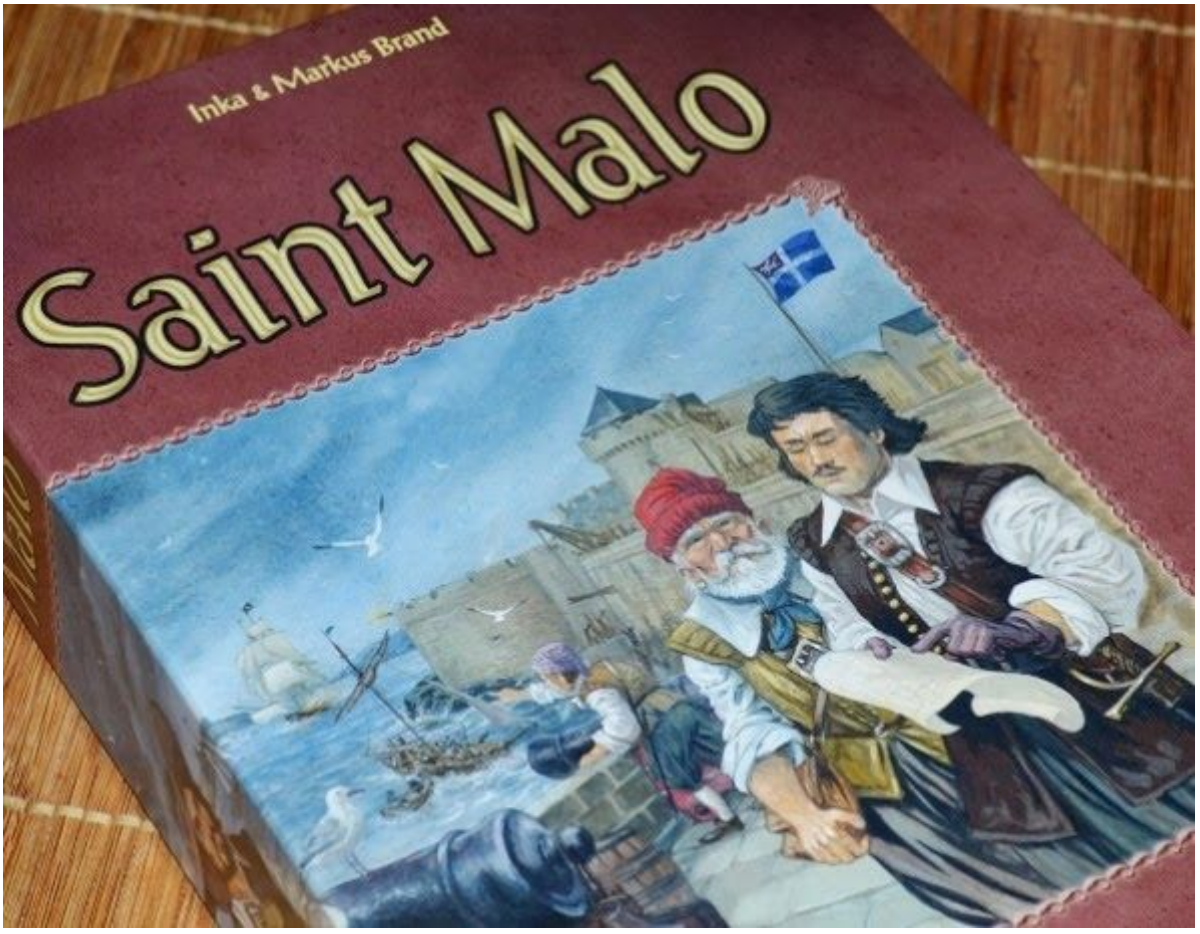
Saint Malo – палка, палка, огуречик, вот и вышел… архитектор



Как вы знаете, я нахожусь в постоянном поиске интересных настолок на кубиках, причём любого жанра и уровня сложности. И вот недавно, случайно наткнувшись на какой-то старый обзор, я занёс в вишлист игрушку от Alea под названием **Saint Malo**. И видно, это была судьба, так как, зайдя в местный магазин, я увидел, как уже слегка подвыцветшая коробочка ждёт меня на полке.

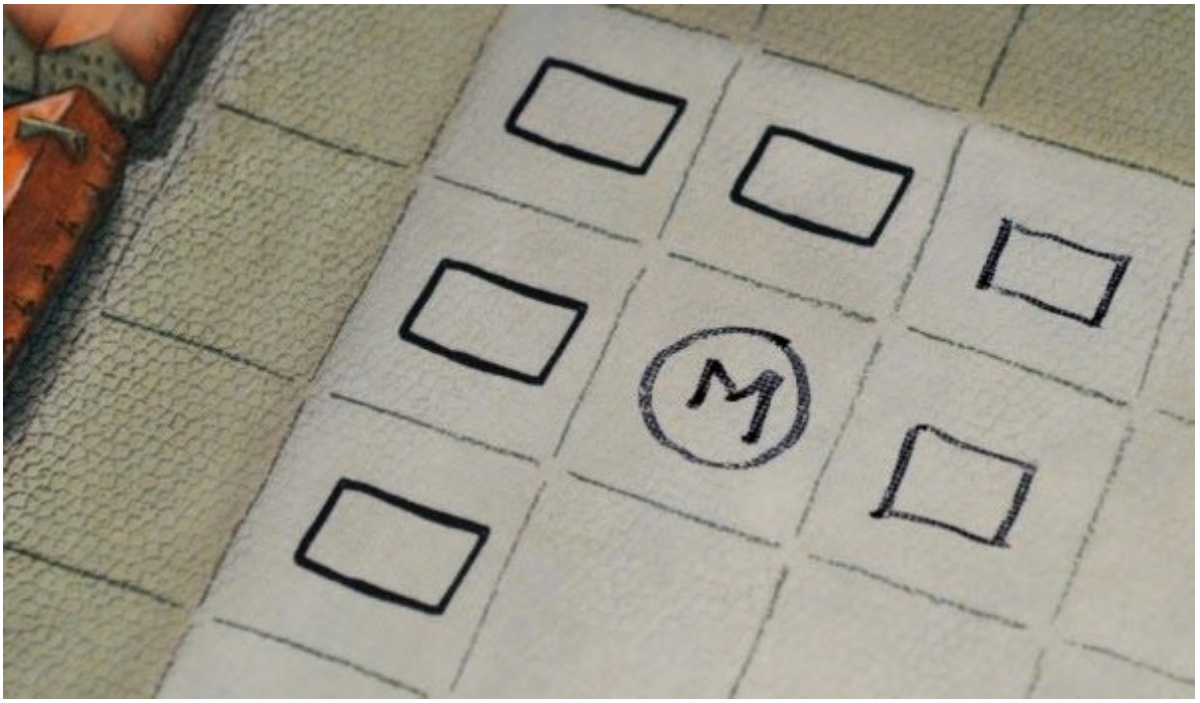
Удивившись, что авторами выступают небезызвестные Inka и Markus Brand, подарившие нам Village, я принялся потрошить компактную, но увесистую коробку. Но рассматривать было особо нечего, ибо компонентов тут с гулькин нос, а весь вес создают плотные глянцевые планшеты. Кроме них на дне лежали фломастеры и пять деревянных кубиков.

В Saint Malo участникам предлагается развивать свой средневековый городишко с помощью рисования. Какие именно ресурсы, здания или жителей обозначать на собственном планшете, укажет результат бросков кубиков. Механика набрасывания давно знакомая: есть 3 попытки, между которыми желаемые грани можно оставлять.

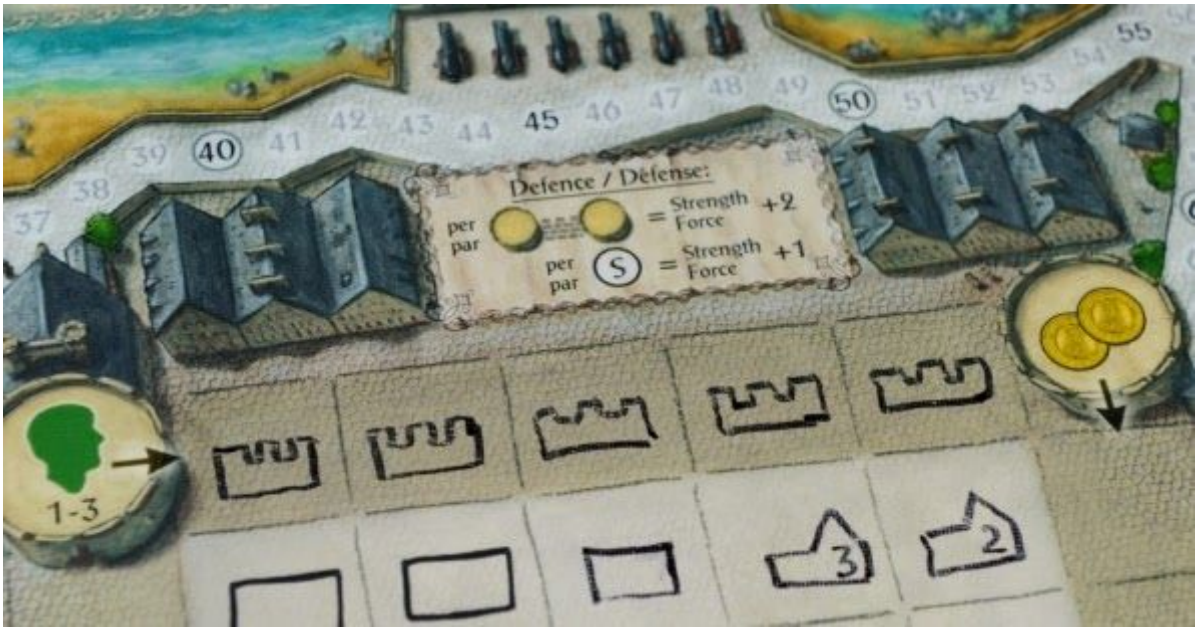
Стартовый капитал игрока: 3 монеты, 2 бревна и 4 ящика с товарами.

Единственный своеобразный нюанс – в конце фазы бросков игрок выбирает и применяет кубики только одного типа, а также обязательно разыгрывает негативный эффект пиратов. Всего же на кубиках 6 разных символов.

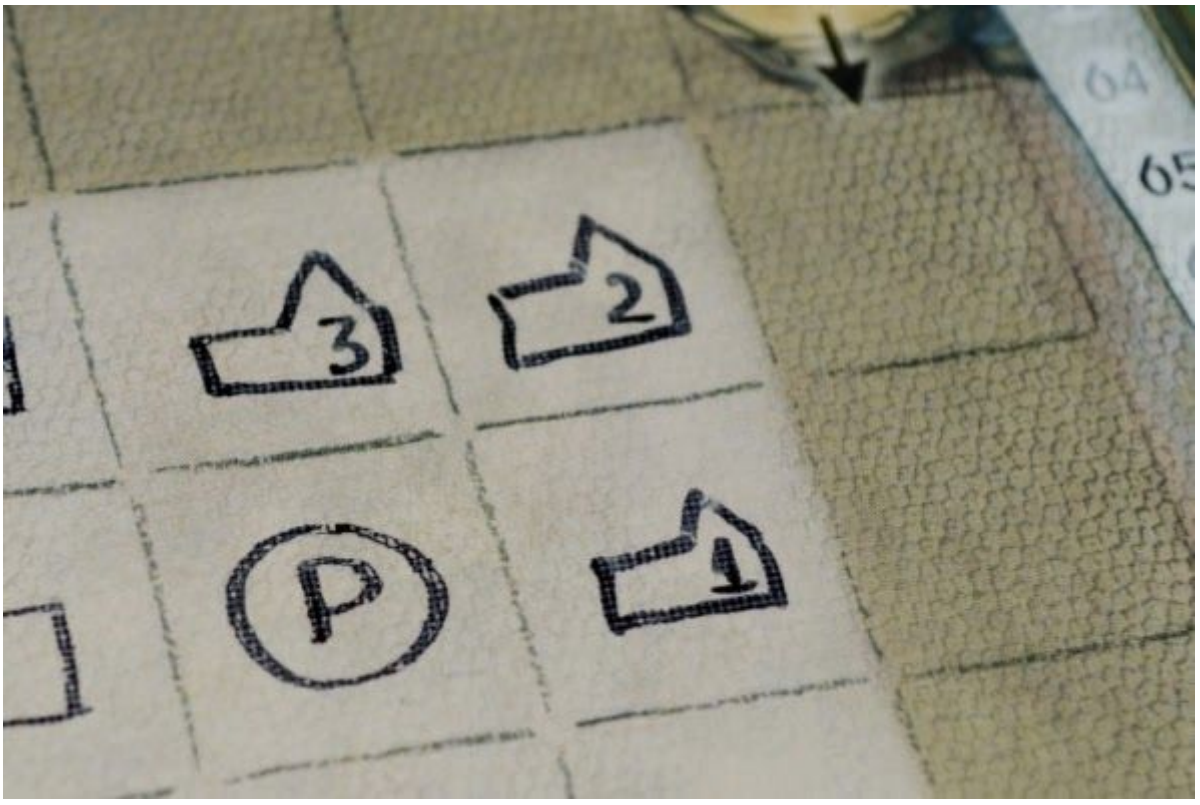
Ящики. Неотъемлемой частью жизни портового города является торговля. Улучшить своё финансовое положение помогут ящики с товарами. Их следует размещать рядышком, а позже для получения монет между ними желательно впихнуть торговца.



Стены. Для стен предназначены специальные затемнённые клетки вокруг города. За завершённый участок, состоящий из пяти секций, полагается указанная награда в монетах, жителях или победных очках. Вдобавок, каждый участок стены повышает показатель защиты города на 2.



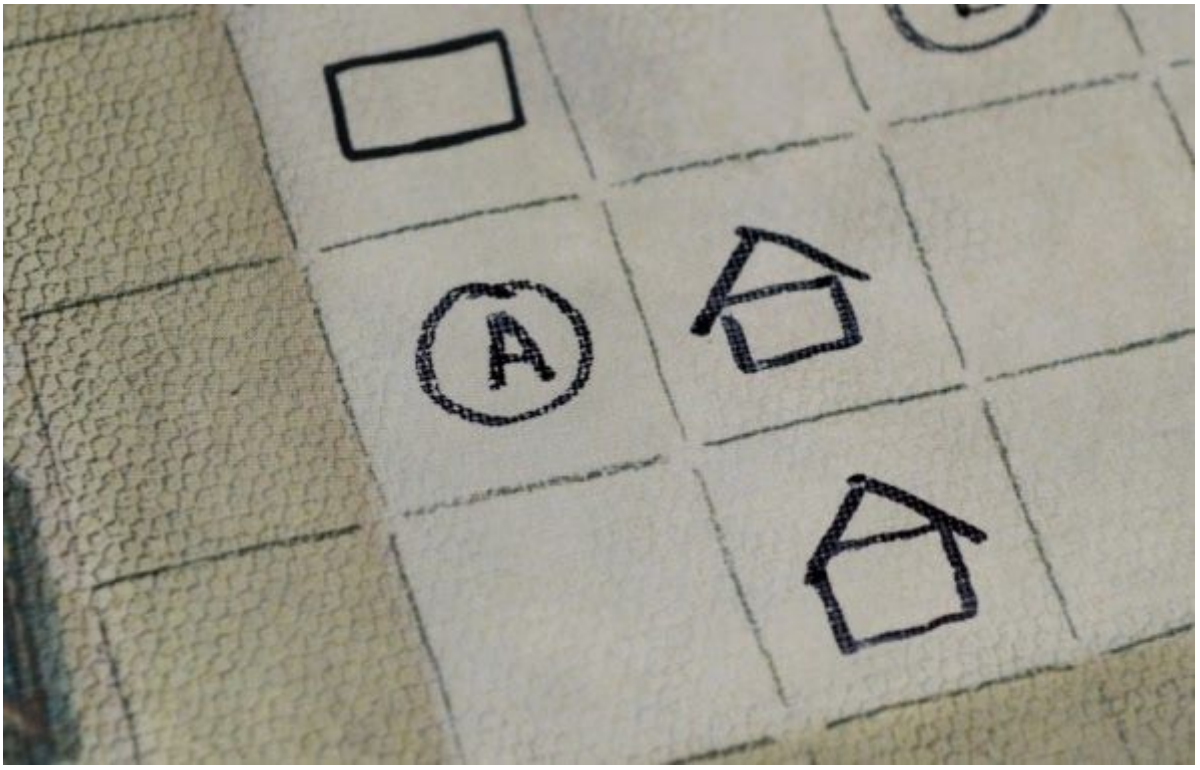
Церкви. Количество выброшенных крестов позволяет построить строго одну церковь соответствующего уровня (или ниже). Лепить церкви можно куда угодно. В конце партии очки даются за последовательность уровней, начиная с первого. Допустим, если у вас нарисовано 4 церкви с уровнями 1, 2, 2 и 3, то заскорится только группа из трёх последовательных (1-2-3). Как и в случае с ящиками, рядом с церквями полезно оставить место для священника.



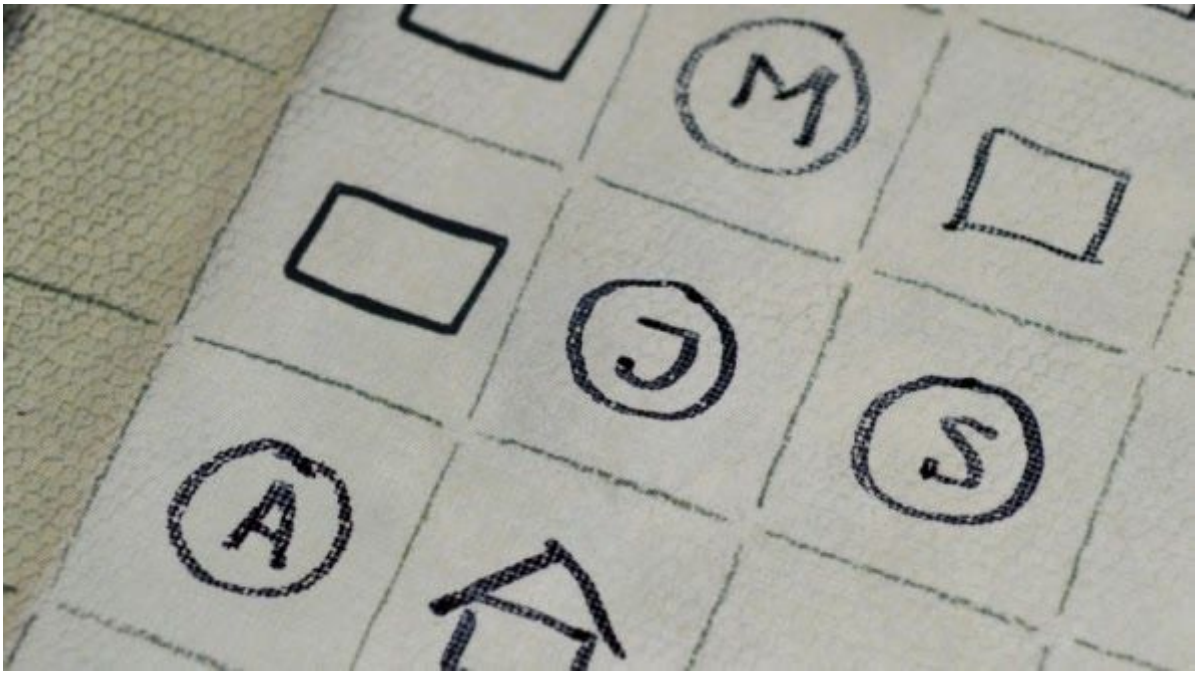
Брёвна. Дерево потребуется для строительства домов, да и сами по себе деревяшки в конце принесут по 1 ПО. Тематичный момент заключается в том, что за доставку придётся заплатить. Причём, от количества брёвен стоимость доставки не меняется и составит 2 монеты. Посему пополнять хранилище этим ресурсом желательно сразу в больших объёмах.

Жители. Тут всё чуточку сложней. Тип жителя зависит от числа зелёных головешек, выпавших на кубах. Нарисовать, как и церковь, можно только одного. Каждый житель обладает своим уникальным эффектом и обозначается соответствующей буквой в кружке:

- *Горожанин* (1 голова, C) – просто приносит одно победное очко.
- *Солдат* (2 головы, S) – повышает защиту города на единицу.
- *Священник* (2 головы, P) – приносит по очку за рядом стоящие церкви.
- *Торговец* (3 головы, M) – пополняет казну: по монете за каждый смежный ящик.
- *Архитектор* (3 головы, A) – вместе с брёвнами позволяет нарисовать жилой массив (от 1 до 3 домиков), который тоже принесёт очки.



- *Жонглёр* (4 головы, J) – даёт по 2 очка за разные типы жителей рядом с ним.
- *Дворянин* (5 голов, N) – вознаграждает 7 очками.



Как видно, несмотря на количество вариантов, свойства жителей вполне логичные и несложные. Кроме этого, они ещё дублируются на поле-памятке.

Пираты. Скрещенные сабли не блокируют кубики, как бывает в других подобных играх, но в конце фазы бросков всегда переносятся на специальный трек. Каждый заполненный ряд обозначает атаку с указанной силой.

Набегам корсаров можно противостоять, возводя стены и нанимая солдат. Если обороняться нечем, то игрок обязан зачеркнуть на планшете одну из пушек. В конце партии каждое зачёркнутое орудие – это штраф в 5 ПО.

В принципе, картина ясна. Каждый ход пытаемся выжать из своих бросков наиболее приемлемый результат, чтобы максимально эффективно застроить мини-городишко. Партия заканчивается, когда кто-то разрисовал все 45 клеток.

К очкам, заработанным по ходу дела за эффекты жителей, стены и дома, прибавляются ПО за церкви, оставшиеся монеты и брёвна. Плюс, тому, кто застроил весь город, полагается бонус

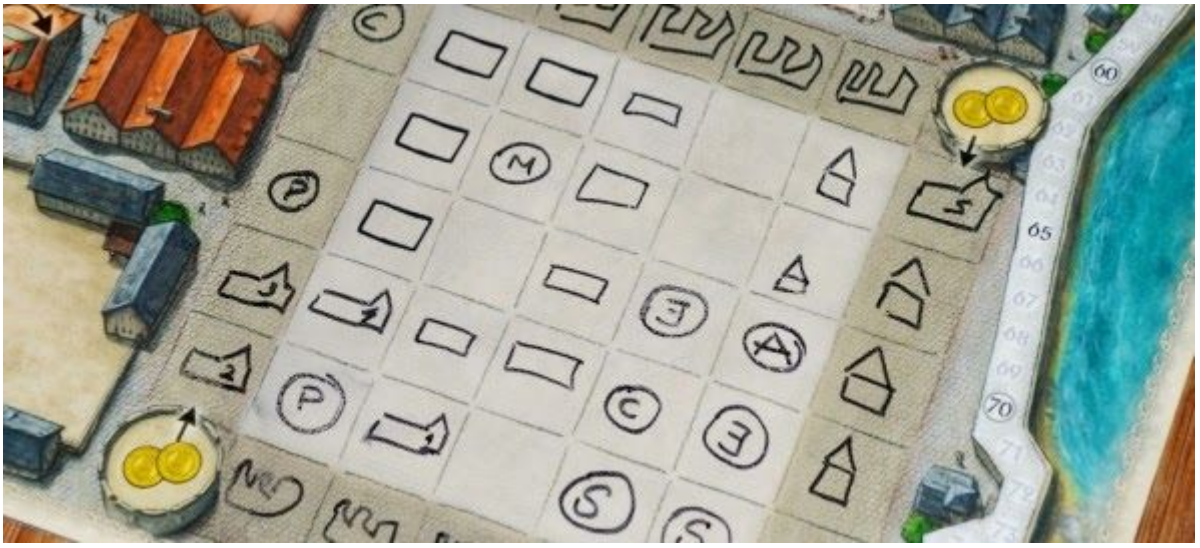
в 5 ПО. Ну, и не забываем про минусы за проигранные сражения.

На первый взгляд может показаться, что игра играет тобой, ведь ты банально оставляешь одинаковые грани, которых выпало больше всего. Но это не так. Да, на старте партии такое допускается, так как есть несколько вариантов начального развития, но потом уже преобладает риск и холодный расчёт.

Свести рандом на нет позволяют деньги. За 2 монеты игрок вправе перевернуть кубик на любую грань (если это не пират) и получить комбинацию, какую душа пожелает.

Другая возможность ужиться с его величеством случаем – это всегда иметь запасной план, а лучше сразу несколько. Другими словами, развиваться нужно во всех направлениях, чтобы любой результат оказался к месту, а сильная комбинация не пропала даром.

Один из интереснейших моментов для меня помимо азарта бросков и занятной лаконичной экономической модели является процесс оптимального размещения объектов с учётом их взаимодействия. Этакая приятная головоломка, разнообразящая партии и позволяющая применять разные стратегии («rush» на церквях, домах, типах жителей и т.п.).



Взаимодействия тут практически нет. Следить приходится только за треком пиратов и успехами соперников, чтобы и атаки, и финал партии не стали неожиданностью.

Лучше всего играть на двоих. Большим составом партия может затянуться до неприличия, что не есть хорошо для такой лёгкой кубиковой забавы.

Отдельно хочется обсудить решение с рисованием. По сути, все компоненты можно было выполнить в картоне (жетоны жителей/монет, тайлы построек) или дереве (брёвна), что благоприятно сказалось бы на внешнем виде настолки. Но представьте, насколько возросла бы её стоимость. Даже скромные 30 евро не увяжутся с незатейливым игровым процессом.

А так, чувствуется и оригинальность (это тебе не галочки в кружках ставить, а целое художество), и компактность (сетап вообще секундный). Вдобавок, нет той муторной возни, а игроки могут без проблем запасаться одинаковыми ресурсами и плодить одинаковых жителей, не боясь, что не хватит жетонов.

Так что решение правильное и реализовано она достаточно качественно. Претензия у меня лишь одна – в комплекте не хватает тряпочки для стирания фломастеров. Плюс, нужно считаться с тем, что под конец руки будут измазюканы в чернилах.

В общем, игра в своей категории достойная. В моей коллекции она займёт почётное место рядом с кубиковыми вариациями La Granja и Nations. Подобных филлеров много не бывает — огромной реиграбельностью похвастаться они не могут, и лучше их чередовать. Если нравится выше упомянутые игрушки, а также Roll Through the Ages, то советую обратить внимание. От меня Saint Malo получает уверенную 7/10.