



 Моттайнай 



Игроки становятся служителями в буддийском храме и создают предметы из материалов разной ценности, которые могут увидеть или купить его посетители и туристы. Эта ценность (1–3), одновременно определяет сложность создания предмета и количество приносимых им очков. Можно выставить предмет в галерее для вдохновения помощников или в лавке — для продажи. Победителем станет тот, кто получит больше всего очков от созданных предметов, продаж и заказов. Для этого игроки будут выполнять задания, нанимать помощников и собирать материалы, не забывая уделить время молитве.

Состав игры:

1 колода из 54 карт

3 планшета храмов

Правила игры (эти самые!)

Безграничное удовольствие



В этой игре много понятий, и мы постарались подробно рассказать о каждом, но помните, что нет какой-то идеальной последовательности их объяснения. Если вы будете пересказывать правила другим игрокам, можете выбрать иной порядок, но сначала сами прочтите правила до конца — вам это пригодится.

В процессе игры вам предстоит отслеживать достаточно много элементов, но, когда освоитесь, это будет происходить очень быстро. Если вы уже играли в «Инновацию» или Glory to Rome, то процесс будет вам знаком.

Если вам потребуется помощь, посетите форумы игры на сайте BoardGameGeek, где можно найти ответы на многие вопросы!

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	4–5
ВАШ ХРАМ	6
СТРУКТУРА КАРТЫ	7
ПРОЦЕСС ИГРЫ	8
ВАШ ХОД	9–10
ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ	11
ТИПЫ ДЕЙСТВИЙ	12
СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТА	13
ГАЛЕРЕЯ И ПОМОЩНИКИ	14
ЛАВКА И ПРОДАЖИ	15
КОНЕЦ ИГРЫ. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ	16–17
ПРОЧИЕ ПРАВИЛА	18
ГЛОССАРИЙ ЭФФЕКТОВ	19–21
ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ	22–23

ПОМОЩЬ

Здравствуйтесь! Мы мотыльки, приходим на помощь!

«Моттаинай» сложно освоить за одну партию. В этой игре много возможностей, поэтому не расстраивайтесь, если не смогли разобраться во всём сразу.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок берёт планшет храма. Перемешайте колоду карт и раздайте игрокам по 5 карт на руку. Также выложите 1 карту лицевой стороной вниз в ячейку задания каждого храма.

Чтобы определить порядок хода, каждый игрок берёт карту с верха колоды и сбрасывает её, формируя рынок. Первым игроком становится тот, чья сброшенная карта является первой в алфавитном порядке.

ЗАДАНИЕ

ПРОДАВЕЦ (БУМАГА): возьмите 1 карту из мастерской и добавьте в продажи.

МОНАХ (КАМЕНЬ): возьмите 1 карту с рынка и добавьте к помощникам.

ПОРТНОЙ (ТКАНЬ): верните любое количество карт из руки, затем возьмите из колоды и добавьте в зону ожидания столько карт, чтобы в руке и зоне ожидания было суммарно 5 карт.

ГОНЧАР (ГЛИНА): возьмите 1 карту с рынка и добавьте в мастерскую.

КУЗНЕЦ (МЕТАЛЛ): создайте 1 предмет из руки, используя дополнительные материалы из руки.

Любое действие можно заменить действием **изготовления** или **молитвы**.

ПОМОЩНИКИ ДАЮТ БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ В ЗАДАНИИ

ОБЕСЧЕННЫЕ ПРОДАЖИ ПРИНОСЯТ ОЧКИ

МАСТЕРСКАЯ

ГАЛЕРЕЯ

ПРОДАЖИ

ЛАВКА

ЧТО ЭТО?

Это наш дом — храм! Он одновременно и памятка по игре, и место, где вы размещаете карты, превращая их в задания, помощников, материалы и продажи. Мы объясним эти понятия подробнее на с. 6.



ОБЛАСТИ ВАШЕГО ХРАМА

Вы можете нанимать **ПОМОЩНИКОВ**, чтобы эффективнее справляться с заданиями. Каждый из них даёт вам дополнительное действие при выполнении соответствующего задания.

ГАЛЕРЕЯ



Ваше **ЗАДАНИЕ** определяет, какое действие вы можете выполнить. Каждый другой игрок тоже сможет выполнить ваше задание в свой ход.

В **ПРОДАЖАХ** представлены копии созданных вами предметов, которые купили посетители храма. Продажи приносят очки в конце игры (с. 15).

ЛАВКА



Материалы в вашей **МАСТЕРСКОЙ** позволяют вам создавать предметы действием изготовления. Создав предмет, вы не расходуете материалы, они остаются у вас!

СОЗДАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ выставляются в левом или правом крыле храма: в галерее они пригодятся вашим помощникам, а в лавке — повысят продажи (с. 14–15).



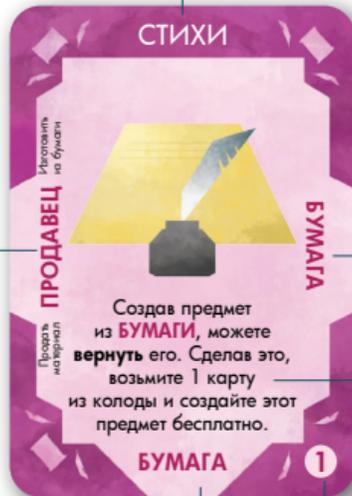
Каждая карта в игре — это уникальный предмет искусства. У него есть особое свойство, которое можно использовать после создания и выставления в галерее или лавке.

ЗАДАНИЕ

На левой стороне карты указано 1 из 5 возможных заданий. Вы можете использовать эту сторону в качестве задания в свой ход или в виде помощника в храме.

ЦЕННОСТЬ

Ценность карты (1, 2 или 3) связана с материалом. Она также определяет, сколько очков принесёт предмет и сколько карт потребуется для его создания.



МАТЕРИАЛ

На каждой карте указан 1 из 5 материалов. Материал, ценность и задание всегда соответствуют друг другу. Для создания предмета вам потребуются дополнительные карты того же типа в мастерской или на руке.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия состоит из последовательных ходов игроков. На следующих двух страницах мы расскажем, что вы можете сделать в свой ход, поделённый на 3 фазы: утро, день и ночь. Каждый ход вы будете выполнять действия, подкладывая карты под планшет храма и выставляя созданные предметы в галерее (слева) и лавке (справа) храма. Игроки продолжают делать ходы, пока не выполнится 1 из 2 условий окончания партии: в колоде закончатся карты или один из игроков накопит 5 предметов в одном из крыльев своего храма. После этого игроки подсчитают победные очки (с. 16).

КАК ПОБЕДИТЬ?



К победе можно прийти разными путями! Можно создать 5 простых предметов быстрее всех, максимизировать продажи для заказов, использовать помощников для получения множества карт или выполнить предметы из глины и металла.

Подстраивайте свою стратегию под начальные карты на руке и на рынке. Используйте все возможности для победы!

Далее мы объясним, из чего состоит ход, как карты попадают под разные стороны планшета и как создавать предметы для выставления в крыльях храма.

Ваш ход разделён на 3 фазы: **утро**, **день** и **ночь**. Вы полностью проводите все фазы хода, а затем передаёте право хода следующему игроку по часовой стрелке.



1. Убедитесь, что у вас не более 5 карт на руке. Верните (уберите под низ колоды) лишние карты, чтобы на руке у вас осталось 5.
2. Сбросьте карту из ячейки задания вашего храма на рынок. В первый ход это будет лежащая лицевой стороной вниз карта, которую вы поместили туда при подготовке к игре.
3. Затем в любом порядке примените эффекты утра на созданных вами предметах. Каждый из них можно применить только 1 раз в ход.
4. Наконец, вы можете подложить новую карту с руки под планшет храма в ячейку задания. Если вы этого не сделаете, ячейка останется пустой и позднее вы выполните действие молитвы вместо задания.



ДЕНЬ

1. Выполните текущее задание каждого соперника, двигаясь по часовой стрелке от вас. Если у соперника нет задания, пропустите его.
2. Выполните своё задание. Если у вас его нет, выполните вместо него 1 действие молитвы.



Каждый раз, когда вы берёте карту из колоды, она добавляется в вашу **зону ожидания** — стопку карт, лежащих лицевой стороной вниз рядом с вашим храмом. Вы не должны смотреть или брать эти карты до фазы ночи.



НОЧЬ

1. В любом порядке примените эффекты ночи на созданных вами предметах. Каждый из них можно применить только 1 раз в ход.
2. Возьмите карты из своей **зоны ожидания** на руку.

ЗОНА ОЖИДАНИЯ

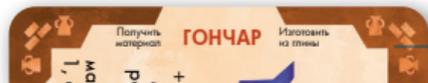
ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ

Выполнение каждого задания (вашего или соперника) состоит из 1 или нескольких действий. По умолчанию каждое задание предоставляет вам 1 действие, но вы также получаете 1 дополнительное — за каждого соответствующего помощника в вашем храме. Обученные помощники (с. 14) предоставляют по 2 действия вместо 1.

Каждое отдельное действие относится к 1 из 3 типов: действие, соответствующее самому заданию (например, действие гончара), действие изготовления или действие молитвы. Если вы не можете выполнить действие, то обязаны заменить его действием молитвы.

НИКАКИХ ПЕРЕСЧЁТОВ!

Подсчитайте количество действий перед выполнением задания. Оно не изменится, даже если вы получите новых помощников или другие карты в процессе выполнения.



+2 помощника-гончара

3 действия

▶ **Действие 1:** гончар / изготовление / молитва.

▶ **Действие 2:** гончар / изготовление / молитва.

▶ **Действие 3:** гончар / изготовление / молитва.

Например, если вы выполняете задание гончара и у вас 2 помощника-гончара, то у вас 3 действия. Вы можете выполнить действие гончара, изготовления и снова гончара. Или сначала действие гончара, потом молитвы и снова молитвы. Вы вправе выбрать любую комбинацию и любой порядок действий и сделать выбор непосредственно перед выполнением действия.

ТИПЫ ДЕЙСТВИЙ

 **ПРОДАВЕЦ:** возьмите 1 карту из своей мастерской и добавьте в свои продажи.

 **МОНАХ:** возьмите 1 карту с рынка и добавьте к своим помощникам.

 **ПОРТНОЙ:** верните любое количество карт с руки. Затем возьмите из колоды и добавьте в свою зону ожидания столько карт, чтобы на руке и в зоне ожидания у вас было суммарно 5 карт.

 **ГОНЧАР:** возьмите 1 карту с рынка и добавьте в свою мастерскую.

 **КУЗНЕЦ:** создайте 1 предмет с руки, используя дополнительные материалы с руки (если необходимо).

Любое из этих действий можно заменить действием изготовления или молитвы.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ: создайте 1 предмет с руки, используя дополнительные материалы из своей мастерской (если необходимо). Тип предмета должен соответствовать типу заменяемого действия (например, заменив действие гончара, вы можете изготовить предмет из глины).

МОЛИТВА: возьмите 1 карту из колоды и добавьте в свою зону ожидания.

И СНОВА ЗОНА ОЖИДАНИЯ!

Каждый раз, взяв карту из колоды, вы кладёте её лицевой стороной вниз в **зону ожидания** рядом со своим планшетом храма. Вы не можете смотреть или брать на руку эти карты до наступления фазы ночи. Это очень важно, поэтому мы решили напомнить!



Действие кузнеца и действие изготовления позволяют вам создавать предметы с руки, выкладывая их в одно из крыльев вашего храма. Ценность предмета (3 для глиняного, 1 для бумажного и так далее) определяет, сколько карт соответствующего материала требуется для его создания. Вы должны получить это число, посчитав сам предмет и дополнительные карты материалов.

В действии кузнеца вы используете дополнительные карты с руки, а в действии изготовления — из мастерской. В любом случае вы оставляете у себя эти карты. В таблице ниже указано, сколько дополнительных карт материалов необходимо для создания предметов каждого типа.

Ценность	Тип материала	Действие кузнеца	Действие изготовления
1	Бумага	Не требуется	Не требуется
2	Камень	1 карта камня на руке	1 карта камня в мастерской
2	Ткань	1 карта ткани на руке	1 карта ткани в мастерской
3	Глина	2 карты глины на руке	2 карты глины в мастерской
3	Металл	2 карты металла на руке	2 карты металла в мастерской

ГАЛЕРЕЯ И ПОМОЩНИКИ

Действие монаха позволяет нанять помощника. Каждый помощник даёт вам 1 дополнительное действие при выполнении задания (вашего и соперников) соответствующего типа. Предметы в галерее помогают обучить ваших помощников и сделать их труд эффективнее. Каждый обученный помощник даёт 2 дополнительных действия вместо 1.

Созданный предмет обеспечивает обучение соответствующих помощников в количестве, равном своей ценности. Например, предмет из бумаги обучит 1 помощника-продавца, а из камня — 2 помощников-монахов и так далее. Если у вас недостаточно предметов для обучения всех помощников соответствующего типа, **никто из них не считается обученным**.

Материал предмета	Количество обученных помощников
Бумага	1
Камень	2
Ткань	2
Глина	3
Металл	3



1 предмет из бумаги позволяет обучить 1 помощника-продавца. Теперь он даёт 2 бонусных действия!



Действие продавца позволяет перемещать материалы из мастерской в продажи. Однако, чтобы продажи принесли очки, они должны быть обеспечены. Обеспечение продаж аналогично обучению помощников. Каждый предмет в лавке обеспечивает соответствующие продажи в количестве, равном своей ценности. А каждая обеспеченная продажа приносит очки по своей ценности. Необеспеченные продажи не приносят очков, но учитываются при подсчёте очков за заказы (с. 16).

Если у вас недостаточно предметов для обеспечения всех продаж соответствующего типа, **ни одна из них не считается обеспеченной**.

1 предмет из ткани обеспечивает 2 продажи ткани. Теперь каждая из них принесёт 2 очка!



КОНЕЦ ИГРЫ. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается при выполнении 1 из 2 условий: один из игроков поместил пятый предмет в одно из крыльев своего храма или из колоды была взята последняя карта.

Игра заканчивается немедленно. Текущий ход не доигрывается до конца, и все эффекты, которые должны были бы примениться после создания предмета, игнорируются. Карты из зоны ожидания текущего игрока не попадают ему на руку.

Ваш итоговый счёт складывается из следующих пунктов:

- ◆ Ценность каждого предмета в вашей галерее и лавке.
- ◆ Ценность каждой вашей **обеспеченной** продажи.
- ◆ **Заказы.** По каждому типу материалов определите, у кого из игроков больше всего соответствующих продаж (обеспеченных и необеспеченных). Этот игрок считает карты того же типа на руке как свои **заказы**, приносящие очки, равные своей ценности. При ничьей никто не получает очков за заказы этого типа.
- ◆ Очки за эффекты созданных предметов (например, «Свиток» и «Чайник»).

Побеждает игрок с наибольшим итоговым счётом. В случае ничьей побеждает тот, кто ходил последним, или претендент, сидящий ближе к нему в порядке очерёдности хода.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

В этом примере игрок создал 6 предметов, которые приносят суммарно **12 очков**. Он обеспечил 1 продажу глины, которая приносит **3 очка**. У игрока больше всех продаж металла (пусть даже они не обеспечены), поэтому карты металла на руке считаются как заказы и приносят суммарно **6 очков**. Итого 21 очко. Помните, что эффекты некоторых карт также приносят очки в конце игры, а карты в зоне ожидания не участвуют в подсчёте.

База +3 ПО

Фонтан +2 ПО

Платок +2 ПО

Беер +1 ПО

Стихи +1 ПО

Металл +3 ПО

Кирпич +3 ПО

Купец +6 ПО

ЗОНА ОЖИДАНИЯ

Металл

ЗАДАНИЕ

- 1 ПРОДАВЕЦ (БУМАГА): возьмите 1 карту из мастерской и добавьте в процесс.
- 2 МОНАХ (КАМЕНЬ): возьмите 1 карту с рынка и добавьте в полировку.
- 3 ПОЛТНОЙ (ПЯНА): выберите любое количество карт на руке, затем возьмите на карту и добавьте в зону ожидания столько карт, чтобы в руке и зоне ожидания было суммарно 5 карт.
- 4 ПОНЧАР (ПТИЦА): возьмите 1 карту с рынка и добавьте в мастерскую.
- 5 КУЗНЕЦ (МЕТАЛЛ): создайте 1 предмет на руке, используя дополнительные материалы для создания этого предмета.

Добрые действия можно считать дополнительными материалами для создания этого предмета.

МАСТЕРСКАЯ

КАМЕНЬ 1

РУКА

КОРИЕН

Создайте свой предмет, выберите 1 готовый предмет, у которого больше предметов, чем у вас. Можете разместить его в любой руке своего цвета.

МЕТАЛЛ

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

УДЛИНЁННАЯ ПАРТИЯ

Если вы хотите сыграть более долгую партию, измените условие её окончания с 5 предметов до 6. Все прочие правила остаются в силе.

ИГРА ВЧЕТВЕРОМ И ВПЯТЕРОМ

Для игры вчетвером и впятером вам потребуется 2 экземпляра игры. Смешайте обе колоды вместе. Советуем играть удлинённую партию по правилам выше. С 2 колодами у вас будет по 2 экземпляра каждого предмета. Вы можете создать один и тот же предмет дважды и пользоваться эффектами каждого.

КОМАНДНАЯ ИГРА

Играя вчетвером, вы можете разделиться на 2 команды. Члены одной команды садятся друг напротив друга. Текст карт, упоминающий «соперника», не относится к вашему напарнику. Все прочие правила остаются в силе. Члены одной команды складывают свои очки вместе, чтобы определить, какая команда победила.

НЕ ПЕРЕГРУЖАЙТЕ НОВИЧКОВ!



Мы **настоятельно рекомендуем** не играть вчетвером или впятером с новичками. Им лучше освоить «Моттаинай» в партиях на двоих или троих либо в командном режиме.

Эффекты предметов очень разнообразны. Здесь вы найдёте пояснения по многим из них. Не забывайте, что эффект предмета не применяется, пока его не создадут и не поместят в одно из крыльев храма.

«ВМЕСТО»

«Палочки для еды», «Платок», «Рисунок», «Гирлянда».

Эти эффекты позволяют изменить часть фазы утра. Обратите внимание, что «Платок» можно использовать, даже если у вас не превышен лимит карт на руке. Вы не можете использовать карты «Гирлянда» и «Рисунок» одновременно.

ЗАВЕРШЕНИЕ

После создания этого предмета: «Лягушка», «Кувшин», «Сюрикен», «Статуя», «Табличка», «Ваза».

После создания любого предмета: «Амулет», «Плащ», «Стихи», «Табурет».

После действия: «Чашка», «Колода карт», «Гонг», «Самолётик», «Кольцо».

Эти эффекты применяются после завершения действия (обычно действия кузнеца или изготовления). Если возможно, эффект такого предмета можно применить сразу после его создания (например, «Колода карт», «Стихи»). Если у вас несколько таких эффектов, вы можете применить их в любом порядке, за исключением карт «Стихи» и «Плащ» — они используются последними, так как возвращают предмет в колоду. Если вы применили эффект карты «Стихи» или «Плащ», то можете снова использовать карты «Табурет», «Стихи», «Плащ» или «Амулет» для нового созданного предмета.

ГЛОССАРИЙ ЭФФЕКТОВ

МОДИФИКАТОРЫ ДЕЙСТВИЙ

«Колокол», «Кирпич», «Журавль», «Флейта», «Кимоно», «Носки», «Соломинка», «Меч».

Эти эффекты улучшают для вас определённое действие. Вы можете применять их каждый раз, когда выполняете указанное действие.

ОГРАНИЧЕНИЯ

«Браслет», «Жалюзи», «Маска», «Башня».

Эти эффекты влияют на то, как ваши соперники используют ваши карты заданий. «Жалюзи» и «Башня» запрещают выполнять ваши задания, если соперник не откроет соответствующую карту.

ОЧКИ В КОНЦЕ ИГРЫ

«Скамья», «Монета», «Ханива», «Абажур», «Колонна», «Одеяло», «Свиток», «Гобелен», «Чайник».

Эти карты приносят дополнительные очки или дают преимущество при подсчёте в конце игры и не имеют эффекта во время партии.

ПЕРЕД ВЫПОЛНЕНИЕМ ЗАДАНИЯ

«Фигурка», «Флаг», «Фонтан».

Эти эффекты позволяют вам открыть карты, чтобы получить дополнительные действия в задании. Дополнительные помощники-продавцы для карты «Фонтан» считаются обученными по обычным правилам и учитываются для карты «Ханива», если игра заканчивается во время этого задания.

ПЕРЕД СВОИМ ДЕЙСТВИЕМ ПОРТНОГО

«Кубики», «Веер», «Кукла».

Эти эффекты можно применить перед выполнением каждого вашего действия портного. Если у вас несколько таких эффектов, можете применить их в любом порядке, но каждый — только один раз.

ПОСТОЯННЫЕ ЭФФЕКТЫ

«Го», «Черепаша».

Эти эффекты действуют всегда: и во время игры, и при подсчёте очков в конце партии.

УТРО/НОЧЬ

«Миска», «Дай-доро», «Воздушный змей», «Булавки», «Вертушка», «Зонт».

Эти эффекты применяются в подходящий момент фазы утра или ночи. Если у вас несколько таких эффектов, вы можете применить их в любом порядке, но каждый — только один раз.



Фух! Это было нелегко!
Уже не терпится создать черепаху!

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Как работает предмет «Воздушный змей»?

Он копирует всё, что есть у выбранного предмета: его ценность, тип, эффект. «Воздушный змей» больше не считается тканью (если выбранный предмет не из ткани). Копия предмета остаётся вашей до конца хода, поэтому, если игра закончится раньше, вы останетесь с этой копией при подсчёте очков.

Как часто можно применять эффекты предмета?

Эффекты применяются каждый раз, когда выполняется их условие (утром, после создания предмета, ночью и так далее).

Можно ли объединять карты на руке и в мастерской для действия кузнеца?

Нет. Дополнительные материалы для действия кузнеца берутся только с руки.

Сколько очков приносят продажи и заказы?

Каждая обеспеченная продажа приносит очки, равные её ценности. Каждый заказ (если у вас больше всех продаж этого типа) тоже приносит очки, равные его ценности.

Эффект предмета «Го» учитывается условиями окончания игры?

Да. С картой «Го» считается, что каждый предмет из камня находится сразу в обоих крыльях храма для обучения, обеспечения, окончания игры и эффектов таких карт, как «Гобелен». Но каждый из них считается только 1 раз для эффектов таких карт, как «Лягушка» и «Сюрикен».

Если я получил или обучил нового помощника во время действия, я сразу получаю дополнительное действие?

Нет. Вы фиксируете количество выполняемых действий перед началом задания.

Могу ли я получить очки за заказы, если у меня 0 продаж, но есть предмет «Одеяло» или «Абажур»?

Да. И если у нескольких игроков есть «Абажур» или «Одеяло», каждый может получить очки за заказы в случае ничьей.

Обязан ли я применять эффекты предметов?

Нет, вы делаете это по желанию.

Если у моего соперника есть предмет «Маска», обязан ли я выполнять его действия?

Нет, вы можете игнорировать их вместо замены другими действиями.

ТЕРМИНЫ НА КАРТАХ

Вернуть — положить карту под низ колоды.

Забрать — забрав карту из храма соперника, поместите её в ту же зону своего храма.

Зона ожидания — зона, где полученные вами карты лежат лицевой стороной вниз. Вы берёте их на руку в фазе ночи.

Открыть — показать карту всем игрокам.

Создать — поместить предмет в одно из крыльев вашего храма.

Соответствующий — относящийся к тому же типу материалов (ТКАНЬ, КАМЕНЬ и так далее).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Карл Чудык

Разработчик: Крис Цесьлик

Художник и графический дизайнер: Аланна Червенак

Тестировщики: вы! Спасибо игрокам с сайта BoardGameGeek и участникам кампании на Kickstarter за помощь с тестированием этой игры.

©Asmadi Games, 2025

www.asmadigames.com

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта: Андрей Сафронов

Выпускающий редактор: Шкуткова Елена

Редактор: Жанна Олыва

Переводчик: Александр Петрунин

Корректор: Ольга Саратовцева

Верстальщик: Антон Марков

