

Boomtown (Бумтаун)

В этих холмах полно золота! Грядет Золотая лихорадка - с громким криком старатели мчатся на запад и основывают Boomtown! В этом городе, в сумасшедшей борьбе вам придется конкурировать с другими старателями за обретение своего счастья в золоте, но берегитесь разбойников, картежников и хитрых политиканов. Найдется много способов срубить денюжат в Boomtown

- Игра для 3 - 5 игроков
- Возрасты: от 10 и старше
- Время игры: 30 минут

Компоненты

- 60 карт (45 карт Приисков и 15 карт событий)
- Два кубика
- 5 фигурок фигурку бургомистра
- 10 маркеров Boomtown
- Покерные фишки (в ценностях: 1 'белые', 5 'красные' и 10 'синие') представляющие золото

Цель игры

Игроки - старатели, пытаются найти золото и разбогатеть. Каждый круг, прииски продаются с аукциона. Некоторые из них будут приносить золото по результатам бросков кубиков. Игроки могут также действовать как разбойники, владельцы таверн, и политики. Победа может быть достигнута различными путями. Игрок, обладающий к концу игры наибольшим влиянием, владеющий лучшими шахтами и скопивший золота больше других - побеждает.

Обзор игры

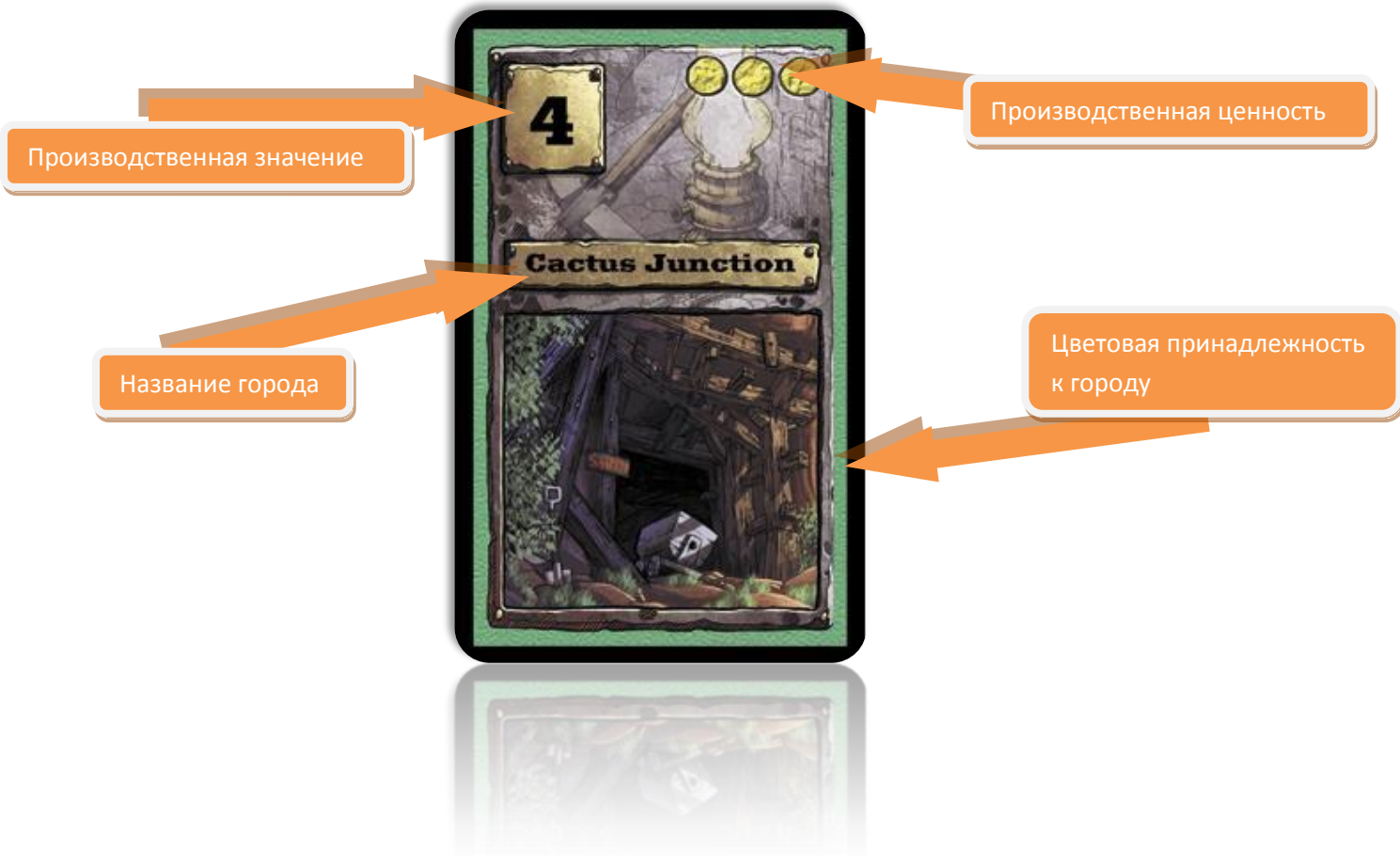
Каждый игрок начинает игру с 10 золота (в покерных фишках). Т.е. банк производит размен когда необходимо. Все карты тасуются и в кладутся на стол лицом вниз, образуя тем самым колоду.. Отметьте: при игре втроем, Вы можете убрать 15 карт из колоды, не смотря на них, для более быстрой игры. Два кубика, покерные фишки, маркеры города и фигурки бургомистров размещаются около колоды. Первый круг может начинаться.

Игровой круг

Случайно определите первого игрока. В следующих кругах первый игрок будет победителем последнего аукциона.

Выкладывание карт

Потяните из колоды карты, в количестве, равном количеству играющих. Отметьте: в первый круг все карты должны быть приисками. Если выпали другие карты, поместите их назад в колоду и замените их картами приисков, вытасенными из колоды. Перетасуйте колоду.



Аукцион

Аукцион начинается с первого игрока и продолжается по часовой стрелке. Первый игрок может или спасовать, или предложить одно или более золота. Каждый игрок, участник аукциона может или спасовать, или перебить ставку, предложив больше. Игрок, который спасовал, выбывает из аукциона и не может в нем участвовать. Аукцион продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют. Игрок не может предлагать больше золота, чем он имеет.

Отметьте: В очень редком случае, когда ВСЕ игроки спасовали, предложившим наибольшую цену считается игрок, спасовавший первым.

Выплата по аукциону

С четырьмя или пятью игроками

Игрок, предложивший самую высокую цену, платит всю сумму игроку с правой стороны от него. Тот игрок берет половину от полученного (округляется вверх) и затем передает оставшееся игроку сидящему справа. Тот игрок тогда тоже берет половину денег, которые получил, и дает остальных своему соседу справа и так далее. Это продолжается, пока не останется ничего, чтобы дать игроку справа. Отметьте: Игрок, предложивший наивысшую цену, никогда не получает назад часть денег, которые он заплатил. Поэтому, если его сосед слева получает два или больше золотых, он оставляет все, что ему дали.

С тремя игроками

Игрок, предложивший самую высокую цену, платит всю сумму игроку с правой стороны от него. Тот игрок берет половину от полученного (округляется вверх) и затем передает оставшееся игроку сидящему справа. Тот игрок тогда оставляет половину денег, и остальное отдает банку.

Выбор карт

Игрок, предложивший самую высокую цену, выбирает одну из карт, выложенных на аукцион. Если это - прииск, он кладет его перед собой лицом вверх. Если это - карта события, примените их специальные свойства (см. События, ниже). Как только игрок, предложивший самую высокую цену, выбрал карту, игрок с левой стороны от него должен выбрать одну из остающихся карт. Выбор продолжает проходить по часовой стрелке, пока каждый игрок не возьмет одну карту. Если игрок берет прииск, в городе которого бургомистр (см. Бургомистры ниже) другой игрок, он должен заплатить бургомистру столько золота, сколько у него есть шахт в этом городе.

Производство

Как только все карты были взяты, первый игрок бросает два кубика. Каждая шахта горной промышленности, производственное значение которой равняется сумме на двух кубиках, производит золото. Владелец прииска получает золото от банка, равное ценности производства месторождения (число золотых монет на карте). После этого круг завершается и начинается новый.

Карты Опасных Шахт

Отметьте, что некоторые шахты имеют специальное обозначение, значащее, что они опасны. Если в фазе производства выпадает 2 или 12 шахты разрушаются и удаляются из игры.



Обозначение опасной шахты

Бургомистры

Каждый игрок кладет карты шахт лицом вверх перед собой, чтоб их видели все остальные игроков. Шахты принадлежат определенным городам — каждый город имеет свой цвет (Cactus Junction = зеленый, Cold Mountain = фиолетовый, Coyote City = красный, Dry Gulch = желтый, и San Narciso = синий). Первый игрок, которому принадлежат две шахты в одном городе, становится бургомистром этого города, и берет соответствующую фишку Бургомистра (то есть того же цвета). С этого времени, каждый раз, когда игрок берет прииск, принадлежащий городу с бургомистром, он должен внести игроку плату, равную числу шахт, которые бургомистр имеет в этом самом городе. Если, в любое время, у игрока появляется больше шахт в городе, чем у текущего бургомистра, независимо от того, как у него появилась эта карта, этот игрок становится новым бургомистром и берет фигурку у прежнего. Если игрок становится новым бургомистром, беря прииск, он все еще должен заплатить прежнему бургомистру до взятия фигурки.

Конец игры

Конец игры наступает тогда, когда заканчиваются карты в колоде

Как только последний виток производства сделан, каждый игрок подсчитывает свои очки. Счет игрока вычисляется следующим образом:

- Все золото (в покерных фишках)
- + ценность производства всех шахт
- + 5 за фигурку Бургомистра

Игрок, набравший больше всего очков, побеждает.

Банкротство

Если по какой-нибудь причине (оплата бургомистра, карте события) Вы обязаны платить больше золота, чем Вы фактически имеете, вы должны заплатить то, что Вы можете. Игрок, получающий деньги, не получает дополнительной компенсации. Игрок, оставшийся без денег, не может участвовать в аукционах, пока деньги не появятся.

A game by Bruno Cathala and Bruno Faidutti

Editing: David K. Hurd and Amy Langlois

Graphics: Kara

Graphic Design: Lawrence Whalen Jr.

Russian translation: Alexander Tokmakov

© 2004 Asmodee, France

© 2004 Face 2 Face Games,

Большинство событий имеет мгновенный эффект и после этого сбрасываются. Однако некоторые, (Салун, Девочки из Салуна, Губернатор, Новая Жила) кладутся наряду с шахтами и имеют длительный эффект. Другие (Телеграф и Мустанг) должны быть сохранены игроком и могут использоваться в игре позже.

Может случиться, что игрок должен выбрать карту, которую он не может использовать — Губернатор, если у него нет фигурки бургомистра, или Девочек, если у него нет Салуна. В этом случае, игрок держит карту перед собой — она не имеет никакого эффекта, пока игрок не становится бургомистром города или не берет карту Салуна.

События

Картежник

Играйте немедленно. Все игроки должны заплатить банку 4 золота. Эта карта должна быть немедленно сыграна и сброшена

Динамит

Взрывает прииск противника или Салун по вашему выбору и их карты удаляются из игры. Эта карта должна быть немедленно сыграна и сброшена

Конфискация

Возьмите прииск у другого игрока по своему выбору. Вы можете взять только месторождение, в городе которого, у вас уже есть шахта. Если у города есть бургомистр, Вы должны произвести оплату. Эта карта должна быть немедленно сыграна и сброшена

Губернатор

Разместите одну из своих фишек Бургомистра на этой карте. Этот бургомистр - теперь губернатор. Пока эта фишка - губернатор, цена, которую платят другие игроки, беря месторождение в этом городе, удвоена. Если другой игрок берет под свой контроль эту фишку Бургомистра, карту Губернатора сбрасывают.

Ограбление

Выберите игрока и число между 2 и 12 — сумма, которую Вы пытаетесь украсть. Бросьте кубики. Если выпало выбранное число или большее, Вы ограбили этого игрока. Если выпало меньшее число, ограбление неудачно, и эта карта не имеет никакого эффекта. Эта карта должна быть немедленно сыграна и сброшена.

Мустанг

Держите эту карту и используйте ее позже, чтобы немедленно выбрать карту после того, как определен первый игрок (сделавший наивысшую ставку), вместо обычного хода по часовой стрелке. После этого порядок хода возобновляется на нормальный. После того, как карта сыграна, ее сбрасывают.

Новая Жила

Поместите эту карту под одной из Ваших шахт. С этого времени, ценность производства этого месторождения увеличена на 3 золота. Если это месторождение - взорвано или конфисковано, новая жила уходит вместе с этой картой. Если она помещена в опасную шахту, то после разрушения шахты, карта жилы сбрасывается.

Салун

Поместите эту карту перед собой рядом с Вашими шахтами и поместите деревянный символ выбранного вами города. С этого времени, каждый раз, когда месторождение в выбранном городе производит золото, его владелец должен заплатить Вам 2 золота, которое он тратит в Вашем Салуне.

Девочки из Салуна

Поместите эту карту рядом с вашим Салуном. С этого времени, каждый раз, когда месторождение в городе, которому принадлежит Салун, производит золото, его владелец должен заплатить Вам 4 золота вместо 2. Если Салун - взорван, эту карту сбрасывают.

Грабеж Дилижанса

Вы получаете 10 золота от банка. Эта карта должна быть немедленно сыграна и сброшена.

Телеграф

Держите эту карту у себя и используйте ее, когда захотите. После любого броска кубиков в фазу производства Вы можете изменить результат одного из кубиков. После этого карта сбрасывается.