

## Содержание:

В какие игры можно играть?	2
Как стать Пала-мастером	3
Палаборатория (1 игрок)	5
Палаго (2 игрока)	9
Палагония (3-5 игроков)	14
Что дальше?	24

---

## Приветствие

У Вас есть уникальная возможность попасть в абстрактный мир, где Вы сами создаете все многообразие мироздания из простейших элементов-фишек. И в каждой сеанс игры возникает новое сообщество. Этот зыбкий мир, подвластный Вашим замыслам и воображению, называется Палагония. Здесь Пала-твари рождаются и живут по своим Пала-правилам.

*Счастливого Пала-пути!*

# В какие игры можно играть?

● Игра **Палаборатория** для одного экспериментатора предлагает набор изображений забавных Пала-тварей, от простейших до высших. Попробуйте сотворить Пала-существо, имея лишь портрет и фишки, или совершить трансмутации: из одной Пала-твари получить другую. Или отважиться на изваяние своего неведомого Пала-чудика.

● В логической игре для двоих - **Палаго** - первая законнорожденная Пала-тварь зарабатывает победу своему создателю. Правила игры довольно просты, но совершенствоваться можно всю жизнь. Тонкий баланс между атакой и обороной иногда напоминает древнюю игру Го.

● Населить мир Палагонии веселой компанией высокоорганизованных Пала-чудаков будет очень сложно без кооперации с конкурентами. **Палагония** - игра для 3 – 5 Пала-мастеров - требует умения выстраивать стратегию, мыслить креативно и работать в команде.

# Как стать Пала-мастером

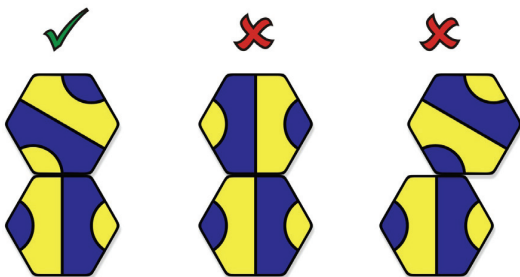
В Вашем распоряжении 48 одинаковых шестиугольных фишек. На каждой из них два разных цвета и два типа линий: «прямая» и «дуга».

Научившись соединять эти противоборствующие начала, можно приступать к выращиванию Пала-тварей.



## Принцип Сродства Цвета

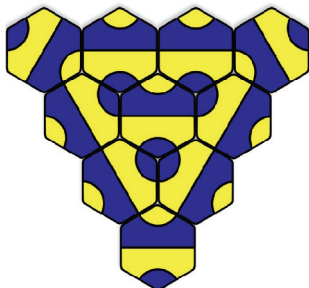
Соединение происходит по принципу *сродства цвета*, т.е. на стыках фишек все цвета совпадают.



Любой живой организм является замкнутой системой. Акт рождения Пала-твари считается

завершенным, когда сформирована внешняя оболочка. Существо определенного цвета должно иметь *замкнутый внешний контур*, полностью окруженный средой другого цвета.

Пала-существа могут иметь любое количество внутренних фигур (это могут быть черты лица, детали наряда, съеденный завтрак – Вам решать...).



### **Границы Палагонии**

Из одного игрового набора может родиться не более квадриллиона Пала-тварей, а в игру Палагония при этом могут играть не более пяти Пала-мастеров. Дополнительный набор может расширить Ваши возможности.

# Палаборатория

В Вашем распоряжении портреты двенадцати забавных созданий разной сложности (набор карточек). Соберите одну Пала-тварь за другой, соединяя фишки согласно принципу сродства цвета (см. стр.3).

Предлагаются задачи двух типов:

«красная задача» на составление Пала-тварей из фишек,

«зеленая задача» на превращение одной Пала-твари в другую.

## Как из идеи получается форма

Простейшее Пала-существо получается из 5 фишек.

Возьмем портрет Пала-вируса во всей красе (карточка № 1).

В красном кружке - количество необходимых фишек.



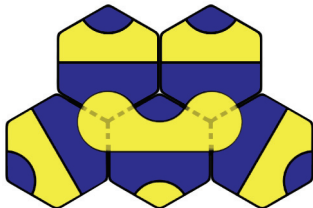
Представим в уме силуэт Пала-вируса.



Соединим фишки так, чтобы получился искомый силуэт. Цвет Пала-твари выбираем по своему

усмотрению. Стараемся не отвлекаться на оскал натурщика и «лишние» детали на фишках.

Таков алгоритм решения «красных задач». Вы можете взять любую карточку для составления Пала-твари. Надо иметь в виду, что с возрастанием номера карточки увеличивается сложность задания. Число в красном кружке показывает, сколько фишек Вам потребуется для акта Пала-творения.



### **Как творить превращения**

Цель «зеленых задач» - получить задуманную Пала-тварь, преобразуя другое Пала-существо.

Потребуется произвести некоторые манипуляции:

- Разложите карточки по порядку
- Создайте Пала-тварь № 1
- Для создания Пала-твари № 2 из предыдущей необходимо сместить 2 фишки (вращать или переложить в другое место) и прибавить 1 фишку (к краю фигуры с нужной стороны).
- Цифра в зеленом кружке показывает, сколько фишек нужно сместить.
- Прибавлять фишку нужно, если новое существо составлено из большего количества фишек, чем исходное. Числа в красных кружках Вам подскажут.
- Продолжайте творить превращения последовательно, начиная со второй Пала-твари и кончая двенадцатой.

Указанное количество передвигаемых фишек – это «кратчайший путь» от одной фигуры к другой.

К этому результату надо стремиться, но возможны и более длинные цепочки мутаций. Чтобы легче было представить себе результат вращения фишки, можно приложить другую фишку сверху и примерить разные варианты, а затем ее убрать.

Будьте осторожны: не слишком увлекайтесь трансмутациями. Если все-таки Вы зашли слишком далеко в цепочке превращений, не отчаивайтесь. Сделайте глубокий выдох и вернитесь к исходной Пала-твари, сверяясь с ее портретом на карточке.

Для тех, кто решил достичь совершенства в Палхимии, предлагается еще 12 «зеленых задач». В таблице указано количество передвигаемых фишек (↔) и добавляемых новых фишек (Δ).

превращение	↔	Δ	превращение	↔	Δ
Пала-червь→Пала-мандра	3	2	Пала-стелла→Пала-циклист	7	2
Пал-улитка→Пала-крыса	2	3	Пала-стелла→Пала-ленивец	4	2
Пала-крыса→Пала-коза	2	3	Пала-крыса→Пала-ленивец	2	3
Пала-мандра→Пала-стелла	1	3	Пала-кобра→Пала-ленивец	6	1
Пала-кит→Пала-кобра	3	3	Пала-кобра→Пала-коза	7	1
Пала-крыса→Пала-циклист	4	3	Пала-коза→Пала-циклист	4	0

Все решения задач представлены на сайте [www.palago.ru](http://www.palago.ru). Там Вы найдете и несколько других мозаик, включая Пала-гориллу и маленького Пала-дракона, каждый из них состоит из всех 48 фишек.



# Палаго

Палаго - это логическая игра для двух Пала-мастеров. Выигрывает первый, кто сумел породить Пала-тварь.

## Начало игры

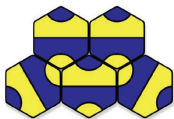
- Каждый игрок выбирает цвет. Для напоминания кладут фишку «рубашкой» кверху: цвет ее может стать цветом «рубашки» новорожденного Пала-счастливчика.
- Определить, какому «цвету» ходить первым, можно по цвету «рубашки» случайно вытянутой фишки.
- Первый игрок кладет две фишки на стол и соединяет их по *принципу сродства цвета* (см. стр. 3).
- Игроки продолжают играть по очереди, выкладывая по две фишки за свой ход, соблюдая нижеприведенные *основные правила*.

## **Основные правила**

1. Фишки, выставляемые за один ход, должны касаться друг друга.
2. Хотя бы одна из этих двух фишек должна касаться массива ранее выставленных фишек.
3. Цвета на стыках фишек должны совпадать.

## **Выигрыш**

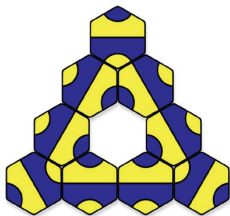
- Выигрывает игрок, первым замкнувший фигуру – Пала-тварь. Кружок самостоятельной фигурой не является.
- Замкнутыми должны быть внешняя и внутренние оболочки Пала-твари.
- Разрешается выставить одну фишку за ход, если это приводит к выигрышу одного из игроков.
- Игрок проигрывает, если, замыкая свою фигуру, одновременно завершает и фигуру соперника.



✓ *выигрыш*



✗ *нет выигрыша*

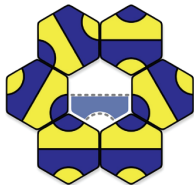


✗ *нет выигрыша*

В Палаго можно играть с любым количеством фишек. Игра считается сыгранной вничью, если фишки заканчиваются прежде, чем кто-либо из игроков породил Пала-тварь; вероятность такого исхода при наборе из 48 фишек очень мала.

## Дырки

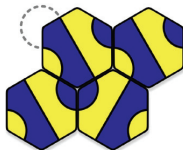
В процессе Пала-творения могут появиться дырки в Пала-материи. Малые дырки размером с фишку можно заполнить, только если при этом замыкается фигура, т.е. рождается Пала-тварь. Грамотно использованная дырка может принести

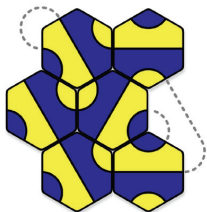


победу. В большие дырки ставить фишки можно без ограничений.

## Тактика и стратегия

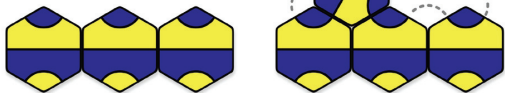
- Игроки могут примерять свои фишки, выбирая лучшее их расположение, рядом с Паламатерией - сыгранным игровым массивом (не прикасаясь к нему).
- Существует шесть возможных ходов, открывающих игру, но лишь один из них является наиболее удачным. Другие варианты могут привести к быстрому проигрышу.
- На рисунке справа показана прямая атака, где синие могут выиграть следующим ходом. Игроку желтыми такие ходы нужно сразу же блокировать.
- Создание «вилок» (двойных угроз) – один из основных тактических приемов.





На рисунке слева за один ход игрок синими не может заблокировать одновременно обе атаки; поражение синих неизбежно.

● Двойные или тройные ряды одинаково сориентированных фишек на краю Пала-материи могут быть опасными. На рисунке ниже показано, как превратить тройной ряд в «вилку» и обеспечить победу синим.



В целом, в игре Палаго важно находить тонкий баланс между атакой и обороной. В начале игры стратегически более выгодной может оказаться оборона, а не нападение. Атаки могут ухудшать позицию в целом, в то время как защита, чаще всего, укрепляет ее. Затем может наступить правильный момент для перехода к атаке.

# Палагония

В игре Палагония рождение Пала-твари – не победный финиш, а начало увлекательного процесса создания Пала-сообщества. Чем больше на Вашем счету полноценных Пала-созданий, и чем они более высокоорганизованны – тем ближе Вы к победе.

Палагония – креативная игра, в которой игроки могут совместно выстраивать стратегию. Минимальное число игроков – 3 человека. Задействованы в игре все 48 фишек, 2 кубика и мешочек. Вам также потребуются ручка и бумага, чтобы записывать очки и, по желанию, имена Пала-тварей. Если вы хотите, чтобы в игре принимали участие более пяти человек, рекомендуется использовать еще один набор.

## Цель игры

Игроки набирают очки, создавая замкнутые фигуры-Пала-существа. Значимость Пала-твари зависит от ее величины и формы. Объединение усилий с соседним Пала-создателем приводит к рождению более крупной и сложной фигуры, очки при этом достаются

обоим игрокам одинаково. Разнообразие создаваемых существ почти нет предела.

### **Начало игры**

Все фишки укладываются в мешочек.

Каждый игрок бросает один кубик. Начинает тот, кому выпало наибольшее число (2, 3, 4 или 5). При этом он набирает столько фишек, сколько ему выпало на кубике, и выставляет их за один ход на игровую поверхность. Соединять фишки можно любым способом, главное – чтобы *цвета на стыке совпадали* (по «принципу сродства цвета» - см. стр. 3). Если ни у кого на кубике не выпало число, все бросают кость еще раз. После первого игрока все последующие делают ход по часовой стрелке.

### **Продолжение игры**

С этого момента каждый ход состоит из следующих шагов:

1. бросить *две* кости,
2. выбрать *один* из кубиков, чтобы
3. выполнить действие, указанное на нем.

## Три типа действий на костях:



-удаление - убрать внешнюю фишку (у которой хотя бы одна сторона открыта)

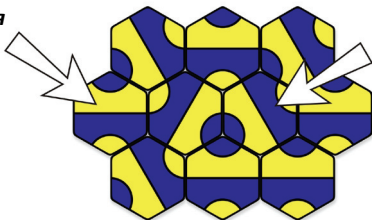


-поворот - повернуть внутреннюю фишку (окруженную фишками со всех сторон)



-число - выставить определенное количество фишек

*внешняя  
фишка*



*внутренняя  
фишка*

## Основные правила

1. Все выставляемые за один ход фишки должны соприкасаться. Это правило снимается, если с помощью ВСЕХ этих фишек замыкается фигура.
2. Рождение существа регистрируется, если ВСЕ выставленные за ход фишки составляют его тело.



Фигура, возникшая в результате объединения двух других Пала-тварей при помощи только *поворота*, очков не приносит.

3. Выкидывание дубля (на обоих кубиках – одинаковое число или знак) дает право на дополнительный ход.
4. Выбора действия нет, если на одном из кубиков оно невыполнимо. Если оба действия невыполнимы, игрок вместо них должен убрать любую из внешних фишек.

### **Подсчет очков**

● «Надо делиться!» - ключевой принцип Палагонии. Очки за Пала-тварь записываются как текущему игроку, так и его предшественнику. Исключение – замыкание фигуры во время дополнительного хода после выбрасывания дубля.

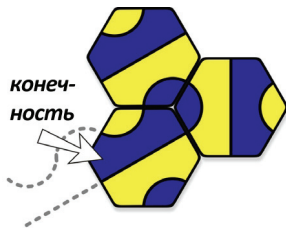
● Значимость Пала-существа определяется суммой оболочек и конечностей, каждая из которых дает по одному очку. *В зачет не идут фигуры в 1-2 очка, в том числе Пала-вирус (см. стр. 6).*

## Оболочки

Любое существо имеет внешнюю оболочку, отделяющую его от внешнего мира, некоторые Пала-твари имеют внутренности – все эти контуры считаются, в том числе и внутренности внутренностей.

## Конечности

Для движения и ориентирования во внешнем пространстве Пала-существа вытягивают щупальца. Отдельная конечность может быть любой длины и может изгибаться. Главный ее признак: «прямая» и три сопряженные «дуги» завершают отросток (см. рис.).

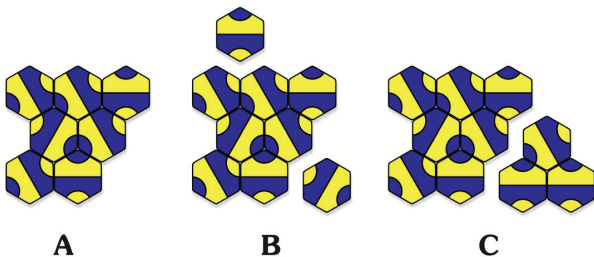


## Сотрудничество в Палагонии

Часто у вас будет дилемма: закрыть меньшую фигуру во время хода или нарастить более крупную незавершенную Пала-тварь с тем, чтобы следующий Пала-создатель довел дело до рождения. При этом

есть риск, что следующий партнер выберет другую тактику. Очевидная выгода по очкам может столкнуться с непредсказуемостью взаимодействия между игроками.

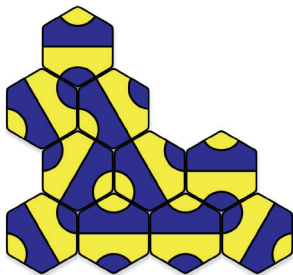
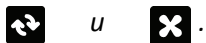
*Предположим, в ситуации А на кубиках Вам выпадает 2 и 3.*



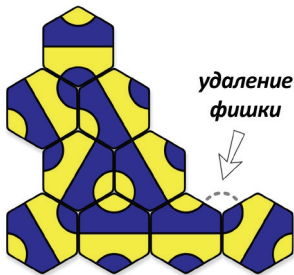
Вы могли бы играть двумя фишками, чтобы замкнуть фигуру в 3 очка, как показано на рис. В. Другая возможность – играть тремя фишками, как на рис. С, для того, чтобы помочь следующему игроку (и себе) получить 5 очков или больше.

Обратите внимание, что две фишки на рисунке В не обязаны касаться друг друга (они замыкают существо), в то время как на рис. С все три фишки должны быть соединены.

Предположим, в ситуации А у Вас на кубиках -



**А**

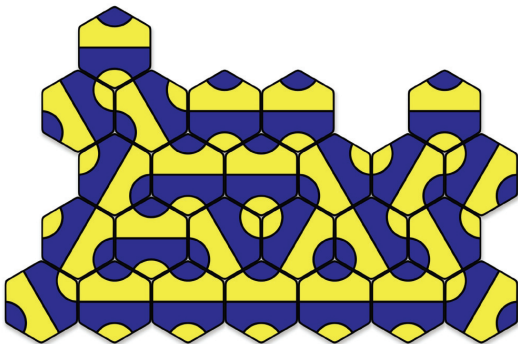


**В**

В этом случае *поворот* невозможен, т.к. нет ни одной внутренней фишки. Поэтому *удаление* фишки – единственное возможное действие, и Вы открываете фигуру на рис. В, помогая следующему игроку родить более сложную Пала-тварь.

## Считать очки совсем несложно:

- 1 очко за Вашу фигуру (внешний контур)
- 1 очко за каждую внутренность (внутренний контур)
- 1 очко за каждую внешнюю конечность (внутренние конечности не в счет).



Желтая Пала-тварь, изображенная выше, имеет:  
1 внешнюю оболочку + 4 внутренних оболочки + 2 конечности = 7 очков.

Значимости этому отдыхающему после обеда Пала-верблюду прибавляют все его внутренности, включая яйцо в желудке.

## Конец игры

Игра заканчивается тогда, когда на кости выпадает число, равное количеству фишек, оставшихся в мешочке. Если число на кубике больше этого количества, действие считается невыполнимым.

- Если выполнимо только 1 действие – значит, у Вас нет выбора. Например, если осталось всего 4 фишки, и на костях 3 и 5, то положить 3 фишки – единственный возможный ход.
- Если оба действия выполнимы, и одно из чисел равно количеству оставшихся фишек - Вам решать, продолжить или закончить игру.
- Если оба действия невыполнимы (слишком мало фишек в мешочке) – убирается одна внешняя фишка Пала-матери, и игра продолжается.
- Когда фишек в мешочке больше не осталось, игра заканчивается, и побеждает игрок с наибольшим суммарным количеством очков.

## Советы

- В начале игры *поворот* и *удаление* редко нужно использовать. Но эти действия сразу становятся очень полезными, когда на игровом поле появляются одна или несколько Пала-тварей.
- *Удаление* часто самый выгодный ход, т.к. можно открыть замкнутую фигуру и помочь следующему игроку получить больше очков.
- С помощью поворота можно объединить две расположенные рядом фигуры, потенциально повышая вес дальнейших ходов.
- Поворот тоже можно использовать (хотя и редко) для размыкания фигуры, содействуя при этом соседу в создании крупного существа.
- Игрок, которому повезло с дублем, должен постараться за два хода создать как можно более крупное существо, имея в виду, что очки за Пала-тварь он не обязан ни с кем делить.
- Цвет первой замкнутой фигуры часто определяет и цвет последующих существ. Не стоит забывать при этом о фрагментах другого цвета, среди них могут таиться неожиданные возможности.

## Палагония как игра для одного игрока

Без партнеров тоже можно играть в Палагонию, используя те же правила, только все фишки достаются Вам.

Можно еще попробовать составить из всех фишек наиболее выгодное по очкам существо и придумать ему имя...

Запечатлейте самых интересных персонажей и присылайте их вместе с именами на наш сайт [www.palago.ru](http://www.palago.ru) – и они станут известны широкой публике.

## Что дальше?

Знакомы ли Вы еще с одной нашей абстрактно-стратегической игрой – с Тантриксом? Если нет, то Вы еще не знаете, что Вы упустили. Это игра с 56 фишками тоже шестиугольной формы, только все они разные по узору. Цель игры – составить как можно более длинную дорожку своего цвета, препятствуя при этом сопернику. С фишками Тантрикса существует еще одна игра и множество задач и головоломок (см. [www.tantriks.ru](http://www.tantriks.ru)).