

DICE TOWN

LUDOVIC MAUBLANC - BRUNO CATHALA

Игра Бруно Катала и Людовика Моблана для **2-5 игроков, от 8 лет и старше**

Иллюстрации Piero
Перевод Дмитрия Волощука

Где-то на Диком Западе... Представьте себе золотые жилы и тучные луга... Место, которое привлекает поселенцев, как мёд - пчёл. И посреди этих многообещающих просторов раскинулся небольшой городок. Добро пожаловать в Дайс Таун (Dice Town), город удачи и процветания. Здесь мы чествуем храбрых и счастливых; особенно тех из них, кто готов поставить своё будущее на бросок кубика! Но знайте - возможно, придется хорошо заплатить, чтобы приручить удачу!!!

КАК ПОБЕДИТЬ В ИГРЕ?

Стать самым влиятельным жителем Дайс Тауна, захватывая золото, доллары и собственность.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите компоненты игры как описано ниже:
(Если играют меньше 5 игроков, уберите неиспользуемые компоненты в коробку)

- 1 Перемешайте карты General Store и положите колоду на поле лицом вниз.
- 2 Перемешайте карты Захвата собственности и положите колоду на поле лицом вниз. Выложите 3 верхние карты из колоды на поле лицом вверх.
- 3 Раздайте каждому игроку:
 - * 1 чашку
 - * 5 покерных кубиков
 - * 8 банкнот 1\$
- 4 Положите 30 самородков в золотой рудник
- 5 Положите 3 доллара в банк
- 6 Младший игрок получает карту Шерифа и ставит ее перед собой на подставку.



Компоненты игры

- Игровое поле
- 19 карт General Store (сельпо)
- 25 карт захвата собственности
- 5 чашек
- 25 покерных кубиков
- 43 банкноты достоинством в 1 доллар
- 30 золотых самородков
- 1 карта шерифа и 1 подставка для карты

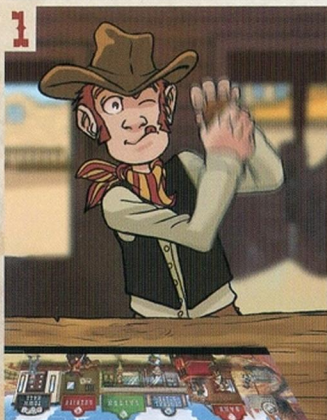
ХОД ИГРЫ

В каждом раунде игры игроки:

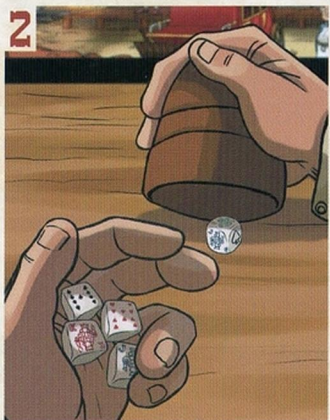
I - Собирают покерную комбинацию из 5 кубиков.

II - В зависимости от собранной комбинации, получают контроль над определенным зданием Дайс Тауна, что дает им возможность выполнять ряд действий.

I - Составление покерной комбинации из 5 кубиков:



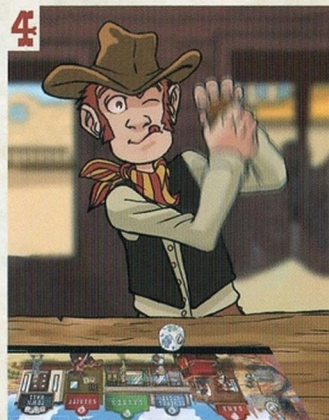
1 Все игроки одновременно складывают 5 покерных кубиков в чашку и трясут чашку, перемешивая кубики. Затем игроки бросают кубики на стол и не поднимают чашку, чтобы другие игроки не видели результата броска.



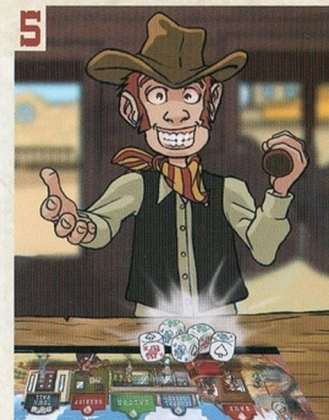
2 Игрок, втайне от других игроков, заглядывает под свою чашку и оставляет один (и только один) кубик под чашкой, забирая остальные кубики в руку.



3 Игроки одновременно поднимают свои чашки, демонстрируя, какой именно кубик они сохранили. Это первый кубик в покерной комбинации каждого игрока.

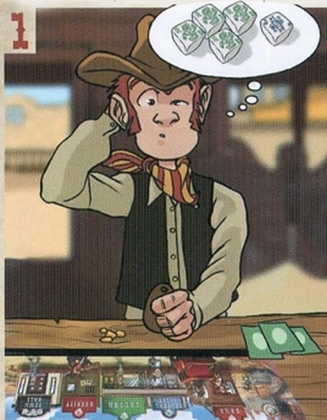


4 Оставшиеся кубики помещаются в чашку, и игроки возвращаются к шагу 1. Выбранный на шаге 3 кубик следует отложить в сторону...

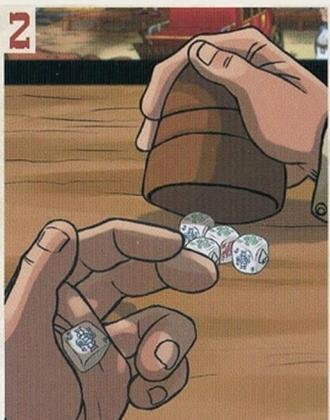


5 Описанные выше действия повторяются с 4 кубиками, а затем с 3, 2 и, наконец, с 1 кубиком.

ОДНАКО, ВОЗМОЖНО, ЗАПЛАТИВ НЕСКОЛЬКО ДОЛЛАРОВ СОБРАТЬ КОМБИНАЦИЮ ПОЛУЧШЕ:



1 Игрок может захотеть оставить под чашкой (в будущую комбинацию) несколько кубиков сразу. Например, игрок на картинке хочет оставить под чашкой 4 кубика, так как в одном броске выкинул 4 Дамы ...



2 Игрок оставляет все эти кубики под своей чашкой, и забирает остальные кубики. В нашем случае игрок оставил под чашкой 4 кубика и забрал 1.



3 Подняв чашку и показав остальным игрокам оставленные кубики, игрок немедленно платит по 1 доллару за каждый кубик, оставленный сверх лимита в 1 кубик. В нашем примере игрок платит 3 доллара. Деньги, потраченные таким образом, попадают в Дилижанс.



Примечание: Игрок также может не оставлять под чашкой ни одного кубика. Это стоит 1 доллар, который также попадает в Дилижанс.

Часто игроки, которые платили за кубики, составляют комбинацию из 5 кубиков раньше, чем другие игроки:

- Если такое происходит, у игроков, не составивших комбинацию, есть один последний бросок всех оставшихся кубиков.
- Плохая новость: игроки обязаны сохранить эти кубики, нравится им результат броска или нет
- Хорошая новость: игроки не обязаны платить за то, что по итогам хода они оставляют более 1 кубика.


II - Действия игроков

После того как игроки собрали и показали друг другу покерные комбинации, в указанном порядке выполняются следующие действия:

(Примечание: возможно, что по итогам раунда игрок сделает более одного действия. Также возможно, что какое-либо из зданий Дайс Тауна в результате собранных игроками комбинаций не будет принадлежать по итогам раунда никому. В случае ничьей решения принимает действующий Шериф, см. пункт 6)



1) Gold Mine ЗОЛОТОЙ РУДНИК

Игрок, собравший больше всех «9» , получает право на разработку золотой жилы. Он получает по 1 самородку за каждую «9» в комбинации. **В конце игры за 1 самородок присваивается 1 ПО (победное очко).**


2) Bank БАНК

Игрок, собравший больше всех «10» , грабит банк, забирая себе все находящиеся там доллары. **За каждые 2 доллара на руках в конце игры игрок получает 1 ПО.**

3) ДИЛИЖАНС

Это поле не достается никому. Дилижанс прибывает, чтобы пополнить запасы наличности в банке. Доллары, находящиеся в дилижансе перекладываются в банк на следующий раунд.

4) General Store СЕЛЬПО

Игрок, собравший наибольшее количество валетов («J») , отправляется в General Store (сельпо). Игрок берет из колоды столько карт, сколько «J» у него на руке и оставляет себе одну из них по своему выбору. Остальные карты игрок сбрасывает лицом вниз в сброс. (Если в колоде недостаточно карт, следует перемешать сброс и сформировать новую колоду).





Эта карта дает 4 ПО в конце игры.

Эта карта удваивает число самородков для игрока, который выиграл Золотой Рудник.



Важно: в первом раунде в виде исключения игрок, выигравший General Store, делает вышеописанное действие дважды (берет карты, выбирает карту, сбрасывает, и снова берет карты, выбирает карту и сбрасывает).


5) Saloon САЛУН

Игрок, собравший больше всех дам («Q») , завоевывает благосклонность Барышень и, пользуясь их очарованием, получает возможность ограбить соперника. Возьмите у одного из своих соперников столько карт* сколько у вас на руке «Q» , выберите из них одну и верните остальные


Такая кража позволяет Вам одновременно набрать победные очки и ослабить кого-то из соперников! Так что вам следует следить за тем, у кого из игроков самые сильные карты.

*Карты Захвата собственности и/или General Store (сельпо).

6) Sheriff ШЕРИФ

Игрок, накопивший больше всех королей («K») , становится новым Шерифом: карта Значка шерифа переходит к этому игроку. Шериф определяет победителя в любом споре или ничьей. Другим игрокам разрешено влиять на решения Шерифа, предлагая ему в качестве награды самородки, карты и банкноты. **Игрок, который является Шерифом на момент окончания игры, получает 5 ПО.**

7) Town Hall РАТУША



Игрок, собравший лучшую покерную комбинацию**, создает хороший имидж города, способствуя успешной политической карьере Мэра. Довольный этим Мэр благодарит игрока, давая ему право на Захват собственности. Игрок получает первую из лежащих лицом вверх карту Захвата собственности (самую нижнюю), и по одной дополнительной карте за каждого туза  в руке (но не более, чем три карты в общем, то есть все открытые карты). Все оставшиеся карты перемешаются по полю вниз, на пустые места выкладываются верхние карты из колоды. **Карты Захвата собственности дают игрокам от 1 до 5 ПО.**



**Порядок старшинства покерных комбинаций описан на рубашке карт Захвата собственности.


8) Doc Badluck ДОКТОР НЕВЕЗЕНИЕ


Если в текущем раунде игрок ничего не выиграл, он может попасть на визит к Доктору Невезение. В случае если несколько игроков чувствуют себя плохо, порядок посещения врача определяется Шерифом.

Игрок, посещающий Доктора Невезение, может, при наличии на руке соответствующих кубиков, выбрать одно (и только одно) из описанных ниже лекарств:

* «9»  или «10»  - игрок может огородить свой участок колючей проволокой. Выберите две карты Захвата собственности со своей руки и выложите их в открытую на стол перед собой. Начиная с этого момента, ваши соперники не могут их украсть.

* «J»  или «Q»  - игрок может взять верхнюю карту из колоды General Store.

* «K»  - игрок может организовать небольшую кражу и стянуть у всех своих соперников по 2 доллара.

* Туз  - игрок может организовать большую кражу и стянуть у каждого из соперников по золотому самородку.

Пример завершения раунда

У 5 игроков следующие покерные комбинации:

Игрок 1	Игрок 2	Игрок 3	Игрок 4	Игрок 5
999JK	10 10 10 KK	JJJJA	QQQAA	9QQJJ

Золотой рудник: У игрока 1 больше всего «9». Он спускается в рудник и находит 3 самородка.
Банк: У игрока больше всего «10». Он грабит Банк и забирает себе все находящиеся там купюры.
General Store (сельпо): У игрока 3 больше всего «J». Она отправляется в General Store, берет из колоды 4 карты, оставляет себе одну и сбрасывает остальные.
Салун: Игрок 4 собрал больше всего «Q». При помощи Барышень он тянет 3 карты у выбранного им игрока, выбирает из них одну и возвращает остальные хозяину. (Обратите внимание, что игрок не собрал лучшую покерную комбинацию, поэтому его два туза никак ему не пригодятся.)
Шериф: Игрок 2 также набрал больше всего «K». Он становится Шерифом и забирает себе Значок.
Ратуша: Игрок 3, собравшая 4 «J», собрала лучшую комбинацию. Мэр доволен и благодарит ее первой картой Захвата собственности, еще одну карту игрок 3 получает за одного Туза в своей руке.
Доктор Невезение: Игрок 5 не сделал ни одного действия, а значит ему прямая дорога к Доктору Невезению. Благодаря своей «9», он может оградить свою собственность от соперников колючей проволокой. Игрок размещает перед собой две карты стоимостью 5 ПО каждая, начиная с этого момента их нельзя украсть.

КОНЕЦ РАУНДА

После того, как все действия были сделаны, игроки берут свои кубики, перекладывают деньги из Дилижанса в Банк и переходят к следующему раунду... Таким образом игра продолжается дальше и дальше, пока не наступит **одно** из следующих событий:

- В Руднике исчерпались самородки.
- Все карты Захвата собственности нашли своих владельцев.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПО

Игрок подсчитывают Победные Очки (ПО) следующим образом:

- 1 ПО за каждый Самородок
- 1 ПО за каждые 2 доллара
- 5 ПО получает игрок, являющийся по итогам раунда Шерифом
- Карты экипировки General Store, с написанным на них числом, дают соответствующее число ПО
- Карты Захвата собственности дают указанное на них количество ПО.

Игрок, набравший больше всех ПО, побеждает в игре.

Пример



6 самородков дают игроку 6 ПО.



7 долларов, с округлением вниз, 3 ПО.



Шериф: 5 ПО.



Карточки General Store (Сельпо)
3+5+2=10 ПО.



Захват собственности
2+1+5+4=12 ПО.

Итого у игрока 36 Победных Очков.

СПИСОК КАРТ GENERAL STORE

После того, как карта General Store сыграна, она немедленно сбрасывается.



Карты экипировки (6 карт)

Эти карты дают от 1 до 8 ПО в конце игры.



Динамит (1 штука)

Играйте эту карту, если вы выиграли право спуститься в Рудник.

Вы находите вдвое больше Самородков, чем обычно.



Барышни (1 штука)

Играйте эту карту, если вы получили контроль над Салуном.

Вы выполняете действие Салуна дважды (на одного и того же или на разных игроках).



Жестокость (2 штуки)

Играйте эту карту, когда вы открываете свои кубики.

Вы можете бесплатно оставить более 1 кубика!



Шулер (2 штуки)

Играйте эту карту, когда вы открываете свои кубики.

После открытия кубиков под чашкой Вы можете поменять результат броска одного из своих кубиков на любой результат по своему выбору.



Коррупция (1 штука)

Играйте эту карту, когда Вы помогаете Мэру (Ратуша).

Вручив Вам причитающиеся карту Захвата собственности, он также дарит Вам верхнюю карту из колоды (не показывая ее другим игрокам).

Часто задаваемые вопросы

Если по итогам раунда у меня больше всего «10», но банк пуст, и я не выполнял никакого другого действия в данном раунде, могу ли я пойти к Доктору Невезению??
 Да, потому что в этом раунде Вы ничего не заработали.

Если по итогам раунда я выиграл карту General Store, которая была у меня украдена в результате действия Салуна, и не делал никаких других действий, могу ли я посетить Доктора Невезение? Увы, нет, поскольку вы заработали что-то в данном раунде, даже если это было сразу же украдено у Вас.

Что происходит, если несколько игроков собрали лучшую покерную комбинацию для Ратуши, например, у двух игроков есть по 4 одинаковых кубика?

Как и в Покере, побеждает тот, кто собрал 4 одинаковые карты высшего достоинства. Порядок старшинства карт от меньшей к большей: 9, 10, J, Q, K и A. Четверка Королей, например, бьет четверку Валетов. Для комбинации Full House (3 одинаковых кубика + 2 одинаковых кубика), сравнивается сначала тройка, потом пара. Например, "J J J 9 9" старше чем "10 10 10 A A". Пары сравниваются только в том случае, если тройки у игроков одинаковы. Также стрейт (5 кубиков по порядку) с тузом старше, чем стрейт без туза. И, как обычно. В случае полного

совпадения комбинаций, решает Шериф.

Кто побеждает в игре в случае ничьей?
 В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим числом карт Захвата собственности... В случае ничьей решает Шериф!

Когда мы играем, никто из игроков не попадает к Доктору Невезению. Это нормально?
 Доктор Невезение работает много только при игре вчетвером или впятером. При игре меньшим количеством игроков его посещают крайне редко. Это нормально.



Кредитная линия (1 штука)

Играйте эту карту при походе в General Store.

Выполните действие General Store дважды.



Нервный Джо (1 штука)

Играйте эту карту немедленно.

Выбранный Вами игрок платит Вам 4 доллара.



Маршал (1 штука)

Играйте эту карту при определении Шерифа.

Старый Шериф остается Шерифом на следующий раунд.



По-братски (1 штука)

Играйте эту карту, когда ваш соперник грабит Банк.

Игрок отдает Вам половину взятой суммы (с округлением вниз).



Особо опасен (1 штука)

Играйте эту карту, когда игрок играет любую карту General Store.

Действие сыгранной другим игроком карты отменяется.



Эликсир Доктора Невезение (1 штука)

Играйте эту карту при выполнении действия Доктор Невезение.

Вы получаете право на поход к Доктору, даже если Вы выиграли что-либо в этом раунде.