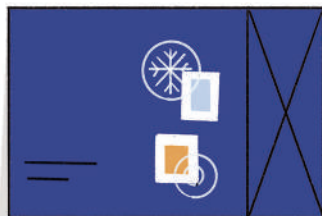
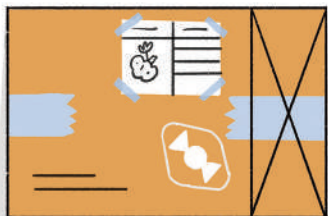




ПРАВИЛА ИГРЫ



Добро пожаловать в необычное почтовое отделение! Здесь работают русалки-менеджеры и великаны-грузчики, а почтальонам помогают говорящие питомцы. Рутинные задачи вроде сортировки посылок превращаются в увлекательную игру. Складывайте однотипные посылки в стеллаж рядом друг с другом, опечатывайте их почтовыми лентами и выполняйте цели — за эффективные действия вы получите победные очки. Наберите больше всех победных очков, чтобы стать работником месяца!

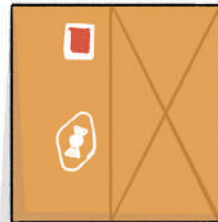


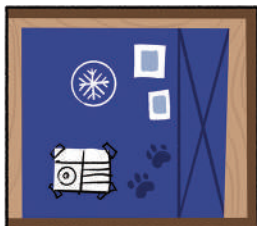
Они приступают к работе с самого утра, чтобы разгрузить фургон с посылками к приходу первых посетителей.





ЗАТЕМ КОРОБКИ
РАСПРЕДЕЛЯЮТСЯ
МЕЖДУ
ОТВЕТСТВЕННЫМИ
СОТРУДНИКАМИ.





И НАКОНЕЦ,
ПОСЫЛКИ РАСКЛАДЫ-
ВАЮТСЯ ПО ПОЛКАМ,
ГДЕ ОНИ
ДОЖИДАЮТСЯ СВОИХ
ПОЛУЧАТЕЛЕЙ.



СОСТАВ ИГРЫ



4 ПЛАНШЕТА ПОЧТОВЫХ СТЕЛЛАЖЕЙ



96 ЖЕТОНОВ ПОСЫЛОК



16 ЖЕТОНОВ
СТАРТОВЫХ ПОСЫЛОК



64 ФИГУРНЫХ ЖЕТОНА ПОЧТОВЫХ ЛЕНТ —
ПО 16 ЖЕТОНОВ ДЛЯ КАЖДОГО ЦИГРОКА



4 ФИГУРКИ ПОМОЩНИКОВ



4 ПОДСТАВКИ
ДЛЯ ФИШЕК
ПОМОЩНИКОВ



47 ЖЕТОНОВ МАРОК —
14 ЖЕТОНОВ СО ЗНАЧЕНИЕМ «5»,
13 ЖЕТОНОВ СО ЗНАЧЕНИЕМ «3»,
20 ЖЕТОНОВ СО ЗНАЧЕНИЕМ «1»



ПРАВИЛА ИГРЫ



9 ЖЕТОНОВ ЦЕЛЕЙ



ПОДАРОЧНЫЙ ЖЕТОН
ЛУЧШЕГО ПОЧТАЛЬОНА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Перед первой партией вставьте фишки помощников в подставки.

Рекомендуем сыграть несколько первых партий без жетонов целей — уберите их в коробку. О том, как добавить в игру цели, читайте на стр. 19.

1 Каждый игрок выбирает себе помощника — кошку, собачку, голубя или хомячка — и берёт его фишку и **планшет почтового стеллажа** с изображением помощника и его хозяина. Поставьте фишку своего помощника на клетку «Старт» на планшете. Лишние фишки и планшеты уберите в коробку.



2 Раздайте каждому игроку **3 марки** — это могут быть 3 жетона со значением «1» или 1 жетон со значением «3».

В игре вы можете использовать жетоны с разными значениями — жетон со значением «3» равен трём маркам, со значением «5» — пяти маркам.

Свои марки положите на картинку с сотрудником почтового отделения на своём планшете. Оставшиеся жетоны сложите в центре стола — это запас марок.



3 Каждый игрок берёт набор из **16 фигурных жетонов почтовых лент** — по 4 разных жетона четырёх цветов. Положите свой набор рядом со своим планшетом. Лишние наборы уберите в коробку.



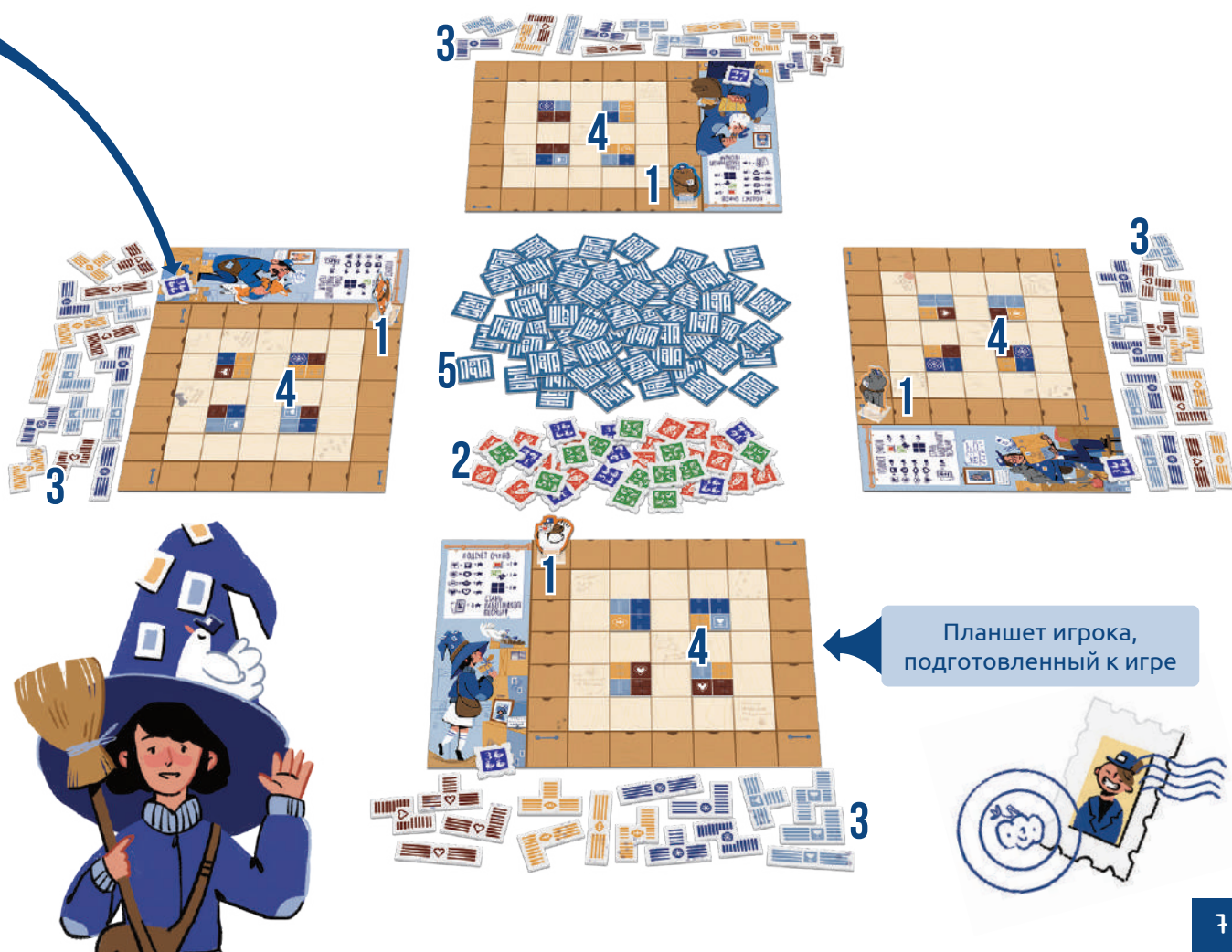
4 Найдите 16 жетонов стартовых посылок — от обычных они отличаются рубашками с изображением помощников. Каждый игрок берёт **4 жетона стартовых посылок** со своим помощником на рубашке, перемешивает их не глядя

и выкладывает случайным образом на ячейки для стартовых посылок: на одну ячейку — один жетон лицевой стороной вверх. Лишние жетоны стартовых посылок уберите в коробку.

5 Сложите все остальные жетоны посылок в центре стола лицевой стороной вниз и перемешайте их не переворачивая — это запас жетонов посылки.

Также приготовьте пишущие средства и листы бумаги — они пригодятся при подсчёте очков в конце игры.

Назначьте старшего сотрудника почтового отделения — он будет раздавать посылки в начале каждого раунда. Можно начинать играть.



ХОД ИГРЫ



Игра длится до тех пор, пока на ваших планшетах не закончатся свободные ячейки — это случится в 11-м раунде. В каждом раунде игроки совершают 7 действий по порядку (они описаны детально на страницах 8–13):

1 Раздача жетонов посылок. Старший сотрудник почтового отделения раздаёт из запаса по 2 случайных жетона посылок каждому игроку. Один жетон игроки оставляют себе, другой передают соседу слева.

2 Движение помощника. Каждый игрок двигает своего помощника на 1 клетку вперёд.

3 Выкладывание первого жетона посылок. Каждый игрок выкладывает на планшет один из двух имеющихся жетонов посылок.

4 Опечатывание посылок. По желанию игроки могут опечатать посылки одного цвета на своём планшете — выложить поверх них один жетон почтовой ленты.

5 Движение помощника. Каждый игрок снова двигает своего помощника на 1 клетку вперёд.

6 Выкладывание второго жетона посылок. Каждый игрок выкладывает на планшет оставшийся у него жетон посылок.

7 Опечатывание посылок. По желанию игроки могут выложить ещё один жетон почтовой ленты.

Все действия, кроме раздачи жетонов посылок, выполняются одновременно всеми игроками.

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ



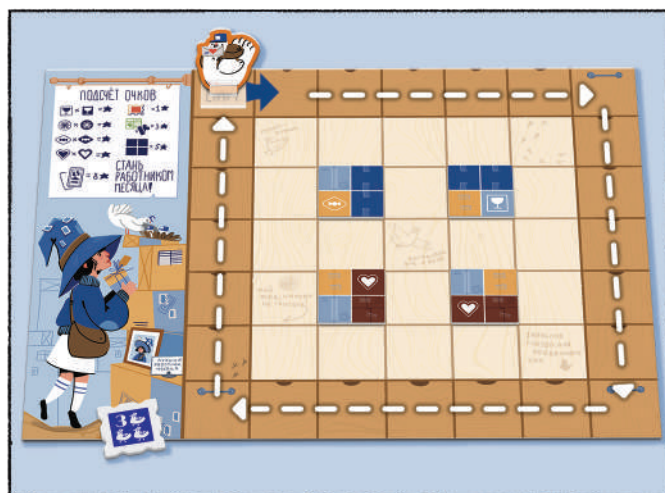
1. РАЗДАЧА ЖЕТОНОВ ПОСЫЛОК

Старший сотрудник почтового отделения раздаёт из запаса **по 2 случайных жетона посылок** каждому игроку (включая себя). Каждый игрок переворачивает и изучает свои жетоны, не показывая их другим игрокам, и решает, какой оставить себе, — его нужно положить перед собой лицевой стороной вниз. Второй жетон он передаёт игроку слева. Таким образом, у каждого игрока в конце действия должно быть 2 жетона — один он выбрал сам, другой получил от соседа справа. Дождитесь, когда все игроки выберут и передадут жетоны, затем переходите к следующему действию.



2/5. ДВИЖЕНИЕ ПОМОЩНИКА

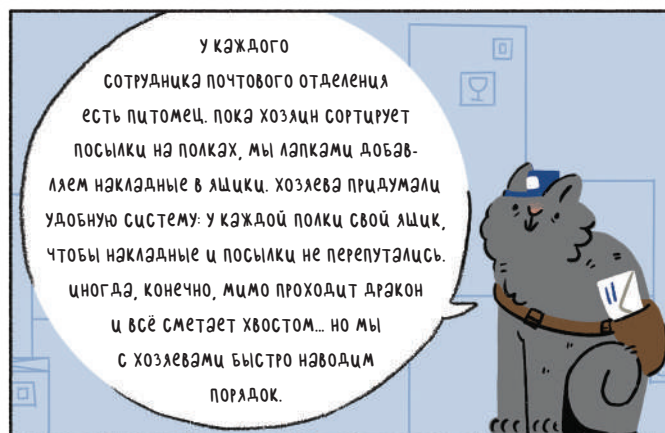
Это действие все игроки выполняют одновременно без очереди. Передвиньте фишку своего помощника на следующую по часовой стрелке клетку.



Помощник ходит по клеткам вокруг стеллажа по часовой стрелке. Когда он возвращается на клетку «Старт», то начинает новый круг.

Положение фишки определяет, в каком ряду или столбце вы можете разместить один из своих жетонов посылки:

- ☒ клетки сверху и внизу планшета указывают на столбцы
- ☒ клетки слева и справа указывают на ряды
- ☒ если помощник стоит в угловой клетке, то вы можете положить жетон посылки на любую свободную ячейку



Если вам не нравится положение фишки, вы можете потратить 1 марку (убрать со своего планшета в запас) и передвинуть фишку на дополнительную клетку вперёд. Можно потратить сколько угодно марок, пока их вам хватает, но двигаться можно только вперёд.

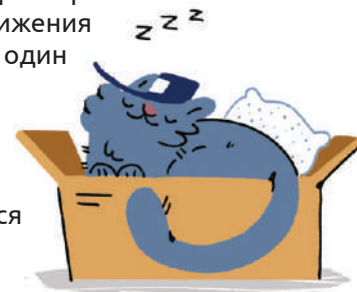


Если фишка указывает на ряд или столбец, в котором заполнены все ячейки, передвиньте её вперёд, пока она не будет указывать на ряд или столбец хотя бы с одной свободной ячейкой или пока не окажется в угловой клетке. На это движение не нужно тратить марок.



3/6. ВЫКЛАДЫВАНИЕ ЖЕТОНА ПОСЫЛОК


Это действие все игроки выполняют одновременно без очереди. Положите один свой жетон посылки на свободную ячейку в том ряду или столбце, на который указывает помощник (или на любую свободную ячейку, если помощник стоит в углу). Перед этим жетон можно вращать, но класть его нужно только лицевой стороной вверх. Когда вы выкладываете жетон первый раз в раунде (после первого движения помощника), вы выбираете один из двух имеющихся. После второго движения помощника вы должны положить оставшийся у вас жетон по тем же правилам. Отказаться от этого действия нельзя.



ЗНАЧЕНИЯ НА ЖЕТОНАХ ПОСЫЛОК

На каждом жетоне есть 4 цветные посылки. Цвета и символы обозначают содержимое посылки:



 что-то подарочное

 что-то хрупкое

 что-то сладкое

 что-то личное

Старайтесь класть жетоны так, чтобы посылки одного цвета складывались в фигуры, — тогда вы сможете опечатать посылки лентой того же цвета и той же формы. Фигуры бывают 4 видов: Г-образная из 4 посылок, Т-образная из 4 посылок, прямая из 4 посылок, зигзагообразная из 4 посылок.




Варианты фигур посылок, которые можно опечатать







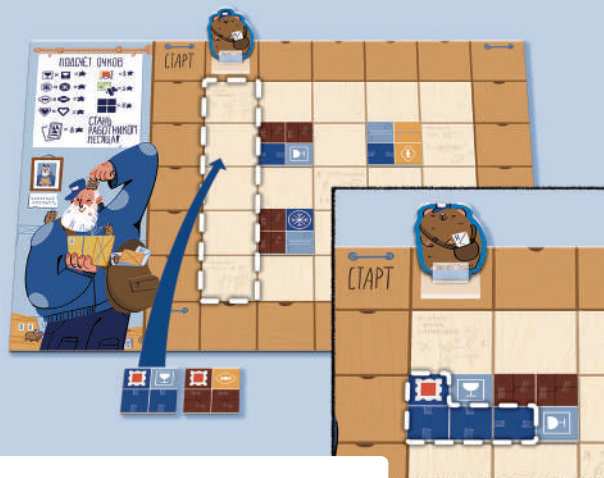
опечатанные посылки очень удобно грузить на отправку вместе! видень: лежат ряд одинаковых коробок, голубеньких, — это значит, хрупкие посылки, вельканы-грузчики несут их с осторожностью.

Также на посылках встречаются такие значения:

 **Марка.** Приносит 1 марку, если закрыть её почтовой лентой.

 **Квитанция.** В конце игры приносит 3 очка за каждую ленту, которая соприкасается с этой посылкой слева, справа, сверху или внизу. Но если закрыть саму квитанцию лентой, она не принесёт ничего.

 /  /  /  **Типы посылок.** В конце игры приносят очки за количество открытых символов, умноженных на количество выложенных почтовых лент с таким же символом (подробнее в разделе «Подсчёт очков и победа» на стр. 17).

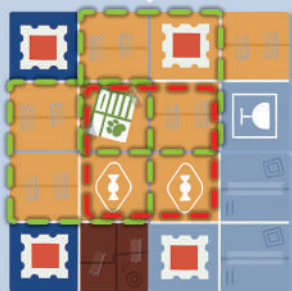


Пример: после первого движения помощника Матвей выкладывает один из своих жетонов так, чтобы посылки сложились в синюю Г-образную фигуру, — следующим действием Матвей сможет опечатать эти посылки.

у меня есть что сказать на следующей странице!

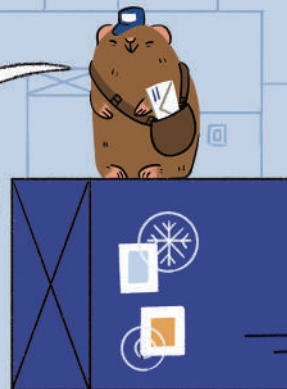
Жетоны могут образовывать квадратные группы из 4 посылок одинакового цвета. Каждая такая группа в конце игры принесёт 5 очков. Однако если хотя бы одна из этих 4 посылок будет закрыта почтовой лентой, то группа не принесёт ничего.

У групп может быть максимум одна общая посылка. В примере на картинке вы можете получить по 5 очков за группы, выделенные зелёным, так как у них одна общая посылка (с квитанцией), но не можете получить ещё 5 очков за центральную группу, так как у неё больше одной общей посылки с другими группами.



Примеры групп посылок

ВЕЛИКАНЫ-ГРУЗЧИКИ
ОБОЖАЮТ, КОГДА ПОСЫЛКИ
СГРУППИРОВАНЫ В КВАДРАТЫ: ИХ ОЧЕНЬ
ЛЕГКО НЕСТИ НА ГОЛОВЕ, КОГДА ПЛЕЧИ
ЗАНЯТЫ. ЗА ОДИН ХОД МОЖНО ВСЕ ПОСЫЛКИ
УНЕСТИ! КОГДА ВЕЛИКАНЫ ВИДАТ ТАКИЕ
ГРУППЫ ПОСЫЛОК, ОНИ НАС УГОЩАЮТ ЗА ТО,
ЧТО МЫ О НИХ ПОЗАБОТИЛИСЬ: ХОЗЯИНУ
ПРИНОСЯТ ШОКОЛАДКУ, А МНЕ —
СЛАДКУЮ ГРУШУ!



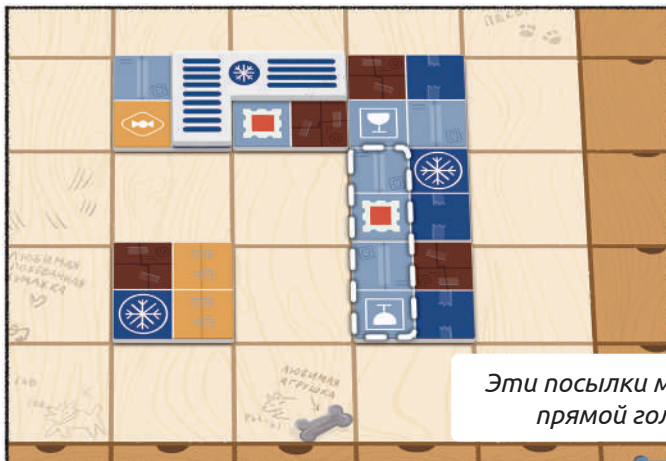
4/7. ОПЕЧАТЫВАНИЕ ПОСЫЛОК

Это действие все игроки выполняют одновременно без очереди. После выкладывания как первого, так и второго жетона посылок вы можете (но не обязаны) опечатать фигуры посылок одного цвета — положить на них один жетон почтовой ленты того же цвета и той же формы. Опечатывать можно любые посылки, не только выложенные в этот

раунд. Всего за раунд можно выложить максимум два жетона почтовых лент — по одному жетону после выкладывания каждого жетона посылок.

Почтовые ленты бывают четырёх цветов, отображающих четыре типа посылок:

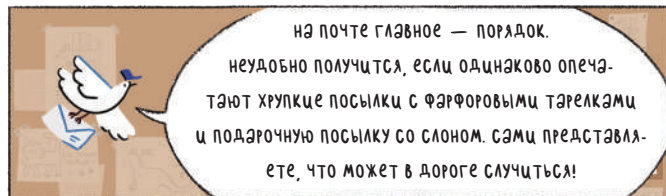




Эти посылки можно опечатать прямой голубой лентой.



Эти посылки нельзя опечатать прямой жёлтой лентой, так как только три посылки из четырёх совпадают по цвету с лентой.



на почте главное — порядок.
неудобно получится, если одинаково печатают хрупкие посылки с фарфоровыми тарелками и подарочную посылку со слоном. сами представляете, что может в дороге случиться!

Перед опечатыванием можно вращать и переворачивать жетон почтовой ленты. Нельзя класть его поверх других почтовых лент и на свободные ячейки. **За каждую закрытую жетоном марку возьмите 1 марку из запаса.** Остальные значения на посылках нужны для подсчёта очков в конце.

Если положение посылок на планшете позволяет выложить сразу несколько почтовых лент, выберите, какую выложить сейчас. Другую можно будет выложить после следующего выкладывания жетона посылок.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда у всех игроков закончатся посылки и они закончат их опечатывать, начните новый раунд с раздачи жетонов посылок.

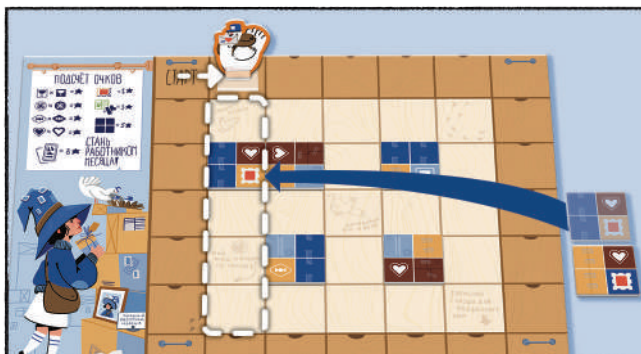
ПОСЛЕДНИЙ РАУНД И КОНЕЦ ИГРЫ



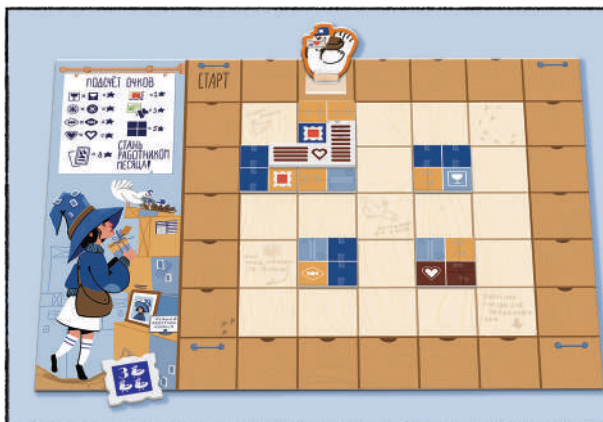
Перед последним раундом у вас останется одна свободная ячейка на планшете. Сыграйте половину нового раунда со следующими действиями: раздача жетонов посылок, первое движение помощ-

ника, выкладывание одного из двух жетонов посылок и опечатывание. После этого игра заканчивается — переходите к разделу «Подсчёт очков и победа».

ПРИМЕР ПЕРВОГО РАУНДА



У Лены 2 жетона посылки: один она получила из запаса, другой — от Даны. Дождавшись, пока остальные игроки выберут и передадут посылки, Лена двигает помощника на одну клетку вперёд. Затем выбирает один из двух жетонов посылки и выкладывает в столбец, указанный помощником. Опечатывать пока нечего, и Лена двигает помощника второй раз на одну клетку вперёд.



В столбец, указанный помощником, Лена выкладывает второй жетон посылки так, чтобы посылки сложились в коричневую Г-образную фигуру. Лена берёт жетон почтовой ленты того же цвета и той же формы и опечатывает посылки. На этом действия Лены заканчиваются, и она дожидается, когда остальные игроки закончат выполнять действия.

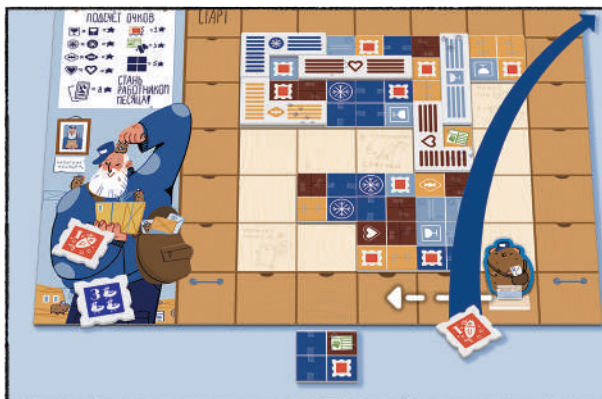
ПРИМЕР РАУНДА В СЕРЕДИНЕ ИГРЫ



У Матвея 2 жетона посылки: один он получил из запаса и оставил себе, другой получил от Луизы.



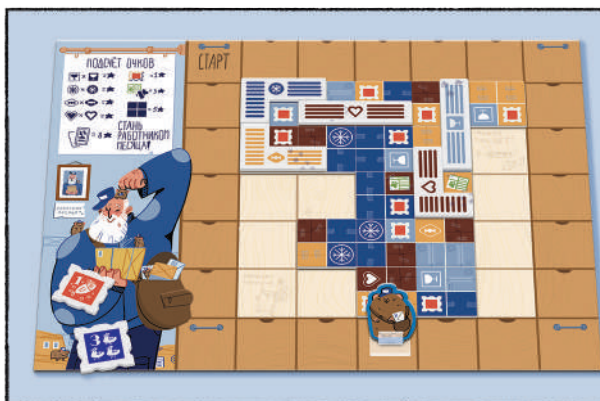
Матвей двигает помощника вперёд — угловая клетка позволяет Матвею выложить жетон посылки в любую свободную ячейку на планшете. Матвей кладёт его так, чтобы получилась группа из 4 голубых посылок.



Опечатывать нечего, и Матвей двигает помощника во второй раз, но новый столбец ему не нравится — оставшийся жетон посылка сюда не подходит. Матвей тратит 1 марку, чтобы подвинуть помощника на 1 клетку вперёд. Новый столбец целиком занят посылками, и Матвей двигает своего помощника ещё раз вперёд, на этот раз бесплатно.

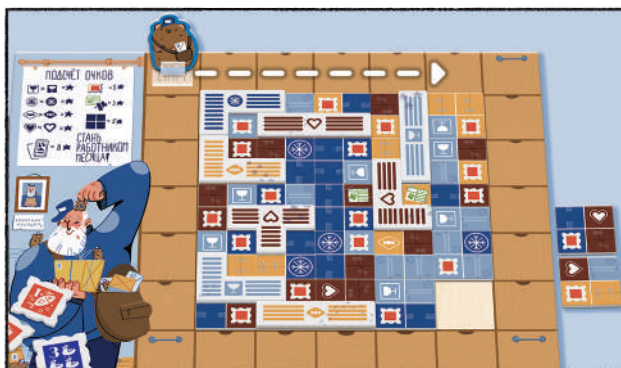


Наконец, Матвей выкладывает оставшийся жетон посылка. Хотя он может опечатать синие посылки, Матвей предпочитает этого не делать, иначе в конце игры не сможет получить очки за квадратные группы синих посылок.



На этом действия Матвея заканчиваются.

ПРИМЕР ПОСЛЕДНЕГО РАУНДА







У Матвея 2 жетона посылки, но всего одна свободная ячейка на планшете. Матвей двигает своего помощника вперёд на 5 клеток (так как во всех столбцах, кроме одного, заняты ячейки) и выбирает, какой из двух жетонов выложить в последнюю свободную ячейку.



Он выкладывает такой, чтобы появилась возможность опечатать посылку синей прямой лентой и получить при этом 2 марки. На этом раунд заканчивается — все ячейки на планшете заняты, и Матвей может переходить к подсчёту победных очков.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ И ПОБЕДА

- ✉ Получите 1 очко за каждую марку (3 очка за каждый жетон марки со значением «3» и 5 очков за каждый жетон марки со значением «5»). Учитываются именно жетоны, лежащие на вашем планшете, а не символы на жетонах посылок.
- ✉ Получите очки за почтовые ленты для каждого типа посылок , ,  и : умножьте количество открытых (не опечатанных) символов одного типа на посылках на количество выложенных почтовых лент этого типа.
- ✉ Получите 3 очка за каждое боковое (не диагональное) соприкосновение открытого (не опечатанного) символа квитанции с жетоном почтовой ленты.



Пример: квитанция, обозначенная зелёным, приносит очки за синюю и коричневую ленты, так как с обеими соприкасается боком. Обратите внимание, что синяя T-образная не учитывается, так как находится по диагонали от квитанции. Квитанция, обозначенная красным, приносит очки за коричневую, жёлтую и голубую ленты. Квитанция, обозначенная жёлтым, приносит очки только за жёлтую ленту.

- ✉ Получите **5 очков за каждую квадратную группу из 4 посылок** одного цвета, в которой ни одна из посылок не опечатана лентой.



Лучшим работником месяца становится тот игрок, который набрал больше всех победных очков. При равенстве победных очков побеждает тот, у кого больше всего марок. Если и здесь ничья, то претенденты делят победу.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

СЛАВЬ РАБОТНИКОМ МЕСЯЦАМ

СТАРТ

$\square - 15$
 $\heartsuit - 2 \times 3 = 6$
 $\ast - 3 \times 3 = 9$
 $\infty - 7 \times 3 = 21$
 $\heartsuit - 4 \times 4 = 16$
 $\square - (2+2+2) \times 3 = 18$
 $\square - 2 \times 5 = 10$

95

Лена считает победные очки. У неё 3 жетона марок со значением «5», итого 15 очков.

У Лены 2 открытых символа и 3 голубых ленты — итого 6 очков.

3 открытых символа и 3 синих ленты — итого 9 очков.

7 открытых символов и 3 жёлтых ленты — итого 21 очко.

4 открытых символа и 4 коричневых ленты — итого 16 очков.

На планшете Лены 3 открытых символа квитанций. Каждая квитанция соприкасается с двумя лентами и приносит по 6 очков. Всего 3 квитанции приносят 18 очков.

Также на планшете Лены 2 квадратные группы из 4 посылок одного цвета — за каждую она получает 5 очков, итого 10.

В сумме Лена набирает 95 очков.

ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ



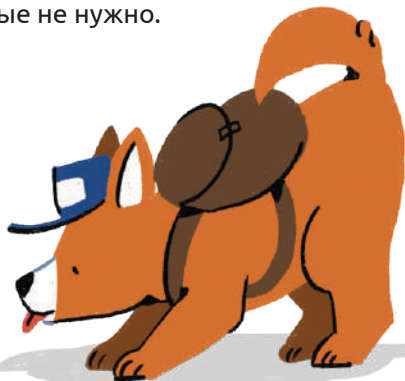
Во время подготовки к игре перемешайте 9 жетонов целей и положите на стол стопкой лицевой стороной вниз.

В начале первого раунда перед раздачей жетонов посылок возьмите 4 жетона целей с верха стопки и положите в ряд лицевой стороной вверх. Это общие цели для всех игроков.



В конце каждого раунда (после седьмого действия) игроки проверяют выполнение целей. Если цель выполнена, игрок забирает жетон этой цели и кладёт перед собой рубашкой вверх — выполненная цель считается жетоном марок со значением «8». Если несколько игроков выполнили одну и ту же цель одновременно, то один игрок берёт жетон цели, остальные берут по 8 марок из общего запаса. Игрок может в любой момент обменять жетон выполненной цели на жетоны марок (например, чтобы потратить их на движение помощника).

Если все жетоны целей разобраны, то выкладывать новые не нужно.



Пример: Дана в конце раунда подсчитывает количество групп посылок на своём планшете — их пять. Значит, Дана выполнила одну из четырёх целей и может взять себе жетон этой цели.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Евгений Петров
Художник: Наталья Кондратюк
Развитие игры: Павел Ильин
Продюсер: Владимир Грачёв
Арт-директор: Ольга Дребас
Выпускающий редактор: Анна Давыдова
Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар
Директор издательского департамента:
Александр Киселев



Игру тестировали: Елена Ворноскова, Луиза Кретова, Дана Кузнецова, Матвей Чистяков, Анастасия Петрова, Аркадий Ящук, Артем Сотсков, Александр Шашевский, Федор Корженков, Елена Прокудина, Илья Воробьев, Антон Парфенов и другие.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Валентин Матюша
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов
Международное продвижение: Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.



Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

