

Правила настольной игры «Дайс Таун» (Dice Town)

Автор: Bruno Cathala, Ludovic Maublanc

Игра для 2-5 игроков

Перевод на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Где-то на Диком Западе... Представьте себе золотые прииски и прекрасные луга, будто созданные для разведения коров... Эти места привлекают первопроходцев, как мёд пчёл. В этой перспективной местности растёт пока ещё маленький городок Дайс Таун. Вопрос заключается в том, кто же станет владельцем города, когда он будет достроен. Что ж, дружище, если ты веришь в свои задатки лидера и не боишься бросить вызов другим претендентам, пора предъявить свои требования или навсегда отказаться от этой потрясающей возможности.

Состав Игры

- 1 игровое поле
- 19 карт Магазина
- 25 карт Участков Земли
- 5 стаканов для костей
- 25 покерных костей
- 43 игровые денежные купюры по \$1
- 30 золотых Самородков
- 1 карта со Значком Шерифа и подставка для неё

Как Победить?

Станьте самым влиятельным жителем Дайс Тауна, добывая золото, получая деньги и приобретая собственность...

Подготовка к Игре

Разложите игровые компоненты как показано на рисунке:

(Если в игре участвует менее 5-ти игроков, уберите лишние компоненты в коробку)



- 1) Перемешайте карты Магазина и сформируйте колоду, карты в которой должны лежать лицевой стороной вниз.
- 2) Перемешайте карты Участков Земли и сформируйте колоду, карты в которой должны лежать лицевой стороной вниз. Затем вытяните и выложите на поле лицевой стороной вверх 3 верхние карты.
- 3) Каждый игрок получает:
 - 1 стакан для костей
 - 5 покерных костей
 - 8 денежных купюр по \$1
- 4) Поместите 30 золотых Самородков на Прииск.
- 5) Поместите 3 денежные купюры по \$1 в Банк.
- 6) Самый младший игрок получает карту со Значком Шерифа и ставит её на специально предназначенную для этого подставку.

Игровой Процесс

Игра состоит из серии раундов. Во время каждого раунда каждый игрок:

I – Составляет покерную комбинацию из 5-ти костей.

II – В зависимости от собранной комбинации получает контроль над различными ключевыми зданиями Дайс Тауна, которые предоставляют возможность совершить определённые действия.

I – Составление покерной комбинации из 5-ти костей:



1 Каждый игрок одновременно со всеми кладёт в стакан свои 5 костей и встряхивает стакан. Затем он ставит перевернутый стакан на стол со спрятанными под ним костями.



2 Каждый игрок втайне от соперников заглядывает под свой стакан и оставляет 1 кость под ним, забирая остальные кости в руку.



3 Все игроки одновременно поднимают свои стаканы, демонстрируя оставленные ими кости. Это первая кость комбинации, которую будет составлять игрок в текущем раунде.



4 Затем все игроки совершают шаги 1-3 с оставшимися костями, каждый раз откладывая в сторону выбранную кость.



5 Этот процесс продолжается до тех пор, пока каждый игрок не выложит перед собой комбинацию из 5-ти костей.

Каждый игрок имеет право потратить несколько долларов, чтобы составить комбинацию получше:



1 Игроки могут оставить под стаканом более одной кости.

В примере слева игрок хочет оставить 4 кости, так как выбросил сразу 4 Королевы (Q) ...



2 Игрок оставляет под стаканом все выбранные кости и забирает в руку оставшиеся.

В примере слева игрок оставляет под стаканом 4 кости и забирает одну оставшуюся в руку.



3 Когда игрок переворачивает стакан, он немедленно платит по \$1 за каждую лишнюю оставленную кость! (в нашем примере это \$3).

Потраченные деньги кладутся на Дилижанс.



Заметка: Игрок имеет право вообще не оставлять под стаканом кости. За это он должен заплатить \$1 (кладётся на Дилижанс).

Довольно часто в игре может возникнуть ситуация, когда игроки, использующие деньги во время броска костей, составляют покерную комбинацию раньше других:

- Когда это происходит, игроки, ещё не составившие покерную комбинацию, могут один раз бросить все оставшиеся у них кости.
- Вне зависимости от результата броска, игроки обязаны добавить выпавшие кости в свою покерную комбинацию.
- Такие игроки не платят деньги за лишние оставленные кости.

II – Действия, Предоставляемые Зданиями Города

После того как все покерные комбинации будут составлены, игроки выполняют действия, предоставляемые зданиями города, в указанном ниже порядке:

(Заметка: Один игрок имеет право совершить несколько действий во время одного раунда. Может возникнуть ситуация, когда некоторые здания не попадут под контроль ни одного игрока. В случае возникновения ничьи, её решает Шериф.)



1) Прииск

Игрок, набравший больше всех 9'ок , занимается разработкой золотой жилы. Он получает по 1 Самородку за каждую 9'ку  в своей покерной комбинации.

Каждый самородок приносит в конце игры 1 ПО (Победное Очко).

2) Банк

Игрок, набравший больше всех **10**ок , грабит банк, забирая все находящиеся там денежные купюры.

Каждые 2 денежные купюры приносят в конце игры 1 ПО.

3) Дилижанс

Это место не принадлежит никому. Дилижанс приезжает, чтобы пополнить запасы наличности в банке: денежные купюры, находящиеся на Дилижансе, кладутся в банк в начале следующего раунда.

4) Магазин

Игрок, набравший больше всех **Валетов (J)** , отправляется в Магазин. Он берёт из колоды количество карт, равное количеству **Валетов (J)**  в своей покерной комбинации. Игрок выбирает себе одну из взятых карт, а остальные кладёт в стопку сброса рядом с полем.

(Если в колоде находится недостаточное количество карт, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду).



Эта карта приносит в конце игры 4 ПО.



Эта карта удваивает количество Самородков, когда вы работаете на Пришке.

Важно: В первом раунде игрок, получивший под свой контроль Магазин, совершает описанное выше действие дважды (берёт из колоды карты, выбирает 1 карту, сбрасывает остальные и снова берёт карты, выбирает одну карту и сбрасывает остальные).

5) Салун

Игрок, набравший больше всех **Дам (Q)** , приобретает благосклонность Девушек Салуна и может использовать их шарм, чтобы обкрадывать соперников. Выберите одного соперника и украдите у него столько карт*, сколько у вас **Дам (Q)**  в покерной комбинации (по рубашке вы можете определить, какой именно тип карт крадёте). Выберите из украденных карт одну и оставьте её себе, остальные карты верните их владельцу.

Кража карт позволяет вам одновременно ослабить одного из соперников и получить победные очки! Во время игры старайтесь следить за тем, у кого находятся самые сильные карты.

**Карты Магазина и/или Участков Земли.*

6) Шериф

Игрок, набравший больше всех **Королей (K)** , становится новым Шерифом: карта Значка Шерифа переходит к этому игроку. Шериф определяет победителя при ничье. Другие игроки могут предлагать Шерифу Самородки, карты и денежные купюры, чтобы повлиять на его решение.

Игрок, являющийся Шерифом в момент окончания игры, получает 5 ПО.

7) Ратуша

Игрок, собравший самую старшую покерную комбинацию**, улучшает репутацию города и Мэра, тем самым продвигая его политическую карьеру. Обрадованный мэр благодарит его, выделяя ему участок земли. Игрок получает самую нижнюю из 3-х выложенных на поле карт Участков Земли, а также по одной дополнительной карте (среднюю и затем

верхнюю из выложенных) за каждого Туза (A)  в его покерной комбинации. Игрок может получить только выложенные на поле карты, но не карты из колоды.

Оставшиеся на поле карты Участков Земли кладутся под низ колоды, а на три опустевших места выкладываются 3 новые карты.

Карты Участков Земли могут принести игрокам в конце игры 1-5 ПО.

***Старшинство комбинаций обозначено на рубашках карт Участков Земли.*

8) Доктор Невезение

Если игрок в текущем раунде не получил контроль ни над одним зданием, он может обратиться к Доктору Невезение. Если к нему обращается несколько игроков, порядок посещения устанавливает Шериф.

Игрок, посетивший Доктора Невезение, выбирает одно из следующих действий, если у него в покерной комбинации есть подходящая кость (несколько игроков могут выбрать одно и то же действие):

- **9'ка**  или **10'ка**  позволяет игроку огородить свой участок колючей проволокой. Выберите 2 из своих карт Участков Земли и положите их перед собой. Эти участки огорожены колючей проволокой, и ваши соперники не смогут их украсть.
- **Валет (J)**  или **Дама (Q)**  позволяет игроку взять верхнюю карту из колоды Магазина.
- **Король (K)**  позволяет организовать небольшую кражу. Каждый игрок должен отдать вам \$2.
- **Туз (A)**  позволяет вам организовать большую кражу. Каждый игрок должен отдать вам 1 Самородок.

Пример Конца Игрового Раунда

5 игроков получили следующие покерные комбинации:

Игрок 1 9 9 9 J K	Игрок 2 10 10 10 K K	Игрок 3 J J J J A	Игрок 4 Q Q Q A A	Игрок 5 9 Q Q J J
				

Прииск: У Игрока 1 больше всех 9'ок . Он отправляется на прииск и находит 3 Самородка.

Банк: У Игрока 2 больше всех 10'ок . Он грабит банк и забирает все находящиеся там денежные купюры.

Магазин: У Игрока 3 больше всех Валетов (J) . Он идёт в Магазин, берёт из колоды 4 карты, оставляет себе одну, а остальные сбрасывает.

Салун: У Игрока 4 больше всех Дам (Q) . При помощи Девушек он берёт 3 карты из руки одного выбранного им игрока, оставляет себе одну, а остальные две возвращает их владельцу. (Обратите внимание, что этому игроку не удалось собрать лучшую покерную комбинацию, поэтому его 2 Туза (A)  оказываются бесполезны).

Шериф: У Игрока 2 больше всех Королей (K) . Он становится Шерифом и ставит перед собой карту Значка.

Ратуша: У Игрока 3, учитывая 4 Валета (J) , лучшая покерная комбинация. Мэр доволен и в благодарность отдаёт ему первую карту Участка Земли. Кроме того, этот игрок получает ещё одну карту Участка Земли за своего Туза (A) .

Доктор Невезение: Игроку 5 не удалось получить контроль ни над одним зданием, поэтому он отправляется на приём к Доктору Невезение. Благодаря своей 9'ке , он имеет право огородить свой участок колючей проволокой. Он кладёт перед собой 2 свои

карты Участков Земли стоимостью 5 ПО каждая. Теперь он может быть спокоен – ни один игрок не сможет украсть у него эти бесценные карты.

Конец Игрового Раунда

Когда все игроки закончат совершать действия, они забирают свои кости, перекладывают деньги из Дилижанса в Банк и переходят к следующему раунду...

Так игра продолжается до тех пор, пока не будет достигнуто **одно** из условий конца игры:

- На Прииске закончились Самородки.
- Мэр раздал все карты Участков Земли.

Конец Игры и Подсчёт Очков Победы

Игроки подсчитывают свои Победные Очки (ПО) по следующей схеме:

+1 ПО за каждый Самородок

+1 ПО за каждые \$2

+5 ПО, если в момент завершения игры вы являетесь Шерифом

Карты, приобретённые в Магазине (с цифровыми значениями), приносят указанное на них количество ПО.

Карты Участков Земли приносят указанное на них количество ПО.

Игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем.

Пример Подсчёта Очков



6 Самородков приносят игроку 6 ПО.



\$7 приносят игроку 3 ПО (округление в меньшую сторону).



Шериф: 5 ПО.



Карты Магазина: $3 + 5 + 2 = 10$ ПО



Карты Участков Земли: $2 + 1 + 5 + 4 = 12$ ПО

Этот игрок в сумме набрал **36 Победных Очков**.

Список Карт Магазины

Карты Магазины сбрасываются сразу после использования.



Карты Снаряжения (6 карт)

Эти карты приносят в конце игры 1-8 ПО.



Динамит (1 карта)

Используйте эту карту, когда получаете контроль над Прииском.

Вы получаете в 2 раза больше Самородков.



Девушки (1 карта)

Используйте эту карту, когда получаете контроль над Салуном.

Вы совершаете действие Салуна дважды (вы можете выбрать одного и того же или разных игроков).



Грубиян (2 карты)

Используйте эту карту, когда показываете свои кости.

Вы можете оставить более одной кости, ничего не платя!



Профессиональный Шулер (2 карты)

Используйте эту карту, когда показываете свои кости.

После того, как вы покажете другим игрокам кости, оставшиеся под стаканом, вы можете перевернуть одну из них на любую сторону.



Взятка (1 карта)

Используйте эту карту, когда помогаете Мэру (Ратуша).

Мэр награждает вас не только стандартной картой Участка Земли, но и даёт вам карту Участка Земли из колоды (не показывайте её другим игрокам).



Неограниченный Кредит (1 карта)

Используйте эту карту, когда идёте в Магазин.

Совершите действие Магазины дважды.

**Нервный Джо (1 карта)**

Используйте эту карту немедленно.

Выбранный вами игрок отдаёт вам \$4.

**Маршал (1 карта)**

Используйте эту карту во время действия Шерифа.

Старый Шериф остаётся Шерифом на следующий раунд.

**Честный Делёж (1 карта)**

Используйте эту карту, когда противник грабит Банк.

Этот игрок должен отдать вам половину украденного (округление в меньшую сторону).

**Разыскивается (1 карта)**

Используйте эту карту, когда один из игроков использует карту Магазина.

Эффект сыгранной другим игроком карты отменяется.

**Эликсир Доктора Невезение (1 карта)**

Используйте эту карту, когда приходите на приём к Доктору Невезение.

Вы можете обратиться к Доктору Невезение, даже если в текущем раунде уже получили контроль над одним из зданий Дайс Тауна.

Часто Задаваемые Вопросы

Если у меня больше всех 10'ок, но банк пуст, а я больше не получаю контроль ни над одним зданием города, могу я посетить Доктора Невезение?

Да, можете, так как ничего не заработали в этом раунде.

Если в текущем раунде я получил карту Магазина, но у меня её украли в результате действия Салуна. Могу я пойти к Доктору Невезение?

Нет, так как вы получили контроль над Магазином, несмотря на то, что впоследствии потеряли карту.

Что происходит, если самую старшую комбинацию набирают сразу несколько игроков, например 2 игрока собрали по 4 кости?

Как и в покере, высшая 4-ка побеждает низшую. Вот порядок костей, начиная с низшей и заканчивая высшей: 9, 10, J, Q, K и A. Четвёрка Королей бьёт четвёрку Валетов. В случае Фулл Хауса сравните сначала тройку, а затем пару. Например «J J 9 9» бьёт «10 10 10 A A». Пара сравнивается только в том случае, если тройки идентичны. Самым старшим Стритом считается Стрит, заканчивающийся Тузом. В случае полной ничьи, победителя выбирает Шериф.

Кто побеждает, если в конце игры ничья?

В этом случае потенциальные победители сравнивают количество имеющихся у них карт Участков Земли... Игрок, получивший больше участков, побеждает. При дальнейшей ничье победителя среди претендентов на победу выбирает Шериф!

Во время нашей игры никто ни разу не обратился к Доктору Невезение, это нормально?

К Доктору Невезение часто обращаются только при игре вчетвером или впятером. Если в игре участвует меньшее количество игроков, на приём к нему ходят крайне редко, так что это нормально.

Игрок А использует карту «Грубиян» (не платя деньги, оставить более 1-й кости) – он хочет оставить 5 костей. Но Игрок Б использует карту «Разыскивается», которая отменяет действие любой сыгранной карты. Что должен делать Игрок А?

1. Если у Игрока А есть достаточное количество денег, он ДОЛЖЕН заплатить \$4 за все оставленные кубики.
2. Если у Игрока А не достаточно денег, он ДОЛЖЕН заплатить столько, сколько сможет, и решить, какие кости хочет оставить (то есть, если у него \$2, он платит \$2 и оставляет 3 кости).