Инка и Маркус Бранд

Saint Malo

Бросайте кубики, чтобы построить ваш город

(перевод: Вадим Nikadim, Роман Kurguru)

ИДЕЯ ИГРЫ

Игроки в качестве мудрых руководителей городов пытаются застроить свои вначале пустые города, чтобы набрать как можно больше очков. Они делают это путем броска пяти кубиков до трех раз за ход. Затем выбирают символ и рисуют один такой же на своем “плане города” стираемым маркером.

Будь то житель или священник для победных очков, торговец, ценный за деньги, или другие полезные персонажи, такие как строители или дворяне, всех следует выбирать с умом и разумно помещать на игровое поле.

И не забывайте следить за пиратами, которые снова и снова нападают на город. Лучше построить достаточное количество городских стен, а также иметь одного или нескольких солдат, которые помогут защититься.
Побеждает игрок, набравший к концу игры наибольшее количество победных очков.

ИДЕЯ ИГРЫ

Участники играют в качестве мудрых руководителей городов, пытаясь отстроить самый лучший город и победить, набрав наибольшее количество победных очков.

Помимо городских стен, домов и церквей, существует много полезных персонажей разных типов, таких как строители, дворяне и торговцы.

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

1 Главный планшет *(стираемый)*

5 Планшетов городов *(стираемый)*

5 Маркеров *(“не перманентных”)*

5 Кубиков *(каждый с 6 различными символами)*

(Примечание: Следы от маркера с игрового поля удалять только сухой тканью. Пожалуйста, убедитесь, что используете “не перманентные” маркеры!)

Если вы читаете эти правила впервые, то игнорируйте текст в боковой панели. Он служит для краткого изложения правил, чтобы легко и быстро освежить вашу память и вернуться в игру.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите **главный планшет** на середину стола. *Здесь отмечают атаки пиратов во время игры. Так же здесь показано как различные типы персонажей могут быть использованы после броска.*

Выдайте каждому игроку **планшет города**, который он размещает перед собой вместе с **маркером**. Уберите все неиспользуемые материалы в коробку.

Дайте **5 кубиков** самому молодому игроку.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите главный планшет на середину стола

- Выдайте каждому игроку 1 планшет города и 1 маркер

- Выдайте первому игроку кубики

Детали Планшета Города и Рекомендации:

Городская стена - шкала победных очков, на которой игрок отмечает засчитанные очки. *У этого игрока на данный момент 31 победное очко.*

В начале игры в городе каждого игрока в наличии 4 ящика с товарами. *Этот игрок добавил еще 3 ящика.*

Иллюстрация на башне показывает, какой бонус получит игрок, когда построит только стены на 5 клетках в направлении стрелки. (Бонус здесь: 2 монеты.) *Этот игрок, например, получил 3 очка за завершенную стену снизу.*

Все, что добавляется во время игры, можно поместить на внешнее поле 4x5 (темное) – *люди, стены, ящики, церкви или дома.* То же самое относится и к внутреннему полю 5x5 (светлое) с одним исключением: кроме стен!

Эта подсказка указывает, как игроки могут увеличить свою защиту (против пиратов): каждый солдат увеличивает защиту на 1, каждая завершенная стена увеличивает защиту на 2. Если игрок не может противостоять нападению пиратов, он должен вычеркнуть одну из своих пушек (минус 5 победных очков в конце игры). *У этого игрока, например, сила защиты 3 (1 за солдата, 2 за завершенную стену).*

В “Банк” добавляются все новые монеты и вычеркиваются те, что были потрачены на поворот кубиков или поставку бревен. У каждого игрока есть 3 монеты на начало игры. *Этот игрок, например, получил 10 монет и потратил 6 из них.*

Подсказка для подсчета победных очков.

Этот игрок начал первым, поскольку он заштриховал крышу в начале игры.

Здесь указано, что каждый поворот кубика стоит 2 монеты и что символ со скрещенными мечами нельзя повернуть.

На “Склад древесины” добавляют новые бревна (стоимость отправки 2 монеты) и оттуда их используют для постройки домов. У каждого игрока в наличии 2 бревна на начало игры. *Этот игрок, например, получил 3 бревна – и затем использовал все 5.*

GAMEPLAY

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Самый молодой игрок ходит первым. Чтобы это отметить, он должен заштриховать крыши трех домов находящихся над его складом древесины *(см. рисунок на предыдущей странице).*

Игра проходит по часовой стрелке, пока хотя бы один игрок не заполнит все 45 клеток своего города.
Игра проходит по часовой стрелке, пока хотя бы один игрок не заполнит все 45 клеток своего города.

В свой ход бросайте кубики до трех раз

В свой ход вы должны бросить кубики от *одного* до *трех* раз. Бросайте все 5 кубиков в первый раз, после чего вы можете “сохранить” любые кубики которые захотите; т.е. отложить от 0 до 5 кубиков в сторону без изменений. Бросьте оставшиеся кубики во второй раз, после чего можете снова сохранить некоторые или все из них. И наконец, бросьте кубики в третий раз.
Примечание: В третий раз вам, конечно же, разрешено перебрасывать кубики, сохраненные после первого броска.

Выброшенные “скрещенные мечи” (см. ниже) ничем не отличаются от остальных кубиков и могут быть переброшены или сохранены как обычно!

Засчитайте кубики после того как закончили бросать

После того как вы закончили бросать кубики, засчитайте все пять кубиков. После этого наступает очередь следующего игрока бросать кубики 3 раза и т.д.

Применение результатов бросков кубиков

Подсчет:
Всегда засчитывается только один символ (а так же все символы скрещенных мечей)

После того как вы закончили бросать кубики, засчитайте результаты пяти кубиков. При этом, вы должны выбрать только один символ из пяти *Кроме того* вы всегда должны засчитывать “скрещенные мечи” которые вы выбросили *(более подробно ниже в разделе “Пираты”).*

Кубик можно повернуть за 2 монеты каждый

Перед тем как засчитать ваши кубики, вы можете выбрать один или несколько кубиков с несовпадающими символами, чтобы повернуть их. Стоимость каждого выбранного вами кубика для поворота 2 монеты, которые вы вычеркиваете из вашего “Банка”.

Важно: Запрещается поворачивать кубики со скрещенными мечами; вы не можете поворачивать любой кубик на символ скрашенные мечи или наоборот!

Пример: Анна бросала три раза и закончила с этими кубиками. Она решает использовать символ ящик с товарами и теперь может так же повернуть символы стены или головы на ящик с товарами за 2 монеты каждый. Она не может повернуть кубик со скрещенными мечами! После того как она засчитала ящик с товарами, она должна перечеркнуть одну клетку на основном планшете за кубик скрещенных мечей (см. ниже).

Прочие пояснения

Если не хотите, вы не должны использовать все совпадающие символы
(Исключение: Мечи)

- Вы не обязаны использовать все кубики с одинаковым символом для подсчета. *Так, например вы можете использовать 2 из 4 выброшенных символов голов, если хотите завербовать солдата вместо жонглера (см. ниже).*
Исключение: Вы всегда должны применять свойство всех выброшенных вами кубиков со скрещенными мечами.

- *Нельзя* разделять символы, которые вы выбросили на кубиках, более чем на одно действие.
Если вы выбросили 3 креста, например, то вы можете построить одну церковь уровня 1, 2 либо 3, но никогда уровня 1 плюс церковь уровня 2! Аналогичное правило распространяется и на головы: четыре головы, например, не добавят в результате жителя и строителя: вы должны выбрать: это будет либо житель, либо строитель.

Символы нельзя разделять для выполнения нескольких действий

- Все, что вы получаете, добавляйте в пустые клетки. После того как клетка была занята, она не может быть использована для чего-то другого.
- На 20 клетках темного цвета можно размещать *все что угодно*, но в 25 внутренних светлых клетках может быть что угодно, *кроме стен*. Как только вместо стен на внешних клетках размещается, что то иное, то стену с башнями на обоих концах считают "разрушенной", а вместе с ней теряется и соответствующий этому участку стены бонус *(см. ниже)*, а так же дополнительный бонус защита, силой 2 *(см. ниже)*. Это остается в силе, даже если все остальные клетки заполнены стенами.

Засчитывая, всегда вписывайте в пустые клетки.

***Все* может быть добавлено на темные клетки, но при этом *стены не могут быть добавлены* на светлые клетки.**

Индивидуальные действия/ символы кубиков

Действия/Символы

Бревно (коричневый):

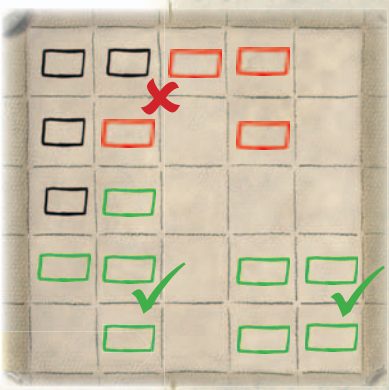
Если вы выбрали этот символ, то добавьте одно бревно на склад древесины *(см. рисунок)* за каждый соответствующий символ на кубиках. Стоимость *доставки* 2 монеты (не за бревно!), независимо от того, сколько бревен добавляется на склад. Бревна используются при строительстве домов для получения победных очков с помощью архитектора *(см. ниже)*.

Бревна (коричневый) добавляются на склад древесины *(стоимость доставки 2 монеты)*

Ящики с товарами *(оранжевый)*:

Если вы выбрали этот символ, то добавьте в ваш город по одному ящику с товарами *(см. рисунок)* за каждый выброшенный символ. Все ящики за один ход должны быть *соединены* между собой *по вертикали и/или горизонтали (не по диагонали!)*. Они могут быть рядом с ранее добавленными ящиками, но не обязаны. Ящики с товарами используются для получения денег через торговцев *(см. ниже)*.

Ящики с товарами (оранжевый) всегда добавляются соединенной группой



Пример: Стефан выбросил четыре кубика с ящиками товаров.

Стены (серый):

Если выбрали этот символ, добавьте одну стену *(см. рисунок)* на *внешнюю* пустую клетку на выбор за каждый выброшенный символ.
Они могут быть размещены друг с другом или с ранее добавленными стенами, но не обязаны.

Стены (серый) добавляются на внешние клетки по вашему выбору

Как только вы завершаете *непрерывную* линию стен из пяти внешних клеток между угловыми башнями, вы *немедленно* получаете бонус, указанный на башне по стрелке. Этим бонусом могут стать 2 монеты в банк, 3 очка или *один* персонаж 1-3 уровня на пустой клетке по вашему выбору. Если вы получили персонажа, то добавляете его так, как если бы выбросили *максимум* 3 головы *(см. ниже)*. Это означает, что вы не можете добавить жонглера или дворянина, но можете добавить любого другого персонажа вместе с их обычными эффектами *(например, получение денег от торговца или строительство дома с помощью архитектора)*.

Непрерывная стена между двумя башнями дает соответствующий бонус, а так же увеличение силы защиты на 2

В дополнение к этому бонусу, каждая *непрерывная* стена между двумя башнями увеличивает силу защиты на 2 *(больше см. “Пираты”)*.

Крест (фиолетовый):

Если вы выбрали этот символ, то добавьте *одну* церковь (см. рисунок) на *одну* пустую клетку по вашему выбору. Впишите в границы церкви количество использованных кубиков, например 1, 2, 3, 4 или 5. (*Помните: Вы можете использовать меньше символов, чем то количество, которое вы выбросили!)*.

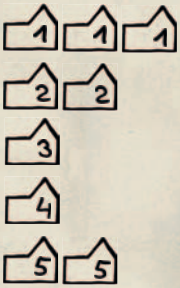
Кресты (фиолетовый) позволяют строить церкви

Большая церковь приносит больше победных очков *в конце игры*. Для этого церковь должна быть частью *последовательной* возрастающей “серии” из церквей, начиная с церкви уровня 1 и затем уровня 2, и т.д. Таким образом, церковь уровня 5 принесет 7 победных очков в конце игры (увеличивая очки с 13 до 20 за серию) при условии, что в городе есть по одной церкви уровня 4, 3, 2 и 1. Можете добавлять церкви *в любом месте* в городе; им не нужно находиться рядом друг с другом, чтобы заработать очки.

Завершенная последовательная “серия” церквей приносит 20 победных очков в конце игры

Заметьте: Для строительства церквей требуются только кресты – ни строитель и/или дерево.

Пример: В городе Микаэлы есть несколько церквей в разных местах: три 1 уровня, две 2, одна 3, одна 4 и две 5 уровня. Она набирает за них 25 победных очков; 20 очков за полную серию, 4 очка за вторую серию из 1 и 2 уровня, и 1 очко за третью церковь 1 уровня. Вторая церковь 5 уровня ничего не приносит, так как отсутствуют церкви уровней 3 и 4.



20 ПО 4 ПО 1 ПО

Головы (зеленый):

Если вы выбираете этот символ, добавьте *одного* персонажа в ваш город (в виде круга с буквой в нем). Какого персонажа добавить, зависит от, того сколько одинаковых символов вы используете.

За одну зеленую голову можно добавить “Жителя”. Он немедленно принесет вам 1 победное очко.

За две зеленых головы вы можете добавить “Солдата” *или* “Священника”.

Каждый солдат увеличивает вашу силу защиты на 1 во время нападения пиратов *(см. ниже).*

Каждый священник немедленно приносит вам 1 победное очко за *каждую* церковь, которая к нему *примыкает* (в том числе и по диагонали!) в тот момент, когда вы его добавляете.

Не работает в обратном направлении, то есть, добавляя церкви к такому священнику, вы не будете получать победные очки.

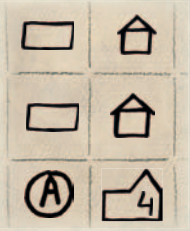
За три зеленых головы можно добавить“Строителя” *либо* “Торговца”.

Добавляя строителя, вы немедленно можете использовать до трех еще не использованных бревен со склада древесины для строительства домов (см. рисунок).

Перечеркните использованные бревна, а затем добавьте соответствующее количество домов в ваш город. Все дома, которые вы строите в свой ход, должны быть соединены по вертикали и/или горизонтали (как ящики с товарами) и по крайней мере один дом должен примыкать к только что добавленному строителю (можно по диагонали!). Новые дома могут находиться рядом со старыми домами и/или строителями, но не обязаны.

И наконец, засчитайте победные очки (3, 6 или 9) на шкале ПО.

Пример: Стефан выбросил 4 головы, но хочет использовать только 3 из них, чтобы добавить строителя. Он перечеркивает последние 2 бревна на своем складе древесины и добавляет букву А обведённую в круг за строителя, а так же два дома (по диагонали примыкающих к строителю и вертикально соединенные друг с другом). И наконец, он засчитывает 6 победных очков на шкалу очков победы.



Уточнение: использование бревен в отличие от их доставки не стоит никаких денег!

Когда вы добавляете торговца, постарайтесь поместить его на клетку , рядом с которой наибольшее количество ящиков с товарами, так как торговец получает одну монету (отправляется в банк) за каждый ящик с товарами, примыкающий к нему (в том числе и по диагонали!).

Примечание: Ящики не “опустошаются” торговцем. Это означает, что они могут быть использованы для получения дополнительных монет путем размещения рядом с ними другого торговца. Тем не менее, больше ящиков, размещенных рядом с ранее добавленным торговцем, не принесут дополнительных монет от него.

Головы (зеленый) позволяют добавить одного персонажа

1 зеленая голова

Житель: 1ПО

2 зеленые головы:

либо
Солдат: сила защиты + 1

либо
Священник: 1ПО за примыкающие церкви

3 зеленые головы:

либо
Строитель: строительство от 1-3 домов за 3, 6, или 9 ПО (перечеркнуть 1-3 бревен)

либо
Торговец: 1 монета за примыкающие ящики

Пример: Анна добавляет торговца. Она получает 7 монет и добавляет в свой банк. Если она добавит позже еще одного торговца в указанном пространстве, то она получит еще 4 монеты.

4 зеленых головы:
Жонглер: 2ПО за каждый прилегающий *тип* персонажа

За четыре зеленых головы вы можете добавить “Жонглера”. Каждый жонглер сразу приносит 2 очка за *каждого персонажа* (в том числе другого жонглера) *прилегающего* к нему (и по диагонали!), когда вы его добавляете.

Добавление еще одного персонажа к ранее размещенному жонглеру больше не принесет вам дополнительных очков за жонглера!

Пример: Стефан добавил жонглера. Он засчитывает 6 победных очков (второй строитель ничего не приносит). Если он позже добавит одного жонглера в указанную клетку, то наберет еще 6 очков.

5 зеленых голов:
Дворянин: 7 ПО

За пять зеленых голов вы можете добавить “Дворянина”. За это вы немедленно получите 7 победных очков.

Пираты

Перечеркните одну клетку за символ скрещенные мечи

Полный ряд: Атака пиратов (с возрастающей силой)

Символ “Скрещенные мечи” выполняет особую функцию. Если в ваш ход вы выбросили один или больше таких символов, вы *должны* вычеркнуть одну клетку на главном планшете за каждый символ в *дополнении* к обычному подсчету очков в конце хода. Вычеркивайте клетки в направлении слева направо. Когда вычеркивается последняя клетка (отметим, что это зависит от количества игроков!), пираты атакуют. *Например, при игре с 3 игроками это происходит через 6 клеток. Каждый* игрок после этого должен защищаться, а не только тот игрок, который навлек атаку.

Первая атака пиратов (1 ряд) с силой 1, вторая (второй ряд) с силой 3, третья (3 ряд) с силой 6 и т.д.

Если ваша сила во время нападения пиратов меньше, то вы должны перечеркнуть одну из своих пушек (-5ПО)

В ходе нападения каждый игрок складывает силу защиты его солдат (1 за каждого) и непрерывных стен (2 за каждую). Если сила защиты игрока меньше силы атаки пиратов, то он должен вычеркнуть одну пушку на стене его города. Каждая перечеркнутая пушка принесет минус 5 победных очков в конце игры.

Примечание: При игре меньше чем 5 игроков вычеркните соответствующие столбцы на главном планшете: они не используются (см. рисунок).

Все символы скрещенных мечей отмечаются на каждом ходу, это означает, что иногда клетки из нижнего ряда так же должны быть отмечены. После шестого нападения пиратов (сила 12), можно игнорировать символы скрещенных мечей. Однако вы по-прежнему не можете поворачивать их!

Игроки всегда могут закончить свой очередной ход, прежде чем перечеркивать клетки за выпавшие символы скрещенных мечей (и в результате чего может произойти атака пиратов).

Пример: После того как Михаэла повернула символ головы (заплатив 2 монеты) и добавила 2 участка стены в своем городе, она перечеркивает 3 клетки на главном планшете. В результате сила атаки пиратов 6. Каждый из 4 игроков, чья сила защиты в диапазоне от 0 до 5 перечёркивает одну из своих пушек.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если вы заполнили последнее пустое место в вашем городе, то текущий раунд играется до конца, чтобы игроки закончили игру с одинаковым количеством ходов. На этом игра завершается.

Затем игроки отмечают дополнительные очки на треке победных очков:

- каждый игрок, заполнивший все 45 клеток, засчитывает 5ПО;
- за каждые 2 монеты, которые остались у вас, засчитайте 1ПО;
- за каждое бревно, которое осталось у вас засчитайте 1ПО;
- за “серии церквей” которые у вас есть засчитываете от 1-20ПО;
- за каждую перечеркнутую пушку вы теряете 5ПО.

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством пустых клеток в его городе. Если все еще несколько победителей то объявляется ничья.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только город одного из игроков заполнен
Подсчитайте дополнительные очки:

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает

Перевод на русский язык и верстка: Вадим Nikadim, Роман Kurguru.

The authors and the publisher thank the many playtesters for their assistance, especially Ines Glöckner, Michaela and Stefan Hein, Conny Hönicke, Frauke Küßner, Anke and Steffen Müller, Michaela and Jochen Schellenberger, Kai Stübben as well as the groups from Bad Aibling, Bernau, Gengenbach, Grassau, Reutte and Siegsdorf.

If you have questions, issues or criticisms about this game, please contact us at:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau
Phone: 0049 8051 - 970720 | Fax: 0049 8051 – 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2011 Inka & Markus Brand
© 2012 Ravensburger Spieleverlag

230555