раунд, а затем каждый делает ещё по одному ходу.

Каждый игрок подсчитывает победные очки за выполненные им условия на **картах целей** (2 общие + тайная цель) и добавляет их к своему результату на счётчике очков.

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок, заработавший больше очков картами целей. Если ничья сохраняется, выигрывают все лидирующие игроки.





# Начисление очков

## ⚙ Карта ресурсов

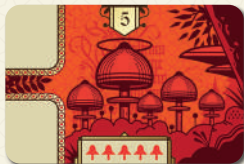


1 очко

## ⚙ Золотые карты



3 очка



5 очков



1 очко за каждый указанный предмет, видимый в игровой зоне игрока, включая эту карту

**Примечание:** добавление указанного предмета в игровую зону в дальнейшем не приносит игроку дополнительных очков.



2 очка за каждый угол,  
который закрывает эта карта



= 4 очка

### ⚙️ Карты целей



2 очка за каждую пару указанных  
предметов, видимых в игровой зоне  
игрока



3 очка за каждый набор из трёх разных  
предметов, видимых в игровой зоне  
игрока



2 очка за каждый набор из трёх  
указанных ресурсов, видимых в игровой  
зоне игрока



2 очка за каждый набор карт, выложенных в игровой зоне игрока указанным способом

**Важно:** игрок должен соблюсти направление и цвет.



3 очка за каждый набор карт, выложенных в игровой зоне игрока указанным способом

**Важно:** игрок должен соблюсти направление и цвета карт.



= 6 очков

Важно: при подсчёте очков для каждой цели каждая карта ресурсов и/или золотая карта учитываются только один раз.



Автор игры: Тома Дюпон

Редактор проекта и перевод: Мария Кравченко

Иллюстратор: Максим Морен

Вёрстка: Артур Бурлаков

Особая благодарность выражается Александру Пешкову  
и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте <http://lifestyleltd.ru/authors/>



Издано по лицензии  
BOMBYX STUDIO © 2022.  
Все права защищены.  
[www.studiobombyx.com](http://www.studiobombyx.com)