

## Тикаль.

*Перевод Виталий Носов*

*balrogest@yahoo.com*

### **История.**

*Тикаль самый важный и крупный город майя. Он расположен посреди непроходимых джунглей в северной Гватемале. Представители народа майя жили в Тикале от 600 до н.э. до 900 нашей эры. Немного известно о цивилизации, которая процветала там, в Тикале в течение 1500 лет. Только малая часть города раскопана и исследована археологами. 4 экспедиций планируют далее исследовать город, чтобы раскопать храмы и найти хранящиеся в них сокровища.*

### **Цель игры.**

Каждый игрок - руководитель экспедиции занимающейся исследованием Тикала и ищущей секретные проходы, которые ведут к храмам и сокровищам, скрытым в джунглях в течение более чем 1000 лет. Игрок получает очки в течение четырех раундов за каждый храм и за каждое сокровище, которое он контролирует. Но, и храмы и сокровища могут поменять владельца. Экспедиция, которая заработает больше всего очков, исследуя, Тикал, выигрывает игру.

### **Подготовка к игре.**

Поместите игровое поле на центре стола. Игра начинается с четырех шестиугольников ландшафта, уже исследованных и нанесенных на карту: основной лагерь, два храма и область джунглей без храма или руин.

Рассортируйте шестиугольники ландшафта по буквам, указанным на их задних частях. Перетасуйте каждый набор шестиугольников с одинаковыми буквами, и затем сложите их так, чтобы набор с буквой А находился на вершине, а другие наборы шестиугольников следовали к низу друг за другом по алфавиту. Поместите колоду шестиугольников рядом с игровым полем.

Каждый игрок выбирает свой цвет и берет все фигурки своего цвета: 1 лидера экспедиции, 18 рабочих, 2 лагеря, и индикатор торгов (используется только в версии с аукционом).

Каждый игрок берет карту правил. Используйте синюю сторону при основной игре и красную сторону при игре с аукционом.

Сортируйте квадратные плитки по числам, и сложите их рядом с игровым полем.

Перетасуйте карточки сокровищ, и поместите их в 2 колоды рядом с игровым полем.

Разместите 4 маркера показывающих очки, набранные игроками, около числа "1".

### **Ход игры.**

Самый старший игрок начинает. В свой ход он выполняет следующие действия:

- тянет самый верхний шестиугольник ландшафта, и размещают его лицевой стороной вверх на игровом поле.
- используют 10 очков действия, чтобы исследовать Тикал.

Ход переходит от игрока к игроку по часовой стрелке и каждый игрок, помещает новый шестиугольник ландшафта на поле и исследует Тикал, тратя 10 пунктов действия.

### **Шестиугольник ландшафта.**

Шестиугольники ландшафта имеют камни на одной или на нескольких своих сторонах. Они отображают пути, которые могут использовать экспедиции, чтобы двигаться от одного шестиугольника к другому. Когда смежные шестиугольники не имеют никаких камней на касающихся друг друга сторонах, экспедиции не могут двигаться с одного шестиугольника на другой непосредственно напрямую. Когда игроки размещают новые шестиугольники ландшафта на игровом поле, они помещаются на места смежные с уже исследованными шестиугольниками (включая четыре начальных). Каждый шестиугольник обязан быть помещен так, чтобы экспедиции могли достигнуть его с другого уже выложенного шестиугольника. Должен быть, по крайней мере, один путь, ведущий к новому шестиугольнику от одного смежного исследованного шестиугольника. Камень пути может находиться на новом шестиугольнике, либо на уже исследованном шестиугольнике, либо на обоих шестиугольниках. Поскольку движение не возможно через вулканы, они не нуждаются ни в каких путях, ведущих к ним.

Есть четыре вида шестиугольников ландшафта:

**Джунгли:** экспедиция может устанавливать лагеря на шестиугольниках джунглей. Лагеря каждой экспедиции связаны друг с другом и с основным лагерем секретными проходами.

**Храм:** храмы возвышаются над землей, но они должны быть очищены от растительности джунглей и исследованы, это повышает их ценность. Игрок может исследовать часть храма, если он имеет одного или более членов экспедиции в данном шестиугольнике.

**Сокровище:** Когда шестиугольник сокровища помещается на карту, игрок кладет карточки сокровищ на этот шестиугольник. Помещаемое число сокровищ равно числу золотых масок, нарисованных на шестиугольнике. Эти сокровища могут быть раскопаны игроком, если он имеет члена экспедиции на данном шестиугольнике. Когда все сокровища будут раскопаны, шестиугольник может использоваться, чтобы установить на нем лагерь тем же самым способом, как и на шестиугольнике джунглей.

**Вулкан:** Когда шестиугольник вулкана вытянут из колоды, немедленно начинается подсчет очков. После подсчета, игрок, который вытянул вулкан, продолжает свой ход обычным образом, помещая вулкан на игровое поле и используя 10 пунктов действия для исследования Тикала. Экспедиции не могут войти на шестиугольник вулкана или пройти через него, даже если камни пути ведут туда от других шестиугольников.

#### **Члены экспедиции.**

Каждый игрок имеет 1 лидера экспедиции и 18 рабочих. Стоимость помещения на поле и перемещения по нему членов экспедиции и лидера экспедиции одинаковая. Также, любой член экспедиции может по одинаковой стоимости раскопать сокровище или исследовать храм. Однако, при подсчете членов экспедиции на шестиугольнике, лидер считается за 3 рабочих.

#### **Размещение и перемещение членов экспедиции.**

Помещение члена экспедиции (лидера или рабочего) на игровое поле стоит 1 АП. Игрок берет соответствующую фигуру из своего резерва и помещает ее в основной лагерь или в один из своих лагерей. Игрок может разместить до 10 членов экспедиции в свой ход. Игрок может также переместить членов экспедиции из основного лагеря в один из своих лагерей или между двумя из своих лагерей за 1 АП за перемещение одного члена экспедиции. Движение между лагерями облегчено секретными путями, известными только членам экспедиции. Члены любой другой экспедиции могут посещать чужие лагеря, но не могут использовать чужие секретные пути.

### **Перемещение членов экспедиции.**

Перемещение с одного шестиугольника на соседний шестиугольник стоит 1 АП за камень, указанный на пересекаемых сторонах шестиугольника. Каждый член экспедиции должен закончить передвижение из одного шестиугольника на другой за ход. Если дорога имеет три камня, 3 АП должны быть потрачено на одного члена экспедиции за перемещение из шестиугольника на смежный шестиугольник. Стоимость движения не может быть разбита на несколько ходов. Игрок может переместить так много членов экспедиции, как позволяют ему его 10 АП. При помещении фигур членов экспедиции в шестиугольнике, не помещайте их на камни пути, сокровища или храмы.

### **Раскопки храмов.**

Во время подсчета очков, ценность храма - это число, указанное на его вершине. Храм имеет начальную ценность от 1 до 6, но эта ценность может быть увеличена. Чтобы сделать храм более ценным, игрок должен сделать так, чтобы его члены экспедиции исследовали его. Чтобы исследовать храм, игрок должен иметь, по крайней мере, 1 члена экспедиции (лидера или рабочего) на шестиугольнике храма и заплатить 2 АП за исследуемый уровень. Игрок должен иметь 1 члена экспедиции на каждый исследуемый за свой ход уровень храма на данном шестиугольнике, и он может исследовать только 2 уровня данного храма за ход. Когда новый уровень храма исследован, игрок берет карточку с изображением нового уровня храма и размещает ее на его вершине.

Если карточка храма с нужным уровнем недоступна, храм не может быть далее исследован. Карточки с уровнями храма должны использоваться непрерывно, друг за другом, и ни один уровень не может быть пропущен, даже если за ход исследуется сразу 2 уровня храма. Игрок может исследовать сразу несколько храмов за ход вплоть до тех пор, пока это позволяют его 10 пунктов действия.

### **Выкапывание сокровищ.**

Чтобы выкопать сокровище, игрок должен иметь, по крайней мере, 1 члена экспедиции на шестиугольнике с сокровищами и заплатить 3 АП за каждое выкопанное сокровище. Игрок должен иметь 1 члена экспедиции в данном шестиугольнике на каждое выкапываемое сокровище, и он может выкопать не более 2 сокровищ на данном шестиугольнике за ход. При раскопках, игрок берет самую верхнюю карточку сокровища и размещает его лицевой стороной вверх на столе перед собой. Игрок может выкопать столько сокровищ из нескольких шестиугольников за ход, насколько это ему позволяют его 10 пунктов действия.

### **Ценность сокровищ.**

Есть 3-е одинаковых сокровищ из 8 различных доступных видов. Во время подсчета очков сокровища имеют следующую ценность:

1 единственное сокровище 1 очко

1 пара (2 одинаковых сокровища) 3 очка

1 триплет (3 одинаковых сокровища) 6 очков

### **Обмен сокровищами.**

Игрок может обменять одно из его единственных сокровищ на одно из единственных сокровищ другого игрока за 3 АП. Игрок выбирает свое сокровище, которое он дает другому

игроку и то, которое он забирает у игрока. Другой игрок не может отказаться от обмена. Однако пары и тройки не могут быть разделены.

### **Основание лагеря.**

Игрок может установить лагерь на любом шестиугольнике джунглей или пустой от сокровищ шестиугольнике за 5 АП. Игрока не обязан, имеет члена экспедиции в этом шестиугольнике, но на нем должен находиться хоть какой-то член экспедиции (этого игрока или другого). Предполагается, что таким образом был обнаружен секретный путь, ведущий из основного лагеря до этого нового лагеря. Игрок может теперь размещать членов экспедиции в этом новом лагере за 1 АП. Только 1 лагерь может быть установлен на шестиугольнике, так что игроки не могут поделить шестиугольник под кемпинги. Члены экспедиции других игроков могут останавливаться на шестиугольнике или проходить через шестиугольник с чужим лагерем. Игрок может установить только 2 лагеря за игру.

### **Охрана храма.**

Если игрок имеет более многочисленное представительство членов экспедиции на шестиугольнике храма, чем любая другая экспедиция, он может организовать охрану храма за 5 АП. Это гарантирует ему получение очков с этого храма во время всех подсчетов, оставшихся до конца игры. При определении силы экспедиции, считайте лидера экспедиции за 3 рабочих и каждого рабочего силой 1. После оплаты 5 АП игрок размещает одну из своих фигур на этом шестиугольнике непосредственно на самом храме. Он удаляет с данного шестиугольника все свои другие фигуры и помещает их в коробку. Они не возвращаются в резерв игрока, а удаляются из игры. Члены других экспедиций остаются на шестиугольнике и могут быть перемещены или оставлены там. Охрана храма остается там до конца игры и не может быть перемещена или удалена. Члены любой экспедиции могут двигаться через шестиугольник с охраняемым храмом, как и прежде. Охраняемый храм не может быть далее исследован; его ценность остается постоянной до конца игры. Игрок может поместить охрану только в 2 храмах за игру.

### **Подсчет очков.**

Когда шестиугольник вулкана будет вытянут из колоды, игра немедленно прерывается и начинается подсчет очков.

- игрок, который вытянул вулкан, откладывает шестиугольник и использует 10 пунктов действия как при нормальной игре.
- далее, он подсчитывает свои очки.

Игрок получает очки за храмы и сокровища.

Ценность храма - самое верхнее число, указанное на храме. Игрок зарабатывает очки за храм, если он имеет в нем охрану или имеет на шестиугольнике с храмом более многочисленную экспедицию, чем любой другой игрок. Если две или больше экспедиции имеют одинаковую силу на шестиугольнике с храмом, ни один из игроков не получает очки за данный храм.

Игрок добавляет очки за храмы к очкам за сокровища и перемещает свой маркер по полю отображающему очки каждого из игроков.

Далее ход продолжается по часовой стрелке, и следующий игрок использует 10 АП и затем подсчитывает свои очки таким же образом, как это делал первый игрок.

Когда все игроки подсчитают очки, игрок, который вытянул вулкан, продолжается свой обычный ход. Он размещает вулкан на игровом поле и использует 10 АП, чтобы исследовать Тикал.

Игра продолжается в нормальном ритме, пока следующий шестиугольник вулкана не будет вытянут из колоды, и новый подсчет очков не будет предпринят.

### **Конец игры.**

После того, как последний шестиугольник будет помещен на поле, и игрок, вытянувший его, потратит свои 10 пунктов действия, происходит финальный подсчет очков. Как в предыдущих подсчетах, каждый игрок использует 10 АП, и затем подсчитывает свои очки. Когда все игроки подсчитали свои очки, игра заканчивается.

Победитель - игрок, набравший больше всего очков.

Полоска отображения очков имеет всего 100 пунктов. Если игрок имеет более 100 пунктов очков, он продолжает подсчет с 1 и обращает внимание других игроков, что к указываемым очкам надо прибавить 100.

## **Версия с аукционом.**

Если игроки хотят ввести в игру больше тактики и немного снизить удачу, они должны играть в Тикал, используя следующие правила аукциона. Правила основной версии остаются теми же, за исключением того, что шестиугольники ландшафта продаются с аукциона вместо того, чтобы быть вытянутыми из колоды. Игроки берут себе индикаторы торгов для этой версии игры.

### **Подготовка к игре.**

Разместите маркеры очков в месте "20". Эти 20 пунктов служат стартовым капиталом для игроков, чтобы использовать их в аукционах до первого подсчета очков. Игроки берут индикаторы торгов, располагают их на столе и поворачивают их лицевой стороной вверх.

### **Ход игры.**

#### **Шестиугольники ландшафта.**

Вытяните и разместите на столе лицевой стороной вверх столько шестиугольников, сколько игроков участвует в игре.

#### **Торги за первый ход.**

Игроки торгуются за право играть первым и выбрать один из выложенных шестиугольников ландшафта. Начинаясь с самого старшего игрока и продолжая по часовой стрелке, игроки могут предложить за право первого хода определенное количество очков. Каждое следующее предложение должно быть выше, чем предыдущая цена. Как только игрок спасовал и не предложил большую цену, он не может снова включиться в торги за право первого хода. Аукцион заканчивается, когда все игроки кроме одного спасовали. Игрок, предложивший наибольшую цену, выигрывает аукцион и получает право играть первым.

#### **Ход игрока, выигравшего аукцион.**

Игрок, который сделал самое высокое предложение, перемещает свой маркер назад на сумму ставки. Далее он выбирает шестиугольник ландшафта и размещает его на игровом поле и использует 10 АП, чтобы исследовать Тикал. Когда он закончит свой ход, он переворачивает имеющийся у него индикатором торгов лицевой стороной вниз.

### **Торги за второй и третий ходы.**

Сосед игрока слева, от того который выиграл аукцион за первый ход, начинает новый аукцион. Как прежде, игроки торгуются за право хода, предлагая самую высокую цену за него, и перемещают свой маркер назад на цену выигрыша, выбирают и размещают шестиугольник, и используют 10 АП, чтобы исследовать Тикал. Третий аукцион проводится таким же способом. Игроки с перевернутыми индикаторами торгов и выигравшие уже проведенные аукционы не могут более торговаться. Если все игроки спасовали за право хода, то первый спасовавший игрок получает право хода бесплатно.

### **Последний ход.**

Последний ход переходит к игроку, который не выиграл ни одного аукциона в этом раунде. Он получает право хода бесплатно, размещает остающийся шестиугольник на игровом поле и использует 10 АП, чтобы исследовать Тикал. Когда он закончит свой ход, все игроки переворачивают свои индикаторы торгов лицевой стороной вверх, и новый раунд начинается заново.

### **Новый раунд.**

Новый набор шестиугольников ландшафта вытягивается и выкладывается на стол. Игроки торгуются, как и прежде за право ходить. Начинает торги игрок сидящий по левую руку от игрока, который ходил последним и не выиграл ни одного аукциона.

### **Подсчет очков.**

Как и в стандартной версии игры, подсчет очков начинается немедленно после того, как игрок выбрал шестиугольник вулкана. Этот игрок откладывает шестиугольник вулкана и, как и прежде начинает подсчет очков. После того, как все игроки подсчитали очки, шестиугольник вулкана помещается на карте и игра ведется вновь привычным образом.

### **Окончательный подсчет очков и конец игры.**

После того, как последний шестиугольник ландшафта будет помещен на карту и игрок закончит свой ход, начнется финальный подсчет очков. Как и в стандартной версии игры, каждый игрок совершает ход подсчета очков. Последовательность финального подсчета очков отличается от стандартной версии правил. В этой версии, последовательность подсчета очков определяется самим количеством очков у игроков. Игрок с самым меньшим количеством очков подсчитывает очки первым. Затем игрок со следующим самым низким счетом берет ход и так далее до игрока с самым высоким количеством очков. Если два игрока имеют равное количество очков, наиболее близкий игрок по часовой стрелке к игроку, который располагал на поле последний шестиугольник местности, подсчитывает очки первым.

Когда все игроки подсчитали очки, наступает конец игры. Игрок с большим количеством очков - победитель.