



# МАРИПОСАС

ПРАВИЛА ИГРЫ



АВТОР ЭЛИЗАБЕТ ХАРГРЭЙВ

# МАРИПОСАС

Игра для 2 – 5 участников от 14 лет.  
Автор Элизабет Харгрэйв.

Каждую весну миллионы бабочек-монархов покидают Мексику и разлетаются по восточной части Северной Америки. И каждую осень миллионы бабочек возвращаются обратно в Мексику. Однако жизнь бабочек скоротечна, поэтому ни одна бабочка никогда не совершает полный круг. Открыв коробку с игрой «Марипосас», вы присоединитесь к этому удивительному путешествию!

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В этой игре вам предстоит управлять миграцией своих бабочек в течение 3 сезонов. Весной ваши бабочки устремятся на север, летом постараются рассредоточиться и вывести новые поколения бабочек, осенью они вернутся на юг.

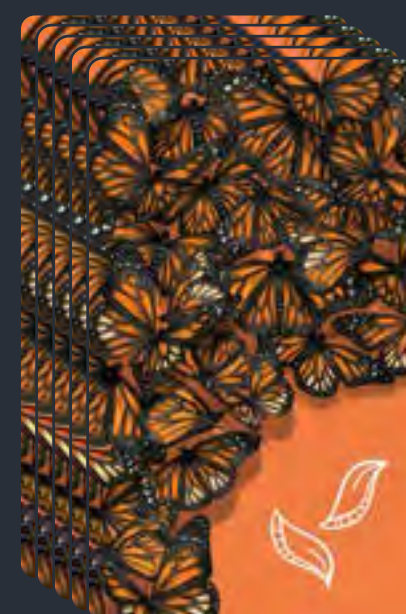
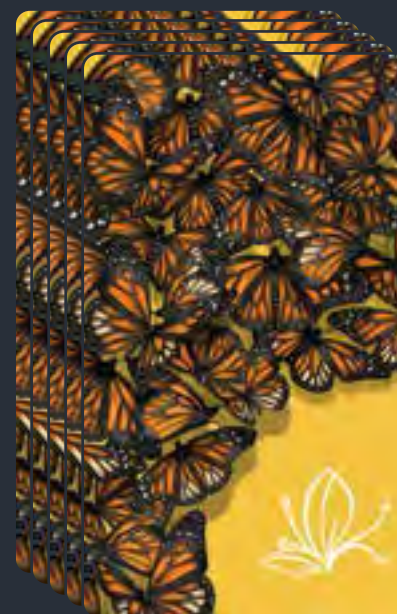
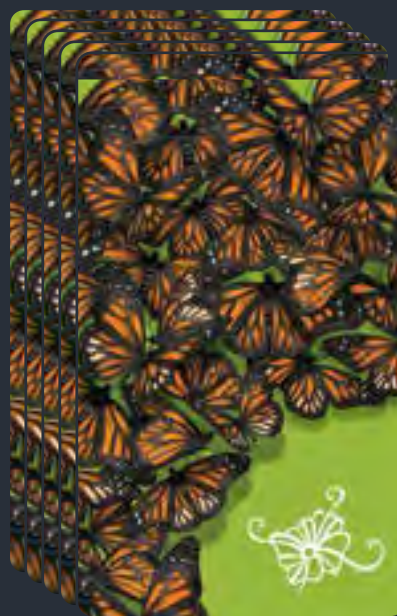
Количество ходов в каждом сезоне разное: весной каждый игрок сделает по 4 хода, летом – по 5 ходов, осенью – уже 6 ходов.

Каждый сезон заканчивается подсчётом победных очков. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков за все 3 сезона.

## СОСТАВ ИГРЫ



**50 ДЕРЕВЯННЫХ ФИШЕК БАБОЧЕК**  
(ПО 10 БАБОЧЕК КАЖДОГО ЦВЕТА)



**20 КАРТ ЦЕЛЕЙ СЕЗОНА**  
(5 ВЕСЕННИХ, 10 ЛЕТНИХ, 5 ОСЕННИХ)



**1 КУБИК ЦВЕТКОВ**



**120 ЖЕТОНОВ ЦВЕТКОВ**



**5 МАРКЕРОВ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ**  
(ПО 1 КАЖДОГО ЦВЕТА)



**16 ЖЕТОНОВ ЗАПОВЕДНИКОВ**



ПОЛЕ МИГРАЦИИ



ПОЛЕ ЖИЗНЕННОГО ЦИКЛА



60 КАРТ ЖИЗНЕННОГО ЦИКЛА



6 ЖЕТОНОВ ДОСТИЖЕНИЙ



36 КАРТ ПОЛЁТА



15 КАРТ УСКОРЕНИЯ

# Подготовка к игре

1. Разместите поле миграции в центре стола.
2. Случайным образом выберите по одной карте целей каждого сезона (весеннюю, летнюю и осеннюю). Положите их лицом вниз в соответствующие области на поле миграции. Уберите в коробку оставшиеся карты целей, они не будут участвовать в игре. Переверните весеннюю карту целей лицом вверх.
3. Перемешайте карты полёта, положите их стопкой лицом вниз рядом с полем. Это будет стопка карт полёта. Выложите стопками жетоны цветков так, чтобы всем игрокам было удобно их брать.
4. Раздайте каждому участнику по 2 карты полёта.
5. Раздайте каждому игроку фишки бабочек и маркер подсчёта очков его цвета. Отсортируйте бабочек в запасе игрока по поколениям с 1 по 4.
6. Положите по одной вашей бабочке 1-го поколения на область Мичоакана в нижней части поля миграции.
7. Положите по одной вашей бабочке 2-го поколения на карту летней цели и по 2 бабочки 3-го поколения на карточку осенней цели.
8. Поставьте ваши маркеры подсчёта очков на начало счётчика победных очков.



12

9. Положите кубик цветков рядом с игровым полем.
10. Перемешайте 16 жетонов заповедников и случайным образом положите по одному жетону лицом вниз в каждый из городов на поле миграции.
11. Разместите поле жизненного цикла рядом с полем миграции.
12. Выложите карты ускорения рядом с полем жизненного цикла.
13. Поместите карты жизненного цикла на поле жизненного цикла в соответствующих областях.
14. Наконец, случайным образом выберите 3 жетона достижений и по одному поместите их лицом вверх справа от каждого ряда поля жизненного цикла. Игроки получают указанный на жетоне бонус, когда они собирают полный набор карт жизненного цикла одного из цветов (горизонтальный ряд из 4 карт). Уберите неиспользованные жетоны достижений в коробку.
15. Определите первого игрока, им станет участник, быстрее других назвавший любой вид бабочки.

14

3

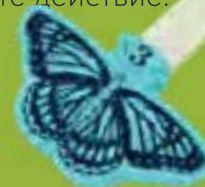
9



## В СВОЙ ХОД

1

Сыграйте одну карту полёта из руки, выложив её лицом вверх перед собой и выполнив указанное на карте действие.



2

Если ваша бабочка приземлилась рядом с символом молочая, вы можете вывести новую бабочку (смотрите страницы 6 и 8).



3

Доберите из стопки карт полёта до двух карт в руке.

### Примечание:

если у вас в руке две одинаковые карты полёта или обе ваши карты полёта позволяют повторить действие ранее сыгранных карт в текущем сезоне, вы можете сбросить одну или обе карты и взять такое же количество новых карт из стопки полёта.



В конце сезона положите все разыгранные вами карты в стопку сброса. Если во время игры стопка полёта закончится, перемешайте сброшенные карты и сделайте новую стопку полёта.

# Ход игры

## ПОЛЁТ

На каждой карте полёта изображена одна или несколько бабочек, которые перелетают на указанное стрелками количество ячеек поля, а затем приземляются. За каждую бабочку на карточке вы можете переместить на поле или одну и ту же фишку бабочки своего цвета несколько раз или по одному разу несколько фишек бабочек своего цвета.

Когда ваша бабочка приземляется на ячейку поля, вы получаете указанные на ней жетоны цветков или эффект жетона заповедника.



Переместите бабочку на 1 ячейку три раза (вы можете задействовать одну или разные фишки бабочек).



Переместите бабочку на 2 ячейки два раза (вы можете задействовать одну или разные фишки бабочек).



В любой последовательности переместите бабочку на 1 ячейку и переместите бабочку на 3 ячейки (вы можете задействовать одну или разные фишки бабочек).



Переместите бабочку на 5 ячеек.



Переместите бабочку на 4 ячейки, при приземлении возьмите дополнительный жетон цветка с соседней ячейки.



Повторите эффект любой карты полёта, которую вы уже сыграли в текущем сезоне\*.



Повторите эффект любой карты полёта, которую сыграл любой другой игрок в текущем сезоне\*.

\*Эти карты нельзя использовать для повторного использования карт ускорения.

## ПРИЗЕМЛЕНИЕ

Бабочка приземляется, когда фишка заканчивает своё перемещение на одной из ячеек поля миграции. На одной ячейке может находиться любое количество бабочек, в том числе бабочек разных игроков.

Каждая ячейка, на которую приземляется бабочка в конце своего полёта, это либо цветок, либо город. На ячейках, расположенных рядом с символом молочая, можно вывести новую бабочку.



## ПРИЗЕМЛЕНИЕ НА ЦВЕТОК

Если ваша бабочка приземлилась на ячейку с цветком, возьмите соответствующий жетон цветка (или жетоны). Однако:

- ❖ вы не можете собирать жетоны цветков с одной и той же ячейки дважды за ход,
- ❖ вы не можете собирать жетоны цветков с той ячейки, с которой ваша бабочка начала свой полёт в этом ходу.

## ПРИЗЕМЛЕНИЕ РЯДОМ С СИМВОЛОМ МОЛОЧАЯ

Если ваша бабочка приземляется на ячейку рядом с символом молочая, вы можете сразу вывести бабочку следующего поколения, сбросив необходимые жетоны цветков (смотрите страницу 8). Рождение новой бабочки – дополнительное действие, вы можете сначала получить жетон цветка с вашей ячейки или бонус жетона заповедника, а затем вывести новую бабочку.

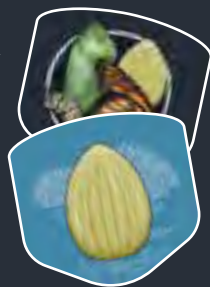


Если ваша карта полёта (обычная или бонусная) даёт возможность приземлиться несколько раз (например, карта «Переместите бабочку на 1 ячейку три раза»), вы можете вывести новую бабочку при каждом приземлении, если, конечно, оно произошло рядом с символом молочая.



## ЗАПОВЕДНИКИ

Утрата среды обитания привела к резкому сокращению популяции монархов. В разных городах создаются специальные заповедники, где бабочки могут найти нектар, а гусеницы листья молочая и других съедобных для них растений.



### ПРИЗЕМЛЕНИЕ В ЗАПОВЕДНИКЕ

Если ваша бабочка первой приземляется на ячейку города:

1. переверните жетон заповедника и сразу получите бонус, указанный на его обороте;
2. киньте кубик цветков и в зависимости от результата броска возьмите соответствующий жетон цветка.



Жетон заповедника остаётся лежать лицевой стороной вверх до конца игры. Бабочки других игроков также могут приземлиться на ячейку города, их владельцы получают бонус жетона заповедника, однако они уже не будут бросать кубик цветков.

Вы не можете получить бонус одного и того же жетона заповедника дважды (ни карту жизненного цикла, ни карту ускорения).

## КОЛЛЕКЦИЯ КАРТ ЖИЗНЕННОГО ЦИКЛА

В конце игры каждая полученная карта жизненного цикла принесёт вам 1 победное очко.

На поле жизненного цикла 3 коллекции карточек разных цветов (зелёная, розовая и синяя), фон карточек каждой из коллекций показывает разные виды растений, съедобных для гусениц монархов. В каждой коллекции по 4 карты жизненного цикла: яйцо, гусеница, куколка, имаго (взрослая особь).



ЯЙЦО

ГУСЕНИЦА

КУКОЛКА

ИМАГО  
(ВЗРОСЛАЯ ОСОБЬ)

## ЖЕТОНЫ ДОСТИЖЕНИЙ

Как только вы собрали коллекцию (все 4 карты жизненного цикла одного цвета), вы получаете бонус жетона достижений, лежащего в ряду этой коллекции на поле жизненного цикла.



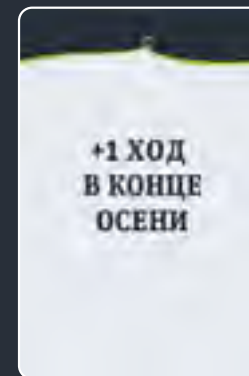
Получите 1 победное очко в конце игры.

До конца игры получайте 1 победное очко каждый раз, когда выводите новую бабочку.

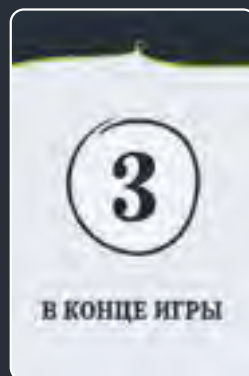


Получите 1 победное очко в конце игры.

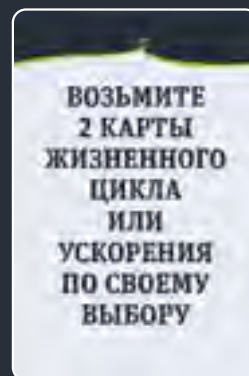
Немедленно получите по одному жетону цветка каждого вида.



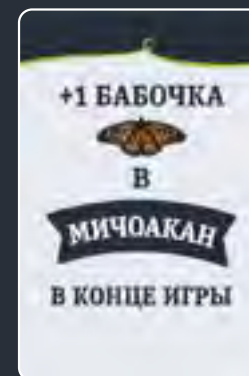
После 6-го хода осеннего сезона все игроки, собравшие эту коллекцию, могут добрать карты полёта и сделать дополнительный ход в порядке очереди.



Получите 3 победных очка в конце игры.



Возьмите 2 любые карты жизненного цикла или 2 карты ускорения, которых у вас ещё нет.



В конце игры добавьте 1 бабочку в Мичоакан, учитывайте эту бабочку при финальном подсчёте победных очков.



## МНОГОЦВETИЕ



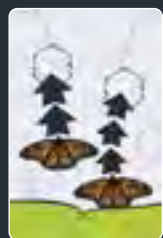
На одном из жетонов заповедников изображён символ многоцветия. Если ваша бабочка приземлилась на город с таким жетоном заповедника, возьмите любой жетон цветка по вашему выбору.

Также символ многоцветия изображён на одной из граней кубика цветков. Если вам выпал этот символ, возьмите любой жетон цветка по вашему выбору.

## КАРТЫ УСКОРЕНИЯ

На трёх жетонах заповедников есть бонус, позволяющий получить карты ускорения. Эти карты добавляются в вашу руку (к другим картам полёта). Эти карты можно сохранять в руке сколь угодно долго (в том числе в межсезонье), пока они не понадобятся. Карты ускорения нельзя выбрать при розыгрыше карты полёта, позволяющей повторить действие ранее сыгранной карты.

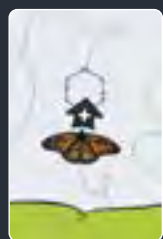
После хода с использованием карты ускорения вы собираете как обычно до 2 карт полёта в руку. Сыгранные карты ускорения остаются лежать перед вами до конца игры, как напоминание, что каждую карту ускорения можно получить только один раз за игру.



### ЛЕТЕТЬ НА 3, ЛЕТЕТЬ НА 2

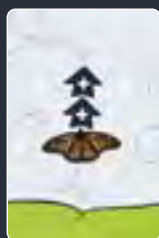
Сыграйте эту карту в свой ход **вместо** обычной карты полёта.

В любой последовательности переместите бабочку на 3 ячейки и переместите бабочку на 2 ячейки (вы можете задействовать одну или разные фишки бабочек).



### УДЛИНИТЬ ПОЛЁТ НА 1

Сыграйте эту карту **одновременно** с вашей обычной картой полёта. Она добавляет 1 ячейку к полёту одной вашей бабочки.



## УДЛИНИТЬ ПОЛЁТ НА 2

Сыграйте эту карту **одновременно** с вашей обычной картой полёта. Она добавляет 2 ячейки к полёту одной вашей бабочки.



## ПРИМЕР ПРИЗЕМЛЕНИЯ В ЗАПОВЕДНИКЕ

Ксана хочет собрать одну из коллекций карт жизненного цикла. Она разыгрывает карту полёта, которая позволяет ей переместить бабочек на 1 ячейку и на 3 ячейки.

Сначала она перемещает бабочку на 3 ячейки, приземляется в Бостоне и открывает там жетон заповедника – розовая карта с имаго! Ксана берёт соответствующую карту жизненного цикла и бросает кубик, чтобы взять выпавший на кубике жетон цветка.



Затем она перемещает бабочку на 1 ячейку к югу, в Нью-Йорк, открывая ещё один жетон заповедника – на этот раз синяя карта с гусеницей. Взяв соответствующую карту жизненного цикла, Ксана ещё раз бросает кубик и получает выпавший на кубике жетон цветка.



## ВЫВЕДЕНИЕ БАБОЧЕК

Если ваша бабочка приземлилась на ячейку рядом с символом молочая, она может вывести бабочку следующего поколения.



Возьмите вашу фишку бабочки следующего поколения и поставьте на ту же ячейку поля миграции, где приземлилась бабочка-родитель. В зависимости от поколения новой бабочки оплатите стоимость рождения: верните в запас соответствующее количество жетонов цветков (смотрите страницу 9).



Хотя обе бабочки изначально находятся на одной ячейке, они будут двигаться отдельно.

Рождение новой бабочки – дополнительное действие, вы можете сначала получить жетон цветка с вашей ячейки или бонус жетона заповедника, а затем вывести новую бабочку.

**При выведении новых бабочек вы всегда сначала используете все фишки, размещённые на картах целей сезона (смотрите «Подготовка к игре» на стр. 4), и только затем фишки из личного запаса.**

**Как только на карте целей сезона не останется фишек бабочек, переверните её лицом вверх, чтобы увидеть цели следующего сезона..**

Если у вас нет доступных бабочек следующего поколения, значит, бабочка-родитель не может вывести новую особь: бабочки 1-го поколения могут выводить только бабочек 2-го поколения, бабочки 2-го поколения могут выводить только бабочек 3-го поколения и так далее.





# СТОИМОСТЬ РОЖДЕНИЯ

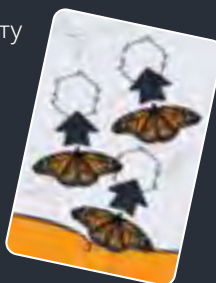
Чем больше ваших бабочек на поле миграции, тем больше победных очков вы получите, но только если ваши бабочки долетят до нужных вам целей. Тщательно выбирайте место для выведения новых бабочек.

Стоимость новой бабочки растёт с каждым поколением.

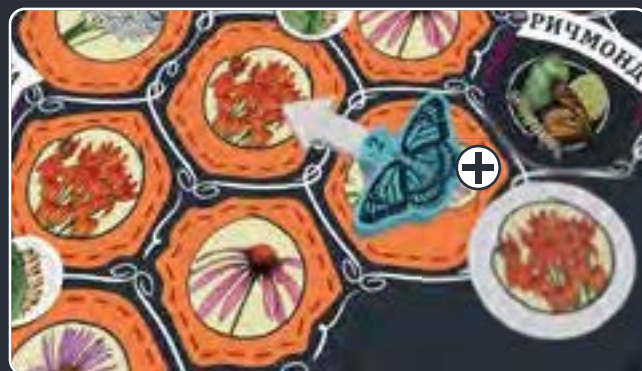
1. Бабочки 1-го поколения выводят 2-е поколение. Стоимость – 2 одинаковых или 3 любых жетона цветков.
2. Бабочки 2-го поколения выводят 3-е поколение. Стоимость – 3 одинаковых или 4 любых жетона цветков.
3. Бабочки 3-го поколения выводят 4-е поколение. Стоимость – 4 одинаковых или 5 любых жетонов цветков. Фишка бабочки 4-го поколения двусторонняя: при размещении новой бабочки на поле, выложите фишку вверх стороной с одной бабочкой.
4. Бабочка 4-го поколения может превратиться в две бабочки. Для этого переверните фишку бабочки 4-го поколения другой стороной вверх. Стоимость – 4 одинаковых или 5 любых жетонов цветков.
5. При выполнении целей одна фишка с изображением двух бабочек считается как 2 бабочки (например, при возвращении в Мичоакан). Но двигаются они как одна фишка, в этом их особое преимущество, которое приобретает важное значение в конце игры.

# ПРИМЕР СБОРА ЦВЕТКОВ И ВЫВЕДЕНИЯ БАБОЧЕК

В свой ход Денис разыгрывает карту полёта, которая позволяет ему совершить 3 перемещения бабочек на 1 ячейку.



Денис перемещает свою бабочку 2-го поколения. У него уже есть два жетона с оранжевым цветком, ему необходим третий такой жетон, чтобы вывести бабочку 3-го поколения.



Сначала он перемещает свою бабочку на 1 ячейку вверх, на ячейку с оранжевым цветком и получает соответствующий жетон цветка. Эта ячейка находится рядом с символом молочая, поэтому Денис сразу выводит новую бабочку. Он сбрасывает все 3 жетона с оранжевым цветком и выкладывает фишку бабочки 3-го поколения на ячейку с бабочкой-родителем.



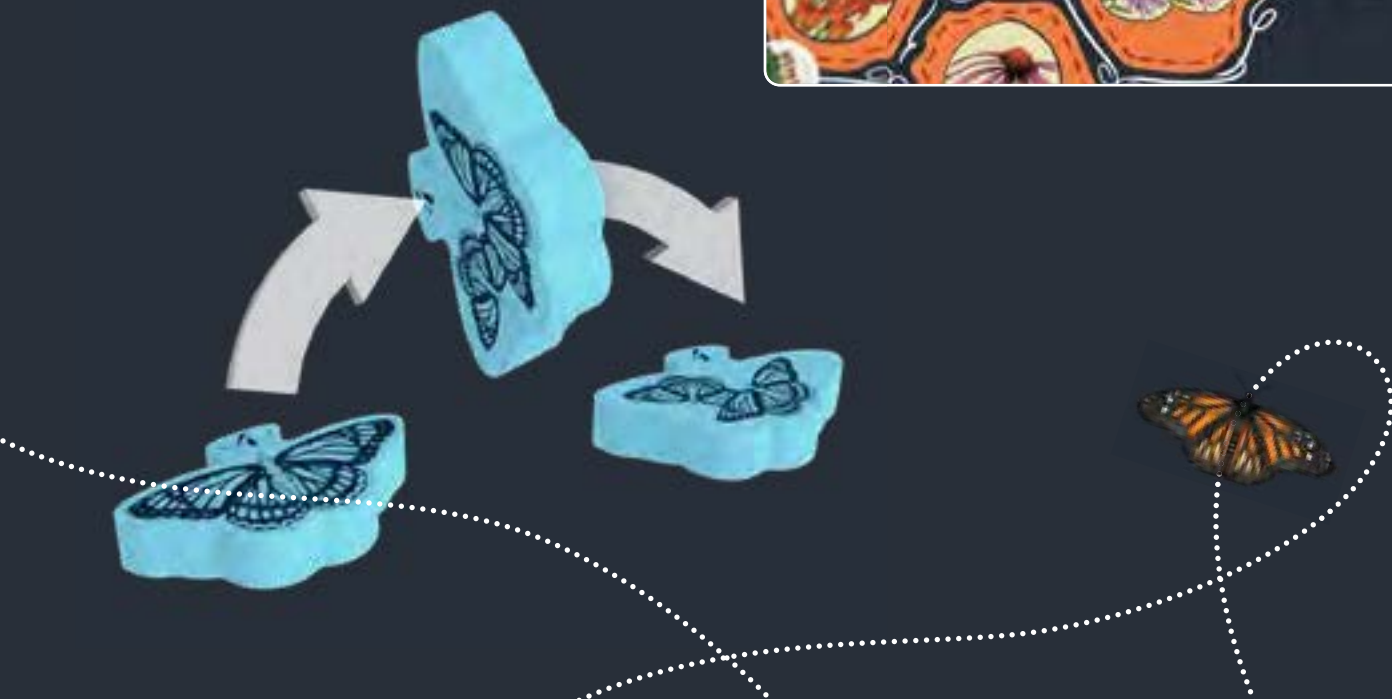
Затем Денис перемещает бабочку-родителя на ячейку с розовым цветком рядом с Ричмондом и берёт жетон с розовым цветком.



Третьим действием Денис хотел бы получить 2 жетона фиолетовых цветков, но бабочка-родитель не может получить жетоны цветков там, поскольку в этот ход начала своё движение именно с этой ячейки, она также не может получить и оранжевый цветок, поскольку там она уже собирала цветы.



Однако его новая бабочка 3-го поколения ещё нигде не собирала цветы, Денис может переместить её на ячейку с двумя фиолетовыми цветками и получить 2 таких жетона.



# Цели сезонов

Условия миграции бабочек-монархов меняются с каждым сезоном, это могут быть погодные условия (ветер, температура) или деятельность человека.

Карты целей каждого сезона отражают эти переменчивые условия. В игре «Марипосас» каждый сезон вы будете использовать одну карту целей.

## Весна

Карта весенних целей открывается в начале игры.

Весенний сезон заканчивается, когда все игроки сделали по 4 хода.

**В конце весеннего сезона выполните следующие шаги в определённом порядке.**

1. Все сыгранные карты полёта, лежащие перед игроками, положите в стопку сброса.
2. Посчитайте победные очки за достигнутые цели, указанные на весенней карте.
3. Определите первого игрока следующего летнего сезона, им станет игрок с наименьшим количеством очков в конце весеннего сезона. В случае ничьей право хода достаётся тому из них, кто сидит по часовой стрелке ближе к первому игроку закончившегося сезона.
4. Если у вас в запасе есть бабочки 2-го поколения, которые ещё не выставлены на поле миграции, вы можете вывести одну бабочку без оплаты стоимости рождения (не сбрасывая жетоны цветков). Поместите новую бабочку на поле сверху любой бабочки 1-го поколения. Эта бабочка не обязана находиться рядом с символом молочая.
5. Уберите с поля миграции всех бабочек 1-го поколения.
6. Переверните карточку летних целей лицом вверх, если она всё ещё была закрыта.

**Вы готовы к летнему сезону!**



Конечно, бабочки не знают наперёд, что принесёт им следующий сезон. Карта каждого сезона открывается только тогда, когда станет свободна от фишек бабочек, выложенных на неё во время подготовки к игре. В этот момент карта целей переворачивается лицом вверх.

## Лето

Карточка летних целей в начале игры кладётся лицом вниз. Когда все фишки бабочки 2-го поколения, которые на ней лежат, будут выставлены на поле, переверните карточку летних целей лицом вверх.

**Летний сезон заканчивается, когда все игроки сделали по 5 ходов. В конце летнего сезона выполните следующие шаги в определённом порядке.**

1. Все сыгранные карты полёта, лежащие перед игроками, положите в стопку сброса.
2. Посчитайте победные очки за достигнутые цели, указанные на летней карте.
3. Определите первого игрока следующего осеннего сезона, им станет игрок с наименьшим количеством очков в конце летнего сезона. В случае ничьей право хода достаётся тому из них, кто сидит по часовой стрелке ближе к первому игроку закончившегося сезона.
4. Если у вас в запасе есть бабочки 3-го поколения, которые ещё не выставлены на поле миграции, вы можете вывести одну бабочку без оплаты стоимости выведения (не сбрасывая жетоны цветков). Поместите новую бабочку на поле сверху любой бабочки 2-го поколения. Эта бабочка не обязана находиться рядом с символом молочая.
5. Уберите с поля миграции всех бабочек 2-го поколения.
6. Переверните карточку осенних целей лицом вверх, если она всё ещё была закрыта.

**Вы готовы к осеннему сезону!**

Если в конце сезона карта целей следующего сезона ещё не открыта, то немедленно переверните её, а все находящиеся на ней фишки бабочек верните в запас игроков.

Вы получите победные очки только за достижение целей текущего сезона. Например, карта летних целей, открытая весной, не принесёт победных очков.

## Осень

Карточка осенних целей в начале игры кладётся лицом вниз. Когда все фишки бабочек 3-го поколения, которые на ней лежат, будут выставлены на поле, переверните карточку осенних целей лицом вверх.

Осенний сезон и вся игра заканчивается, когда все игроки сделали по 6 ходов.

**В конце осеннего сезона выполните следующие шаги в определённом порядке.**

1. Посчитайте победные очки за достигнутые цели, указанные на осенней карте.
2. Посчитайте победные очки за количество бабочек 4-го поколения, которые вернулись в Мичоакан.

1	2	3	4	5	6
3	7	12	17	21	24

**Каждая дополнительная бабочка 4-го поколения принесёт по 2 победных очка.**

4. Получите 1 победное очко за каждую карту жизненного цикла в своей коллекции.

**Игрок, набравший наибольшее количество победных очков по итогам всех 3 сезонов, становится победителем.**

Если у нескольких игроков одинаковое количество победных очков, побеждает тот из претендентов, у кого раньше выявится преимущество при сравнении следующих показателей (в этом порядке).

1. Количество бабочек в Мичоакане.
2. Количество жетонов цветков.
3. Количество карт жизненного цикла.
4. Все показатели одинаковы? Все претенденты побеждают!

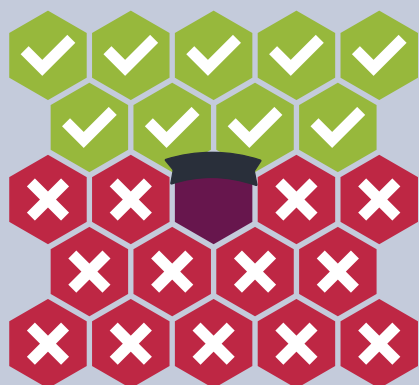
# Пояснения к целям сезонов

В этом разделе вы найдёте подробные объяснения примеров целей на картах сезонов. Возможно, вам не удастся достичь всех целей каждого сезона. Тщательно планируйте ваши действия, используя имеющиеся у вас карты полёта.

## ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ЦЕЛИ



Проведите воображаемую горизонтальную линию вдоль верхней границы ячейки указанного города. Все ячейки **выше** этой линии, будут считаться (✓) для этой цели.



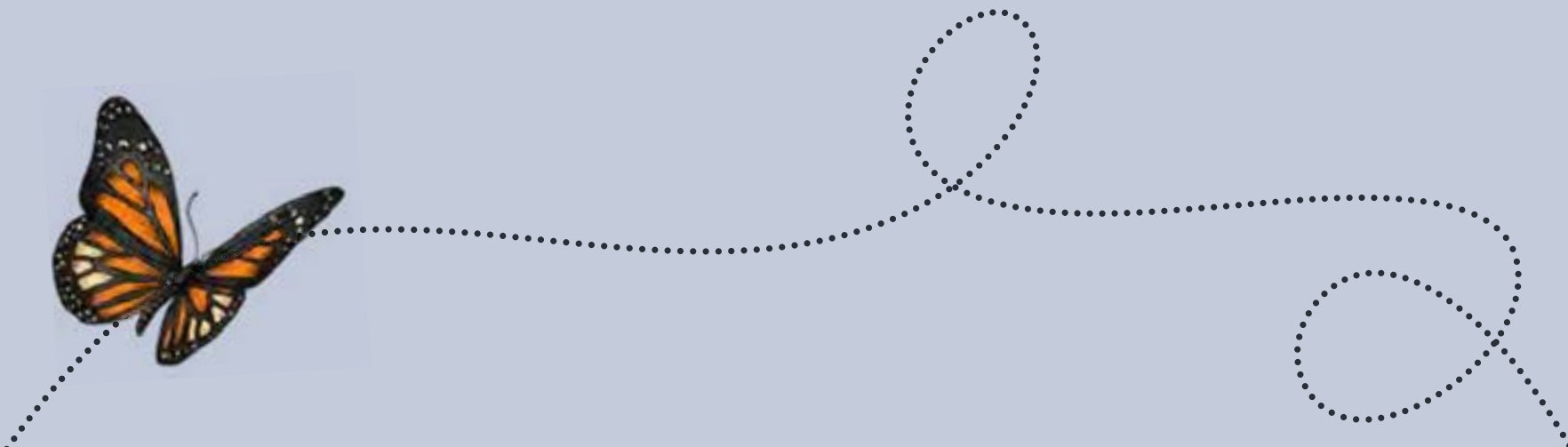
Проведите воображаемую горизонтальную линию вдоль нижней границы ячейки указанного города. Все ячейки **ниже** этой линии, будут считаться (✓) для этой цели.



Проведите воображаемую вертикальную линию вдоль правой границы ячейки указанного города. Все ячейки **правее** этой линии, будут считаться (✓) для этой цели.



Проведите воображаемую вертикальную линию вдоль левой границы ячейки указанного города. Все ячейки **левее** этой линии, будут считаться (✓) для этой цели.



# ПРИМЕРЫ КАРТ ЦЕЛЕЙ

## ПОВТОРЯЮЩИЕСЯ ЦЕЛИ РАЗОВЫЕ ЦЕЛИ

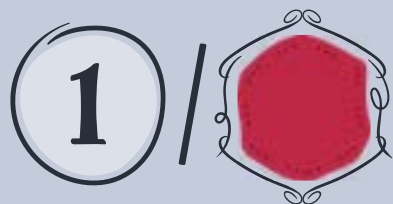
В некоторых случаях сезонных целей можно достигать по несколько раз и столько же раз получать победные очки. На картах такие цели изображены по схеме: количество победных очков / условие достижения цели.



В конце сезона вы получаете по 1 победному очку за каждую вашу бабочку выше Атланты.



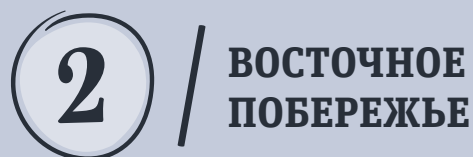
В конце сезона вы получаете по 2 победных очка за каждую вашу бабочку на ячейках с изображением 2 цветов.



В конце сезона вы получаете по 1 победному очку за каждую вашу бабочку на ячейке с красным фоном.



В конце сезона вы получаете по 2 победных очка за каждую бабочку в Бостоне и на ячейках вокруг этого города.

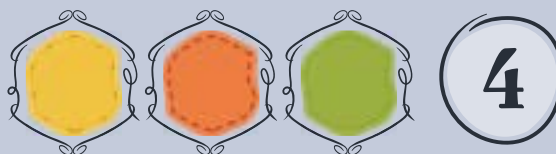


В конце сезона вы получаете по 2 победных очка за каждую бабочку на ячейках Восточного побережья. Восточное побережье – это ряд ячеек, который начинается ниже Орlando с ячейки с голубым фоном и 2 белыми цветками, и простирается вверх до ячейки с зелёным фоном с 2 фиолетовыми цветками справа от Квебека.

Эти цели задают определённые условия, выполнив которые вы получите победные очки лишь один раз. Если вы достигаете такой цели несколько раз, это не принесёт дополнительных победных очков.



В конце сезона, если у вас есть хотя бы по одной бабочке на ячейках указанных городов или на ячейках вокруг них, вы получаете 7 победных очков.



В конце сезона, если у вас есть хотя бы по одной бабочке на ячейках с жёлтым, оранжевым и зелёным фоном, вы получаете 4 победных очка.



В конце сезона, если у вас есть хотя бы по одному жетону цветков каждого вида, вы получаете 3 победных очка.



В конце сезона, если у вас есть как минимум 2 бабочки выше Атланты, 1 на ячейке с красным фоном и 1 на ячейке с жёлтым фоном, вы получаете 6 победных очков.

## РАЗНОТИПНЫЕ ЦЕЛИ

Если на карте изображено несколько бабочек и союз «И», то для выполнения цели вам нужно одновременно иметь такое же количество бабочек на игровом поле и выполнить второе условие карты цели. Изображение бабочки в красном перечёркнутом круге означает условие **отсутствия** ваших бабочек.



Вы получаете 5 победных очков, если у вас есть хотя бы 3 бабочки на поле миграции и нет бабочек ниже Атланты.



Вы получаете 5 победных очков, если у вас есть хотя бы 3 бабочки на поле миграции и нет бабочек слева от Атланты.



## СЕЛЕКЦИОННЫЕ ЦЕЛИ

Символ куколки на карте цели означает, что победные очки будут начисляться за выведение новой бабочки в определённой области поля.



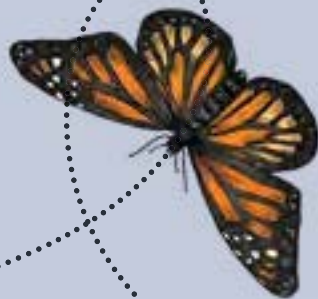
Каждый раз, когда вы выводите новую бабочку на ячейках поля правее Хьюстона, но левее Атланты, вы сразу получаете 2 победных очка.



Когда бабочка 3-го поколения выводит бабочку следующего поколения на ячейках поля выше Атланты, фишка бабочки 4-го поколения ставится на поле стороной с двумя бабочками вверх.

## НЕМЕДЛЕННЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если на карте целей символ победных очков имеет восклицательный знак, победные очки за эту цель начисляются немедленно при выполнении условий, а не в конце сезона.



## От автора

Посещение заповедника бабочек-монархов в Мичоакане (Мексика) в начале 2003 года остаётся одним из самых впечатляющих и запоминающихся событий моей жизни. Но толчком к созданию этой настольной игры стала книга Барбары Кингсолвер «Поведение в полёте», в которой рассказывается история переселения бабочек-монархов из Мексики в Теннесси.

Спасибо всем тем, кто работает над сохранением этого вида бабочек! Вклад каждого в это дело неоценим, будь то посадка молочая, контроль за использованием пестицидов, сохранение природных территорий или борьба за внесение монархов в список видов, находящихся под угрозой исчезновения.

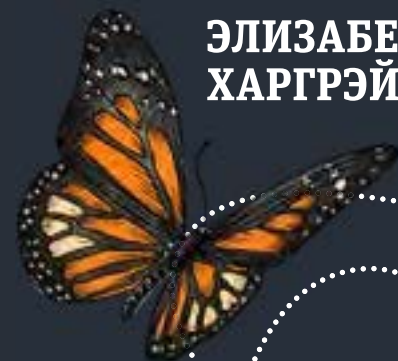
Большое спасибо издательству AEG, которое смогло перенести этот сюжет из жизни природы в настольную игру. В частности, благодарю Марка Вуттона, который значительно улучшил игру и стал её соавтором.

Мне стало ясно, что мы понимаем друг друга с полуслова, когда он начал звонить с вопросами энтомологам Смитсоновского института. Спасибо им за их ответы. Ещё мне хочется поблагодарить десятки тестировщиков, чья помощь – единственный способ сделать настольную игру по-настоящему хорошей.

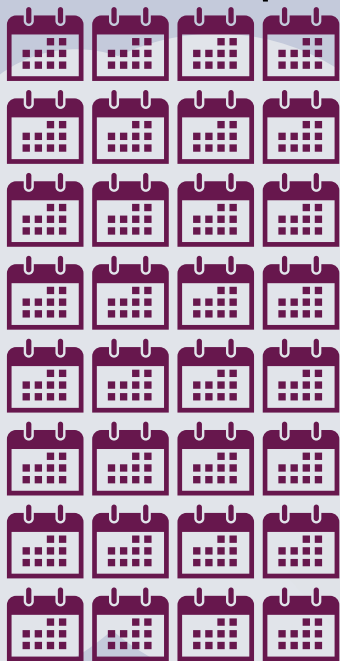
Надеюсь, вам понравится результат наших общих трудов, и у меня получится поделиться с вами частичкой моего восхищения бабочками-монархами, этими прекрасными созданиями природы.



АВТОР ИГРЫ  
**ЭЛИЗАБЕТ  
ХАРГРЭЙВ**



**ЗИМУЮЩИЕ  
МОНАРХИ МОГУТ ЖИТЬ  
7-8 МЕСЯЦЕВ**



**В ТО ВРЕМЯ КАК  
ИХ ДЕТИ ЖИВУТ ВСЕГО  
НЕСКОЛЬКО  
НЕДЕЛЬ.**



**СЕВЕРОАМЕРИКАНСКАЯ БАБОЧКА  
ДАНАИДА-МОНАРХ ЕЖЕГОДНО  
СОВЕРШАЕТ МАССОВУЮ МИГРАЦИЮ,  
ПРОЛЕТАЯ СВЫШЕ**



**3000  
МИЛЬ**

**ВО ВРЕМЯ МИГРАЦИИ МОНАРХ  
МОЖЕТ ПРОЛЕТАТЬ ПО 25 МИЛЬ  
В ДЕНЬ, ИСПОЛЬЗУЯ ПОТОКИ  
ВЕТРА. ПИЛОТЫ ПЛАНЕРОВ  
ВИДЕЛИ ИХ ДАЖЕ НА ВЫСОТЕ  
11 ТЫСЯЧ ФУТОВ.**



**ЗОНА  
ОТДЫХА**

**1995**



**КРУПНЕЙШАЯ В СЕВЕРНОЙ  
АМЕРИКЕ ПОПУЛЯЦИЯ  
БАБОЧЕК-МОНАРХОВ  
(ПРЕДСТАВЛЕННАЯ В ЭТОЙ ИГРЕ)  
С 1995 ПО 2015 ГОД  
СОКРАТИЛАСЬ БОЛЕЕ ЧЕМ  
НА **80%****

**2015**



**РАЗВЕДЕНИЕ МОНАРХОВ  
И СОЗДАНИЕ  
ЗАПОВЕДНИКОВ  
С «ПУНКТАМИ ПИТАНИЯ  
БАБОЧЕК» СТАНОВЯТСЯ  
ВСЁ БОЛЕЕ И БОЛЕЕ  
ВАЖНЫМИ И ПОМОГАЮТ  
КОМПЕНСИРОВАТЬ  
СОКРАЩЕНИЕ МЕСТ  
ПРОИЗРАСТАНИЯ  
МОЛОЧАЯ.**

# В СВОЙ ХОД

**1** Сыграйте одну карту полёта из руки, выложив её лицом вверх перед собой и выполнив указанное на карте действие.

**2** Если ваша бабочка приземлилась рядом с символом молочая, вы можете вывести новую бабочку (смотрите страницу 8).

**3** Доберите из стопки карт полёта до двух карт в руке.

**Примечание:** если у вас в руке две одинаковые карты полёта или обе ваши карты полёта позволяют повторить действие ранее сыгранных карт в текущем сезоне, вы можете сбросить одну или обе карты и взять такое же количество новых карт из стопки полёта.

Сыгранные карты остаются лежать перед вами лицом вверх до конца сезона. Это помогает отслеживать, сколько ходов вы сделали в этом сезоне и когда он закончится.

## СОДЕРЖАНИЕ

Полёт.....	6
Приземление.....	6
Заповедники.....	7
Выведение.....	8
Пояснения к целям сезона....	11



© Alderac Entertainment Group, 2020  
Все права защищены



Карта весенних целей открывается в начале игры.

Весенний сезон заканчивается, когда все игроки сделали по 4 хода.

**В конце весеннего сезона выполните следующие шаги в определённом порядке.**

1. Все сыгранные карты полёта, лежащие перед игроками, положите в стопку сброса.
2. Посчитайте победные очки за достигнутые цели, указанные на весенней карте.
3. Определите первого игрока следующего летнего сезона, им станет игрок с наименьшим количеством очков в конце весеннего сезона. В случае ничьей право хода достаётся тому из них, кто сидит по часовой стрелке ближе к первому игроку закончившегося сезона.
4. Если у вас в запасе есть бабочки 2-го поколения, которые ещё не выставлены на поле миграции, вы можете вывести одну бабочку без оплаты стоимости рождения (не сбрасывая жетоны цветков). Поместите новую бабочку на поле сверху любой бабочки 1-го поколения. Эта бабочка не обязана находиться рядом с символом молочая.
5. Уберите с поля миграции всех бабочек 1-го поколения.
6. Переверните карточку летних целей лицом вверх, если она всё ещё была закрыта.

**Вы готовы к летнему сезону!**



Карточка летних целей в начале игры кладётся лицом вниз. Когда все фишки бабочек 2-го поколения, которые на ней лежат, будут выставлены на поле, переверните карточку летних целей лицом вверх.

**Летний сезон заканчивается, когда все игроки сделали по 5 ходов. В конце летнего сезона выполните следующие шаги в определённом порядке.**

1. Все сыгранные карты полёта, лежащие перед игроками, положите в стопку сброса.
2. Посчитайте победные очки за достигнутые цели, указанные на летней карте.
3. Определите первого игрока следующего осеннего сезона, им станет игрок с наименьшим количеством очков в конце летнего сезона. В случае ничьей право хода достаётся тому из них, кто сидит по часовой стрелке ближе к первому игроку закончившегося сезона.
4. Если у вас в запасе есть бабочки 3-го поколения, которые ещё не выставлены на поле миграции, вы можете вывести одну бабочку без оплаты стоимости выведения (не сбрасывая жетоны цветков). Поместите новую бабочку на поле сверху любой бабочки 2-го поколения. Эта бабочка не обязана находиться рядом с символом молочая.
5. Уберите с поля миграции всех бабочек 2-го поколения.
6. Переверните карточку осенних целей лицом вверх, если она всё ещё была закрыта.

**Вы готовы к осеннему сезону!**



Карточка осенних целей в начале игры кладётся лицом вниз. Когда все фишки бабочек 3-го поколения, которые на ней лежат, будут выставлены на поле, переверните карточку осенних целей лицом вверх.

Осенний сезон и вся игра заканчивается, когда все игроки сделали по 6 ходов.

**В конце осеннего сезона выполните следующие шаги в определённом порядке.**

1. Посчитайте победные очки за достигнутые цели, указанные на осенней карте.
2. Посчитайте победные очки за количество бабочек 4-го поколения, которые вернулись в Мичоакан.

1	2	3	4	5	6
3	7	12	17	21	24

**Каждая дополнительная бабочка 4-го поколения принесёт по 2 победных очка.**

3. Получите 1 победное очко за каждую карту жизненного цикла в своей коллекции.

**Игрок, набравший наибольшее количество победных очков по итогам всех 3 сезонов, становится победителем.**

Если у нескольких игроков одинаковое количество победных очков, побеждает тот из претендентов, у кого раньше выявится преимущество при сравнении следующих показателей (в этом порядке).

1. Количество бабочек в Мичоакане.
2. Количество жетонов цветков.
3. Количество карт жизненного цикла.
4. Все показатели одинаковы? Все претенденты побеждают!

