

Правила настольной игры «Тикал» (Tikal)

Авторы: М. Кислинг, В. Краммер

Перевод правил на русский язык: Казаков Виктор, ООО «Стиль Жизни» ©

Комплектация

1 игровая доска

36 шестиугольных тайлов местности, а именно

- 15 тайлов с храмом
- 10 тайлов с джунглями
- 8 тайлов с сокровищами
- 3 тайла с вулканом

24 круглых жетона сокровищ (3×8)

48 квадратных жетонов храма, а именно:

3×«2», 6×«3», 9×«4», 11×«5», 8×«6», 5×«7», 3×«8», 2×«9», 1×«10»

4 набора участников экспедиций разных цветов, в каждом:

- 1 начальник (фишка более крупного размера)
- 18 рабочих

8 лагерей

4 указателя (разных цветов) для подсчёта очков.

4 карточки-памятки

4 индикатора хода (для версии с аукционом)

История

Тикал – самый значительный из всех найденных городов майя. Он расположен в сердце непроходимых джунглей северной Гватемалы. В Тикале майя жили с 600 г. до н.э. и по 900 г. н.э., но мало что известно о цивилизации, которая процветала здесь на протяжении полутора тысяч лет. К настоящему времени лишь небольшой участок Тикала был исследован. До четырех экспедиций планируют в дальнейшем исследовать Тикал, чтобы восстановить другие храмы и добыть оставшиеся сокровища.

Цель

Каждый игрок – начальник экспедиции, намеревающийся исследовать Тикал в поисках тайных путей, которые ведут к храмам и сокровищам, оставшимся потаенными на протяжении тысячи лет. Игрок получает очки в четырех этапах подсчета за каждое найденное сокровище и за каждый храм под своим контролем. Но как храмы, так и сокровища могут менять владельцев :)

Экспедиция, которая наберет наибольшее количество очков, исследуя Тикал, побеждает в игре.

Подготовка к игре

Поместите игровую доску на стол. Игра начинается с четырьмя изученными и помеченными на карте участками местности: базовый лагерь, два храма и джунгли, как видно из рисунка, без руин или храмов.

Разложите **тайлы местности** в стопки по буквам на их обороте. Взакрытую (буквами вверх) перемешайте каждую стопку и потом положите стопки друг на друга в алфавитном порядке. Поместите получившуюся стопку рядом с игровым полем.

Каждый игрок выбирает цвет и берет себе все **игровые фигурки** этого цвета: 1 начальника экспедиции, 18 рабочих, 2 лагеря и индикатор хода (используется только при игре с аукционом).

Рассортируйте **квадратные жетоны храмов** по их номерам и положите каждую стопку по возрастанию рядом с игровым полем.

Перемешайте **круглые жетоны сокровищ** взакрытую и положите в две стопки рядом с полем.

Положите 4 **указателя очков** рядом с дорожкой подсчета очков около цифры 1



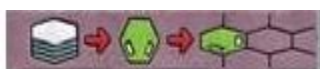
Ход игры

Начинает самый старший из игроков. В свой ход игрок выполняет следующие действия:

- берет самый верхний тайл местности и размещает его лицом вверх на игровом поле и
- использует 10 очков действия (ОД) для исследования Тикала.

Игра продолжается по часовой стрелке, и каждый следующий игрок размещает тайлы местности и использует 10 ОД на исследование Тикала.

Размещение тайлов местности



На тайлах местности изображены несколько камушков на одной или более граней. Это пути, используемые экспедициями для перехода с одного тайла на другой. Если смежные тайлы не

имеют камушков ни на одной из их соприкасающихся сторон, экспедиции не могут двигаться между ними напрямую. Когда игроки размещают новые тайлы местности на игровом поле, которые помещаются вплотную к уже исследованным (включая четыре напечатанных на поле). Каждый тайл размещается так, чтобы экспедиции могли его достичь. Как минимум один камушек должен вести к новому тайлу от смежного исследованного. Камушки могут быть как на новом тайле, так и на старом, или на обоих. Так как через вулканы перемещение невозможно, они не нуждаются в камушках, ведущих к ним.



Существует четыре типа тайлов местности:



Джунгли: здесь экспедиция может основывать лагерь. Лагеря каждой экспедиции связаны друг с другом и с базовым лагерем секретными путями.



Храм: храмы заросли, но могут быть расчищены, что увеличивает их ценность. Игрок может расчистить часть храма, если держит на тайле одного или нескольких участников экспедиции.

















Сокровища: когда на поле размещается тайл сокровищ, игрок кладет жетоны сокровищ на тайл по количеству золотых масок на тайле. Эти сокровища могут быть выкопаны игроком, если он держит участника экспедиции на тайле. Когда все сокровища будут выкопаны, тайл может быть использован для основания лагеря также, как и тайл джунглей.



Вулкан: когда игроку попадается тайл вулкана, сразу для всех игроков начинается этап подсчета очков. После подсчета игрок, который вытянул вулкан, продолжает свой ход, размещая вулкан на доске и используя свои 10 ОД. Экспедиции не могут заходить или проходить через тайл вулкана, даже если к нему ведут камушки с других тайлов.

Использование 10 очков действия для исследования Тикала: после того как игрок взял и разместил тайл местности, он может использовать до 10 очков действия (ОД) для исследования Тикала. Хотя ему не обязательно использовать все 10 очков, на следующий ход оставшиеся не переносятся. Очки могут быть использованы в любой комбинации и в любом порядке для следующих действий. Эти действия показаны также на карточке-памятке. Подробное описание действий смотрите после таблицы.

Символ	Действие	Цена	Особые условия
	Разместите 1 участника экспедиции в базовом лагере или одном из ваших лагерей, или переместите участника из лагеря в лагерь		Игрок не может использовать это действие для размещения участников своей экспедиции в лагере другого игрока.
	Переместите 1 участника экспедиции через 1 камушек на соседний тайл		Перемещение между тайлами должно быть закончено на этом ходу. Так, если путь между двумя тайлами содержит 3 камушка, участник экспедиции не может пройти 2 камушка за один ход и еще 1 за следующий.
	Расчистите 1 уровень		На своем ходу игрок может расчистить максимум 2 уровня. Игрок должен поместить на тайл по одному участнику за каждый расчищаемый уровень.
	Раскопайте 1 сокровище		На своем ходу игрок может раскопать максимум 2 сокровища. Игрок должен поместить на тайл по одному участнику за каждое сокровище.
	Обменяйте 1 сокровище		От обмена нельзя отказаться. Пары и тройки не могут быть разделены.
	Разбейте 1 лагерь		Это может быть сделано только в джунглях или на пустом тайле сокровищ.
	Поместите охрану на 1 храм		Чтобы поместить охрану, игрок должен иметь преимущество по количеству людей. Каждый игрок может охранять только 2 храма за всю игру.

Участники экспедиции

У каждого игрока есть один начальник экспедиции и 18 рабочих. Цена за перемещение или выставление участника экспедиции одинакова как для начальника, так и для рабочего. Также, каждый может быть использован по одинаковой цене для выкапывания сокровищ и расчистки храма. Тем не менее, при подсчете участников экспедиции для определения численного перевеса на тайле начальник считается за трех рабочих.

Размещение участников экспедиции в лагерях и перемещение между ними



Размещение участника экспедиции (начальника или рабочего) на доске стоит 1 ОД. Игрок берет соответствующую фигурку из своего запаса и размещает ее в базовом лагере или в одном из своих лагерей. Игрок может разместить до 10 участников за ход.

Также игрок может перемещать участников между базовым лагерем и одним из своих лагерей или между двумя своими лагерями за 1 ОД за перемещение.

Перемещение из базового лагеря в отдалённые лагеря и между ними возможно благодаря секретным путям, известным только участникам экспедиции, которая и разбила лагерь.

Участники каждой экспедиции могут посещать другие лагеря, но не могут использовать их секретные пути.

Перемещение участников экспедиции



Перемещение участника экспедиции (начальника или рабочего) с одного тайла на другой стоит 1 ОД за каждый пройденный камушек. Каждый участник должен полностью завершить своё перемещение с одного тайла на другой за один ход.

Если, скажем, путь содержит три камушка, то 3 ОД должно быть потрачено на этом ходу для перемещения участника. Оплата перемещения не может быть растянута на два хода.

Игрок может переместить столько участников, сколько может оплатить своими ОД на своём ходу. Когда фигурки размещены на тайле, не ставьте их на камни, сокровища и храмы.



Пример: чтобы переместить с «2» храма на тайл джунглей, необходимо заплатить 3 ОД. Невозможно переместиться прямо с «2» храма на тайл с сокровищами.

Участник может переместиться с «2» храма на тайл с сокровищами через тайл джунглей за стоимость в 6 ОД.

Перемещение с «2» храма на «1» храм стоит 1 ОД.

Расчистка уровней храма.



При подсчёте очков ценность храма определяется числом на его вершине.

Храм имеет начальную ценность от 1 до 6, но её можно будет увеличить, расчистив его от зарослей. Чтобы это сделать, у игрока на этом тайле должен

быть как минимум один участник экспедиции (начальник или рабочий) и игрок должен заплатить 2 ОД за каждый расчищаемый уровень. Если игрок хочет расчистить два уровня, на тайле должны присутствовать минимум двое рабочих (или рабочий и начальник). Игрок не может расчищать больше двух уровней одного храма за ход. Когда уровень храма расчищен, поместите квадратный жетон с большим на единицу номером поверх этого храма. Если большего по номеру жетона нет, то храм невозможно расчищать дальше. Номера на жетонах должны идти последовательно, их нельзя пропускать, даже если вы расчистили больше одного уровня за ход. Игрок может расчищать несколько храмов на своём ходу в пределах своих 10 ОД.



Откапывание сокровищ



Чтобы откопать сокровища, у игрока на тайле с жетонами сокровищ должен быть как минимум один участник экспедиции (начальник или рабочий) и игрок должен заплатить 3 ОД за каждый получаемый жетон. Если игрок хочет откопать два сокровища, на тайле должны присутствовать минимум двое рабочих (или рабочий и начальник). Игрок не может откапывать более двух сокровищ на каждом тайле за свой ход. Игрок берёт верхний жетон и помещает его лицом вверх перед собой на столе. Игрок может откапывать сокровища на нескольких тайлах в пределах своих 10 ОД.

Ценность сокровищ

Всего в игре 8 типов сокровищ, по 3 каждого типа. При подсчёте очков сокровища оцениваются следующим образом:

1 сокровище своего типа	1 очко
2 сокровища одного типа (1 пара)	3 очка
3 сокровища одного типа (1 тройка)	6 очков

Обмен сокровищами



Игрок может обменять одно из своих одиночных сокровищ на любое одиночное сокровище другого игрока за 3 ОД. Игрок выбирает отдаваемое другому сокровище и получаемое сокровище. Другой игрок не может отказаться от обмена, однако пары и тройки нельзя разделять (и, соответственно, обменивать – прим. пер).

Основание лагеря



Игрок может основать лагерь только на тайле джунглей или на пустом (без жетонов) тайле сокровищ за 5 ОД. Игроку не обязательно иметь участников на тайле, чтобы основать лагерь, но наличие своих или чужих участников не мешает строить лагерь. Подразумевается, что был найден секретный путь, ведущий из базового лагеря в этот. Игрок может теперь помещать участников экспедиции в новый лагерь за 1 ОД. На тайле может быть разбит только 1 лагерь. Игроки не могут пользоваться чужими

лагерями. Участники любой экспедиции могут проходить через и останавливаться на тайле с лагерьем. Игрок может основать только два лагеря за игру.

Размещение охранников в храме



Если игрок имеет преимущество по количеству участников, размещенных на тайле храма, по сравнению с другими игроками по отдельности, он может начать охранять храм за 5 ОД. Это гарантирует получение очков за этот храм в течение всех последующих этапов подсчёта очков (см. ниже). При подсчёте преимущества начальник экспедиции считается за троих рабочих. После оплаты 5 ОД игрок ставит одну фигурку (из имеющихся на тайле) на храм, а остальные свои фигурки с этого тайла помещает вне игры. Они не могут быть выставлены заново. Участники других экспедиций остаются на тайле и подчиняются общим правилам. Охранник остаётся как напоминание и не может быть сдвинут или убран. Участники других экспедиций могут двигаться по охраняемому тайлу, как и раньше. Охраняемый храм не может быть в дальнейшем расчищен. Его ценность становится фиксированной до конца игры. Игрок может разместить охрану только в двух храмах в течение игры.

Этап подсчёта очков



Когда любой игрок вытаскивает тайл с вулканом, сразу же начинается этап подсчёта очков. Все такие этапы проходят следующим образом:

- Игрок, вытащивший вулкан, откладывает его в сторону и использует свои 10 ОД, как при обычном ходе.
- После чего он подсчитывает свои очки.

Подсчёт включает в себя две статьи доходов: храмы и сокровища.



Стоимость храма – это число на его вершине. Игрок получает очки за храм, если в этом храме стоит его охранник или у него преимущество по количеству участников (по сравнению с каждым другим игроком) на тайле этого храма. Если нет более сильного игрока (силы равны), очков не получает никто.



Игрок добавляет полученные за храмы очки к очкам за сокровища и соответственно передвигает указатель очков по дорожке на краю поля.

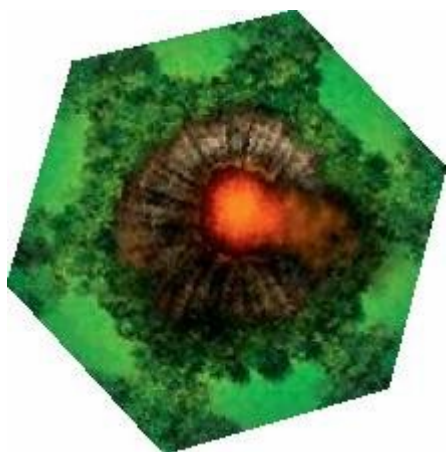
После этого этап подсчёта продолжается по часовой стрелке, каждый следующий игрок использует 10 ОД, а затем подсчитывает свои очки аналогично первому игроку. После того, как все игроки подсчитали очки, игрок, доставший вулкан, продолжает игру обычным образом. Он размещает вулкан на доске (не берёт следующий тайл!) и использует 10 ОД по общим правилам. Игра продолжается нормальным образом, пока очередной игрок не вытянет тайл с вулканом, знаменуя наступление нового этапа подсчёта.

Конец игры

После того, как последний тайл будет размещён на поле, и игрок, разместивший его, потратит свои 10 ОД, наступает финальный этап подсчёта очков. Так же, как и в предыдущие этапы, каждый из игроков тратит свои 10 ОД и подсчитывает очки. Когда все закончат с подсчётом, игра кончается.

Побеждает игрок, набравший большее количество очков.

На дорожке подсчёта очков изображено 100 делений. Если игрок набирает больше ста очков, он уходит на второй круг и помечает, что он набрал первую сотню.



Пример этапа подсчета

Игрок, который вытянул вулкан, кладет его в сторону. Потом он использует 10 ОД. После этого игрок подсчитывает очки. У него численный перевес на следующих храмах: одном «3», двух «5» и одном «8» храме. На дорожке подсчета очков он передвигает свой указатель вперед на 21 деление. У него также есть 2 пары сокровищ (6 очков) и 2 одиночных сокровища (2 очка). Он передвигает свой указатель еще на 8 делений вперед, после чего его сосед слева получает право хода, используя 10 ОД и подсчитывая очки. После того, как все игроки подсчитали очки, игрок

который вытягивал вулкан, размещает его на доске и использует 10 ОД для исследования Тикала.

Версия с аукционом.

Если игроки хотят игру с меньшим влиянием удачи и большим – тактики, они могут играть по правилам с аукционом. Используются правила базовой версии, за исключением того, что все тайлы местности торгуются с аукциона вместо простого вытягивания. Ходы сгруппированы в раунды по количеству игроков.

Подготовка

Разместите указатели очков на делении «20» на дорожке подсчета очков. Эти 20 очков служат стартовым капиталом для использования на аукционе до первого этапа подсчета очков.

Игроки берут индикаторы хода своих цветов и размещают их вверх лицом на столе.

Ход игры

Демонстрация тайлов местности.



Вытяните и положите лицом вверх тайлы местности по количеству игроков.

Торги за первый ход.

Теперь игроки будут торговаться за право ходить первым и первым выбирать вскрытые тайлы. Начиная со старшего игрока и далее по часовой стрелке игроки могут сделать ставку за право ходить первым или спасовать. Каждая последующая ставка должна быть выше предыдущей. Если игрок спасовал, он не может далее торговаться на этом ходу. Торги кончаются, когда все спасовали, кроме одного игрока. Этот игрок выигрывает торги и право ходить первым в этом раунде.

Ход победителя торгов.

Игрок, который сделал наибольшую ставку, перемещает свой указатель очков назад на количество делений, равное своей ставке. Потом он выбирает тайл из вскрытых, размещает его на доске и использует 10 ОД. По окончании хода, он переворачивает свой индикатор хода вверх ногами, чтобы показать, что он походил.

Торги за второй и третий ход.

Игрок по левую руку от походившего первым начинает торги за второй ход. Только не походившие игроки могут делать ставки. Как и раньше игрок, который сделал наибольшую ставку, перемещает свой указатель очков назад на количество делений, равное своей ставке, выбирает и размещает тайл и использует 10 ОД. Третий ход разыгрывается таким же образом. Если все игроки спасовали, ход бесплатно получает первый из спасовавший игроков.

Последний ход раунда.

Право последнего хода получает игрок, который еще не ходил. Он ничего не платит за свой ход, размещает оставшийся вскрытый тайл и использует 10 ОД. Когда он заканчивает свой ход, все игроки переворачивают обратно индикаторы хода, и начинается новый раунд.

Новый раунд.

Вскрывается новый набор тайлов местности. Игроки торгуются как и ранее. Игрок по левую руку от того, кто играл последним в предыдущем раунде, первым делает ставку в новом раунде. Игра продолжается подобным образом, пока все тайлы местности не будут размещены, и последний игрок не закончит свой ход.

Пример последовательности ходов с четырьмя игроками (А, Б, В, Г).

В начале игры вскрываются первый четыре тайла. Торги начинаются со старшего игрока и продолжаются по часовой стрелке. «Б» делает наибольшую ставку в 5 очков и делает первый ход. Он передвигает свой указатель очков назад на 5 делений, выбирает тайл местности, размещает его на доске, использует 10 ОД и переворачивает свой индикатор хода. «В» начинает торги за второй ход, будучи первым игроком слева от «Б». Только «А», «В» и «Г» могут участвовать в торгах; «Б» не может делать ставки до конца раунда. «А» делает наибольшую ставку в 4 очка. Он платит 4 очка, выбирает тайл местности, размещает его на доске, использует 10 ОД и переворачивает свой индикатор хода. Торги за третий ход начинаются с «В». Только «В» и «Г» могут делать ставки, так как «А» и «Б» уже походили. Как «В» так и «Г» пасуют. Так как «В» пасовал первым, он делает свой ход бесплатно, выбирая и размещая тайл, используя 10 ОД и переворачивая свой индикатор хода.

Наконец, остался только один тайл и один не походивший игрок «Г» ничего не платит, размещает последний тайл на доске и использует 10 ОД. «А», «Б» и «В» переворачивают свои индикаторы хода, готовясь к следующему раунду. Вскрываются следующие четыре тайла местности и «А» (сосед слева от «Г») начинает торги за новые тайлы.

Подсчет очков.



Как и в обычной версии этап подсчета начинается немедленно после того, как игрок выбирает вулкан. Этап подсчета проходит как и в обычной версии. Игроки не переворачивают свои индикаторы хода после своего подсчета. Когда все игроки закончили считать очки, игрок, сыгравший вулкан, получает обычный ход, размещая вулкан на доске, и использует 10 ОД, после чего он переворачивает индикатор хода вверх ногами.

Финальный подсчет и конец игры.

После того, как игрок сыграл последний тайл и закончил свой ход, начинается финальный подсчет очков. Как и в обычной версии, игрок получает ход с подсчетом. Порядок ходов в финальном этапе отличается и определяется очками игроков. Игроки получают свой ход по возрастанию очков. Так, игрок с наименьшим количеством очков получает свой ход подсчета первым. И так далее. Если у двух игроков количество очков совпадает, ход получает ближайший сосед слева к игроку, сыгравшему последний тайл.

Когда все игроки сделали по последнему ходу с подсчетом, игра заканчивается. Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает.