



Кланы

Игра об основании первых деревень

Игроки: 2 - 4

Возраст: от 10 лет

Продолжительность: 30 минут

Перевод: «2+ настольные игры»

printgames.ru

По древним землям в поисках безопасных мест бродят пять кланов. Время от времени они вместе строят свои хижины – так появляются первые деревни. Однако видимое спокойствие может быть обманчиво, между кланами идёт нешуточная борьба за превосходство.

Состав игры:

1 игровое поле, разделенное на 60 областей с различным ландшафтом: горы (серые области), леса (тёмно-зеленые), степи (желтые) и поля (светло-зеленые). Реки и озера группируют области в 12 регионов (которые важны для распределения хижин в начале игры).

Справа на игровом поле расположена дорожка Эпох, I - V, расположенных одна за другой сверху вниз. В каждой эпохе будет свой благоприятный тип области и область с ландшафтом, непригодным для жизни. Вокруг дорожки Эпох расположен трэк подсчёта очков, по которому вы можете следить за ходом игры, не открывая свой цвет клана.

60 хижин, 12 каждого цвета

5 карт кланов 5 цветов

12 желтых бонусных фишек

5 фишек кланов, по 1 каждого цвета

1 правила

Подготовка:

Поместите по 1 хижине в каждую из 60 областей.

В каждом регионе должны быть хижины всех цветов. Чтобы правильно расставить хижины, сначала сделайте 12 групп, в каждой из которых будут хижины всех 5 цветов. Поместите по одной группе в каждый регион (по 1 хижине в каждую область региона).

5 фишек кланов поместите в начало трэка подсчёта очков.

Каждый игрок тянет карту клана и держит её в секрете от других игроков до конца игры. Оставшиеся карты, не глядя на них, уберите в коробку.

12 бонусных фишек поместите в соответствующие места на дорожке Эпох.

Цель игры:

Игроки пытаются как можно незаметнее набрать очки для своего клана. Вы получаете очки за каждую деревню, пока там есть, по крайней мере, одна хижина Вашего цвета. Игрок,

который во время своего хода основывает деревню, получает бонусную фишку (ровняется одному очку).

Нужно основать как можно больше деревень с хижинами Вашего цвета. Деревни будут тем ценнее, чем больше хижин они содержат.

Будьте осторожны: деревни, основанные в областях, которые являются непригодными для жизни в эпохе, не получают очков. Кроме того, если возникнет спор, хижины могут исчезнуть из деревни.

Игра:

1. Начало игры.

Первый игрок определяется случайным образом, далее игра идёт по часовой стрелке.

2. Действие.

В игре возможен только один тип действия: все хижины из одной области перемещаются в любую соседнюю область.

Постепенно всё больше областей становится свободными, а хижины концентрируются в других областях.

Если группа составлена из 7 и более хижин, она не может быть перемещена, но к ней можно присоединять хижины из соседних областей. Хижины можно перемещать через реки, и нельзя через озера.

В случае, если группы, состоящие из 7 и более хижин оказались в соседних областях, меньшая группа присоединяется к большей. Если обе группы состоят из одинакового количества хижин, то активный игрок решает, какая деревня будет присоединена.



3. Эпохи.

Игра длится 5 эпох, их смена показана справа на игровом поле. В каждой из первых 4 эпох один из 4 типов областей является наиболее подходящим для основания деревень (область, изображенная слева от дорожки Эпох, например, лес в 1-ой эпохе). Другая область является непригодной для жизни (область, изображенная с руинами справа от дорожки Эпох, например, горы в 1-ой эпохе). Остальные области являются нейтральными. В 5-ой эпохе все области благоприятны для жизни.

Деревня, находящаяся в благоприятной области приносит дополнительные очки, равные числу, указанному на дорожке Эпох, например, 2 в эпохе II. Если деревня расположена в области, которая является непригодной для жизни, то за неё очки не начисляются.

В каждой эпохе своё число деревень, которые могут быть основаны, оно равно числу жёлтых бонусных фишек, помещенных в эту эпоху на дорожке Эпох (4 в 1-ой эпохе, 3 в 2-ой эпохе, и т.д.) Игрок, который основывает деревню, берёт самую верхнюю бонусную фишку. Когда последняя фишка для эпохи взята, начинается следующая эпоха. Если во время одного хода основаны 2 деревни, но для текущей эпохи осталась лишь одна бонусная фишка, то одна из деревень фактически основана как первая деревня в следующей эпохе. Активный игрок решает, какая деревня принадлежит какой эпохе. Это правило также применяется, если во время одного хода игрока построено больше чем 2 деревни.

Если 12-ая и 13-ая деревни основаны во время одного (последнего) хода игрока, этот игрок решает, какая из этих деревень была 12-ой и таким образом получает очки.

4. Деревни.



Группа хижин (или даже единственная хижина) становится деревней, когда в конце хода любого игрока область, в которой они находятся, оказывается окружена только незанятыми областями.

Игрок, основавший деревню, берет самую верхнюю бонусную фишку на дорожке Эпох и кладёт ее перед собой. Каждая такая фишка в конце игры принесёт по одному очку.

Основание деревни состоит из трёх этапов:

1. Игрок, основавший деревню, берет самую верхнюю бонусную фишку,

2. Деревня получает очки (см. пункт 5),

3. Фишки кланов, цвета которых представлены в деревне, передвигаются по трэку подсчёта очков.
Следующий игрок делает свой ход.

Спор в деревне:

Кланам обычно удается существовать довольно мирно, но если кланы всех 5 цветов оказались вместе в одной деревне (не в группе!!!), то возникает спор. Кланы, цвета которых представлены в этой деревне всего лишь одной хижиной, немедленно удаляются из неё (до того, как деревня получит очки).



5. Получение очков.

После основания деревни, каждый клан получает очки, равные общему количеству хижин в деревне (неважно сколько хижин у клана в деревне, одна или несколько).

Исключения:

а). Деревня, находящаяся в области с благоприятным ландшафтом, получает дополнительные очки, равные числу, обозначенному на дорожке Эпох.

б). Деревня в области, непригодной для жизни не получает никаких очков. Но игрок, основавший деревню, всё равно получает бонусную фишку с дорожки Эпох.

12-ая деревня всегда получает 5 дополнительных очков, независимо от области, где она была основана.

Фишки кланов, представленных в деревне, передвигаются по трэку подсчёта на количество очков, полученных деревней.

Конец игры:

Игра заканчивается, когда основана 12-ая деревня, за неё получены очки и все фишки кланов, представленных в деревне, передвинуты на соответствующее количество очков по трэку подсчёта. В редких случаях, игра может закончиться раньше, если ещё до основания 12-ой деревни не останется

Игроки открывают свои карты кланов. Каждый игрок перемещает фишку своего клана на трэке подсчёта очков на количество очков, равное количеству бонусных фишек, которые он получил, основывая деревни.

Игрок, чья фишка продвинулась дальше всех по трэку подсчёта очков, является победителем.