Таити

Дэвид Е. Вайтчер

Эта игра о быстрых каноэ и плодородных островах для 2-4 игроков в возрасте от 13 лет.

Время игры: примерно 45 минут.

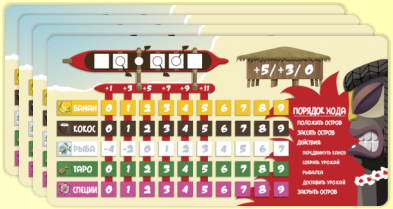
Ваш маленький остров очень мирный и процветающий, но вскоре он не сможет прокормить Ваше многочисленное племя. К счастью, будучи людьми мирными, вы решили не бороться за то немногое, что есть. Вместо этого, вы отправитесь на Ваках (морское каноэ) ловить рыбу и собирать урожай на многих близ-лежащих островах. Богиня плодородия Хаумеа благословила эти острова, и они богаты фруктами, плодами и специями. Большим почетом пользуется человек собравший лучший урожай в деревне. Вам дается шанс выиграть морскую гонку и доказать, что Вы лучший добытчик деревни!

Состав игры:

1 тотем Хаумеа
(богиня плодородия)

80 кубиков товаров
(5 видов по 16 шт.)

4 каноэ

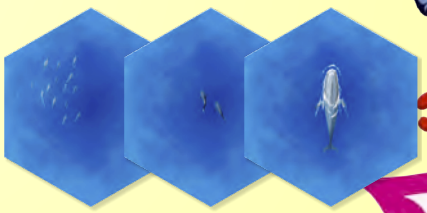


4 игровых планшета

Жетон
первого игрока

18 тайлов островов

Тайл родного острова
(двусторонний)



3 тайла воды

15 жетонов
истощения

7 жетонов бонусных продуктов:
(4 для 4-х и 3 для 2/3 игроков)

1 мешочек

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Как храбрый мата-иапо или почти-вождь вашего племени, Вы были избраны исследователем близлежащих островов с целью сбора урожая и ловли рыбы. Вы будете зарабатывать славу для себя, в виде очков победы, собирая все разнообразие даров природы в течение всего сезона. Бонусы будут начислятся за сбор Ваших тайно выбранных лучших продуктов.

Когда дары островов иссякнут, а сезон подойдет к концу, мата-иапо который собрал больше всех продуктов будет провозглашен героем племени, и победит в игре!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите тайл родного острова в центр игровой зоны, как показано на рисунке справа. Эта плитка двухсторонняя: одна сторона для 2-х и 4-х игроков, другая для 3-х игроков.

Расположите плитки воды рядом с родным островом, по граням плитки, которые не имеют изображения рифов.

Выберите стартовые плитки островов и разместите их по оставшимся граням острова, как показано на рисунке (стартовые плитки, отмеченны бабочками).

Для 2-х и 4-х игроков плитки с бабочками.

Для 3-х игроков плитки с бабочками.

Поместите тотем Хаумеа на родной остров, а кубики продуктов на соседние острова в соответствии с их изображениями.

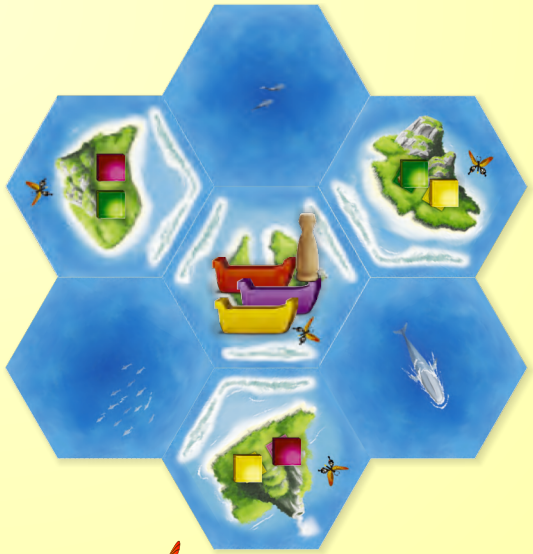
Перемешайте оставшиеся плитки островов и положите их рубашкой вверх в две примерно одинаковых стопки в пределах досягаемости. Заметьте, что при игре 3-х игроков, одна стопка будет на одну плитку больше.

Примечание: *Опытные игроки могут брать вместо стартовых плиток, любые другие на свой выбор.*

Жетоны истощения перемешайте и сложите лицом вниз. Уберите их пока в сторону.

Каждый игрок выбирает и берет игровой планшет и каноэ одного цвета. Поместите каноэ на родной остров.

для 2-х или 4-х игроков



для 3-х игроков

Возьмите жетоны бонусных продуктов в соответствии с количеством игроков (на жетоне указано на какое количество игроков он рассчитан) и перемешав взакрытую раздайте их игрокам.

Подсказка: *Не показывайте этот жетон другим игрокам! Этот жетон показывает продукт, пользующийся наибольшим спросом. Собирая данные продукты Вы сможете заработать больше бонусных очков.*

В зависимости от количества игроков, уберите из игры следующие кубики продуктов:

При 4-х игроках используются все кубики.

При 3-х — уберите по 2 кубика каждого цвета.

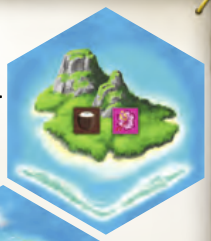
При 2-х — уберите по 4 кубика каждого цвета.

Положите остальные кубики продуктов в мешок и хорошо перемешайте их.

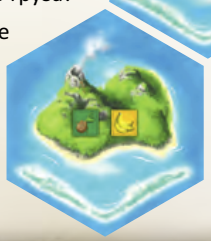
Игрок, который последним передвигает каноэ заканчивает текущий ход. Не имеет значение каким по очереди будет он ходить, все равно все игроки имеют равное количество ходов.

Тайлы островов

Каждый тайл Острова имеет с двух сторон коралловые рифы. Эти рифы опасны для вашего каноэ, и могут привести к потере драгоценного груза!



Каждый остров также имеет два разных поля, которые определяют, какие виды продуктов могут появиться на этом острове.



Ваш игровой планшет

Планшет разделен на две части:

Схема каноэ показывает Ваше каноэ. Она имеет шесть «клеток» для гребцов или кубиков продуктов. 1 клетка «постоянно» занята гребцом и не может быть использована для хранения продуктов. 2 клетки без круглых значков гребцов, и могут быть использованны только для хранения продуктов. 3 другие клетки со знаками гребцов но также могут быть использованы для хранения продуктов. Число гребцов определяет количество **действий**, которые Вы можете совершить в свой ход.

Ваше каноэ может перевозить до 5 кубиков продуктов за раз. При их погрузке в лодку, заполняйте сначала 2 пустые клетки а потом уже клетки для гребцов. Каждая занятая клетка гребца сокращает количество **действий** которые Вы можете совершить в свой ход.

Таблица урожая, место где вы складываете кубики продуктов доставленные на родной остров. Ряд клеток для каждого типа продуктов. Каждая клетка в таблице может содержать один кубик товара соответствующего типа.

В верхней части таблицы урожая располагаются бонусы которые можно заработать собрав полный комплект продуктов.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов. В каждом раунде игроки действуют по очереди, по часовой стрелке вокруг стола.

Каждый ход игрока в свою очередь, делится на 4 фазы, которые необходимо выполнить по порядку:

1. **Фаза исследования**
(Пропустите, если сыграны все тайлы островов.)

2. **Фаза благословения Хаумеи**

3. **Фаза действий**

4. **Фаза истощения**
(Эта фаза пропускается, пока не будет сыгран последний тайл острова.)

Финальным раундом считается тот, до начала которого останутся активными 4 острова.(Так каждый игрок совершит одинаковое количество ходов). После окончания финального раунда игра заканчивается. (**см. конец сезона**).

ФАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ

Богиня Хаумеа показывает путь к плодородным островам: в эту фазу вы можете переместить тотем Хаумеи и выложить новый тайл острова на игровое поле.

Перемещение Хаумеа

Хаумеа всегда должна перемещаться в сторону края игрового поля:

• Если тотем Хаумеа **не на крайнем** гексе поля, **необходимо** переместить ее туда.

• Если тотем Хаумеа **на крайнем** гексе поля, вы также **можете** передвигать ее.

Передвинуть тотем Хаумеи можно в любом направлении на один тайл. Но после перемещения он должен оказаться на краю поля.

Рифы не влияют на движение богини Хаумеи.

Выкладывание тайла острова

После того как вы переместили тотем Хаумеи (или решили не делать этого), Вы должны выложить 1 тайл острова на игровое поле. Возьмите верхний тайл с одной из двух стопок и выложите на стол лицом вверх.

Вы должны соблюдать два правила при размещении нового тайла острова:

1. Новый тайл кладется рядом с тайлом тотема Хаумеи.

2. Новый тайл кладется таким образом, чтобы он соприкасался по крайней мере с 2 тайлами на столе.

Разместить новый тайл можно вращая в любую сторону главное чтобы соблюдались эти 2 правила.

Важно: После выкладывания последнего тайла острова на стол, наступает момент покинуть богине Хаумеи острова на зиму. А с ней с игрового поля удаляется и тотем Хаумеи. Оставшуюся часть игры фаза исследования пропускается.

После того как Хаумеа покидает игру, сезон урожая подходит к концу. Будьте внимательны игра скоро тоже закончится.

Пример: *Софья первый игрок. Она должна передвинуть тотем Хаумеи, потому что тот не находится на краю игрового поля. Она решает, сдвинуть его на 1 тайл вниз. Затем она берет новый тайл из стопки и, повернув его рифом в противоположную от родного острова сторону, кладет его рядом с тайлом воды, на котором стоит тотем Хаумеи.*

ФАЗА БЛАГОСЛОВЕНИЯ ХАУМЕИ

В этой фазе Вы должны вытаскивать из сумки кубики продуктов, и размещать их на соответствующие поля островов, если это возможно.

Если Хаумеа находится в игре, вы должны доставать 3 кубика из сумки. Если Хаумеа покинула игру (все острова сыграны), то достаете только 2.

Если взятые Вами кубики соответствуют пустым полям на любом острове, и остров не отмечен жетоном истощения (включая тайл размещенный Вами в фазу исследования), вы должны поместить кубики на эти поля. Если есть несколько полей, соответствующих цвету кубика, выбирайте поле на свое усмотрение.

Внимание: Нельзя класть кубики на продуктовые поля острова помеченного жетоном истощения (**см. фаза истощения**).

Все кубики, которые Вы не смогли положить на игровое поле должны быть возвращены в сумку.

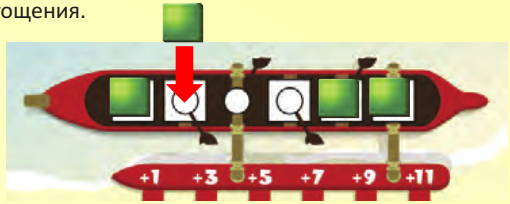
Пример: *После размещения тайла, Софья достает 3 кубика из мешка: 1 банан, 1 специя и 1 рыба. Кубик Банана совпадает с одним из пустых полей на новом тайле острове, поэтому она кладет кубик на соответствующее поле. Два других кубика не находят должных мест и возвращаются в сумку.*

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В эту фазу Вы получаете возможность предпринять ряд действий, передвинуть каноэ по полю, собрать урожай или доставить его на родной остров.

Ваше изображение каноэ показывает количество действий, которые вы можете совершить. На это указывает количесво гребцов. Каждый гребец, который не закрыт кубиком продукта дает 1 действие. Такое как загрузка, выгрузка или потеря кубика продукта, количество гребцов в каноэ (и, следовательно, количество действий, которые вы можете совершить) не изменится. Вы всегда будете иметь хотя бы 1 действие, при том что их можно увеличить до 4-х.

Если в любой момент вашего хода, окажется что количество незанятых гребцов в каноэ **меньше или равно** общему числу действий, которые вы совершили, вы должны закончить фазу действий и начать фазу истощения.



Пример: *Толя загрузил три продукта на свое каноэ, поэтому он имеет всего трех свободных гребцов. Это позволяет ему совершить до трех действий в свой ход. Он использует свое первое действие, чтобы перейти к новому острову, там он собирает урожай. Это его четвертый кубик, и он должен занять одного из своих гребцов. Теперь он имеет только два свободных гребца , то есть 2 действия, и он больше не может совершать действий в этот ход. В свой следующий ход Толя переходит на родной остров (1 действие), а затем выгружает все товары на своем каноэ (2-е действие). Но теперь у него 4 свободных гребца и он получает еще 2 действия!*

Действия

У вас есть 4 действия на выбор:

а. Плыть на своем каноэ
б. Собрать урожай продуктов
в. Занятся рыбалкой
г. Доставить продукты

Вы можете на свой выбор совершать те или иные действия в любой последовательности и количестве.

Плыть на каноэ

За 1 действие Вы можете переместить каноэ на любые соседние тайлы.

Для пересечения рифов, не требуется каких либо дополнительных действий но это может привести к потере продуктов с вашего каноэ. Каждый раз, пересекая рифы, Вы должны достать 1 кубик из сумки. Переплывая рифы дважды ("двойной риф»), вы должны достать уже 2 кубика.

Если кубики из сумки соответствуют любому из кубиков на каноэ, считается что эти продукты упали за борт!

Все кубики, и из сумки и если есть упавшие за борт возвращаются обратно в сумку.

Пропустите эту часть если Вы не везете продукты на каноэ (так как все равно не рискуете продуктами).

Пример: *Софья пересекает на лодке двойной риф. Она везет 2 кубика продуктов в каноэ: 1 кокос и 1 банан.*

Так как она пересекает двойной риф, она должна вытащить 2 кубика из сумки.

Вот неудача! Она вытаскивает кубик банан и кубик специя. Так как кубик банан соответствует одному из кубиков в ее каноэ, она должна отдать этот кубик обратно в сумку! 2 кубика задействованных в розыгрыше также возвращаются в сумку.

Сбор Урожая

За 1 действие, Вы можете взять с острова 1 кубик любого имеющегося там продукта и поместить его на пустом поле на Вашем изображении каноэ.

Пример: *Толя прибыл на остров, на котором есть 2 кубика продуктов: банан и специи. У него уже есть два кубика: специи и кокос. Ему бы хотелось взять кубик специи, но НЕЛЬЗЯ, так можно было бы сделать только если бы у него на лодке был только кубики специи, поэтому он берет кубик банан. Так как пустые клетки уже заняты, он занимает место одного из гребцов.*

Правила перевозки продуктов на каноэ

Всегда выполняя погрузку продуктов на каноэ (собирая урожай или ловя рыбу), вы должны соблюдать эти 3 правила:

1. Нельзя одновременно перевозить более чем 5 кубиков продуктов в каноэ.

2. Вы можете погрузить в лодку столько кубиков одного цвета, сколько хотите, но только если у вас нет кубиков любого другого цвета в каноэ.

3. Если у вас в каноэ кубики разных цветов, то вы можете загрузить только один кубик каждого цвета.

Нельзя «выбрасывать» кубики, чтобы освободить место для других кубиков.

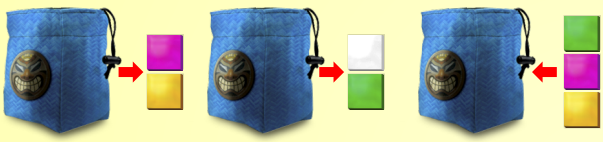
Рыбалка

За 1 действие, вы можете попытаться поймать рыбу, но только не на родном острове.

Чтобы поймать рыбу, достаньте 2 кубика из сумки. Если 1 и более кубик рыба (белый), то вы можете взять 1 кубик в свою лодку.

Если следующим действием Вы снова рыбачите не убирайте кубики в сумку, а доставайте новые 2 кубика, и только уже после того как закончите рыбачить уберите все кубики в сумку.

Пример: *Валерия решила порыбачить. Она тратит 1 действие достает два кубика из сумки, но они не белые. Она решает продолжить, тратя второе действие. Убрав 2 кубика в сторону, достает еще два из сумки. На этот раз один из них представляет собой рыбу! (белый кубик) Валерия с удовольствием кладет кубик рыбы в каноэ и возвращает остальные три кубика в сумку.*



Как только богиня Хаумеа покидает игру, некоторые острова становятся более рыбными, что делает их отличным местом для рыбалки! Если вы решите порыбачить на острове отмеченном жетоном истощения с изображением рыбы, вы будете брать из сумки не 2 кубика а целых 3. В случае успешной рыбалки взять можно будет также только 1 кубик рыбы.

Доставка продуктов

Если ваша лодка находится на родном острове, вы можете выгрузить все кубики продуктов за одно действие. Многие соплеменники помогают вам в этом!

Возьмите все кубики с вашего изображения каноэ и разместить их на соответствующие цветные клетки таблицы урожая, заполняя пустые клетки слево на право. Каждая клетка в таблице соответствует 1 кубику.

Вы можете собрать максимум 9 кубиков продуктов каждого цвета. Все кубики собранные свыше этого количества убираются из игры.

Пример: *Тимур, наконец, вернулся домой с груженным каноэ! Целых 4 кубика продукта: банан, кокос, специя и рыба. Потратив 1 действие на выгрузку продуктов он ставит каждый кубик на на соответствующую цвету клетку таблицы урожая:*

ФАЗА ИСТОЩЕНИЯ

Эта фаза вводится в игру только после ухода Хаумеи.

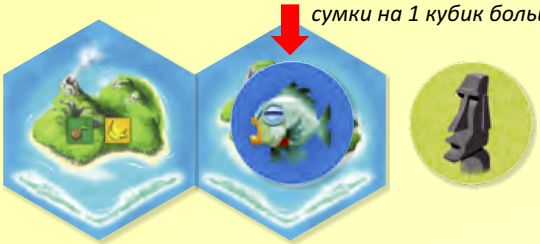
Начиная с хода когда Хаумеа покидает игровое поле, проверте сколько островов не имеют кубиков продуктов. Если такие острова есть, выберите один и положите на него взятый из стопки жетон истощения. Не имеет значения есть ли на этом острове каноэ любого игрока или нет.

Остров отмеченный жетоном истощения не производит кубиков продуктов до конца игры.

Примечание: Некоторые жетоны истощения имеют рисунок рыбы. Каждый раз, когда вы рыбачите, на острове отмеченном этим жетоном, вы берете дополнительный кубик из сумки (**см. рыбалка**).

Пример: *В конце своего хода, Марина смотрит на поле и видит два пустых тайла острова. Она собирает бананы, поэтому ей выгодно разместить жетон истощения на остров, который не имеет поля банана.*

Так как она положила на остров жетон истощения с рыбой, те кто будут здесь рыбачить будут брать из сумки на 1 кубик больше.



После завершения фазы истощения, ваш ход заканчивается, а игрок слева от вас начинает свой.

КОНЕЦ СЕЗОНА

Когда остается только 4 острова (не считая родного острова), не помеченных жетонами истощения, период сбора урожая подходит к концу. Неважно сколько и какие на этих островах кубики продуктов.

Все оставшиеся игроки совершают свои ходы как и заканчиваю этот раунд. Игра подошла к концу.

Все игроки перемещают оставшиеся на изображении каноэ кубики продуктов в таблицу урожая. Для этого не надо плыть на родной остров и выгружать продукты.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Вы считаете очки по следующей схеме:

Продукты: За каждый вид продукта, вы получаете очки, равные числу в первой справо клетке от кубика продукта в таблице урожай.

Бонус за лучшие продукты: Вы получаете бонусные очки, если вы собирете больше других игроков кубиков продуктов вид которых указан на вашем жетоне бонусных продуктов. Вы получаете 5 очков, если у вас больше (или столько же) кубиков чем у других, и 3 очка, если у вас второй показатель по количесту кубиков. бонусные очки начисляются за каждый продукт указанный на вашем жетоне бонусных продуктов.

Бонус за ассортимент: Бонусные очки начисляются за каждый полный комплектов продуктов, который Вы собрали. Набор включает в себя по 1 кубику каждого из 5 типов продуктов. Номинал бонуса указан над каждым столбцом таблицы урожая.

Игрок набравший большее количество очков, побеждает в игре!

Пример подсчет очков: *В конце игры таблица Марины выглядит следующим образом:*

Она суммирует очки за все пять типов продуктов:

Затем она смотрит на жетон своих лучших продуктов. У нее самое большое количество кокосов, так она получает 5 бонусных очков. И на втором месте по количеству бананов, прибавляет еще 3 бонусных очка.

Наконец, она считает бонус за ассортимент. Она полностью заполнила первые три колонки, так что она получает бонусные очки, равные числу над третьим столбцом. Это дает ей еще 5 бонусных очков.

Ее общий балл за игру 30 очков. И это по настоящему хороший результат. Она настоящий собиратель!

Перевод и верстка: KoTdeSigN '2012
Design: David E. Whitcher
Producer: James Mathe
Artist: Chuck Whelon
Layout: Clay Gardner
Rules Layout: Topher McCulloch
Editor: William Niebling
Playtesters: Matt Arnold, Clark D. Rodeffer, Jeremiah Lee, Willow Arlen

http://www.MinionGames.com
Copyright 2012 © All rights reserved.