

Правила настольной игры «Баконг» (Bakong)

Автор: Antoine Bauza

Игра для 2-6 игроков

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

В игре *Баконг* вам предстоит стать отважными искателями приключений и отправиться в джунгли Камбоджи на поиски великолепных бриллиантов. Взяв с собой рюкзаки и набравшись смелости, вы должны попытаться проложить путь через джунгли, избегая препятствий и ловушек. Но джунгли коварны и изменчивы – найти безопасный путь будет очень непросто.



Цель Игры

Цель игры – добраться из лагеря до храма Баконг и побыстрее вернуться обратно, прихватив с собой как можно больше изумрудов.

Состав Игры

- 24 тайла джунглей (двусторонние)
- 1 тайл лагеря
- 1 тайл храма Баконг
- 6 полей рюкзаков
- 6 фишек искателей приключений
- 2 шестигранных кубика
- 6 больших изумрудов
- 20 маленьких изумрудов со значением «3»
- 20 маленьких изумрудов со значением «1»
- 12 жетонов «ой!»
- по 2 каждого из 8 типов предметов
- 1 тайл «первого вернувшегося»
- книга правил

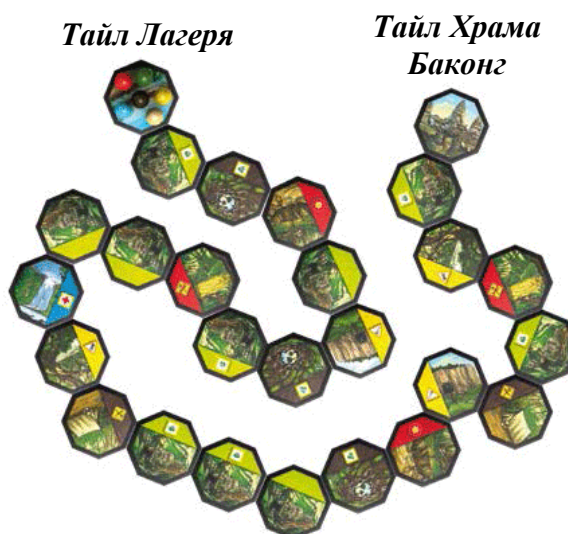


Подготовка к Игре

Один из игроков берёт тайлы джунглей и раскладывает их змейкой, начиная с тайла лагеря и заканчивая тайлом храма Баконг. Тайлы джунглей следует располагать в случайном порядке и произвольной стороной вверх.

Возьмите число больших изумрудов, равное количеству участвующих в игре игроков, выбирая в первую очередь изумруды с наибольшим значением. Лишние большие изумруды уберите обратно в коробку – они вам не понадобятся в текущей игре.

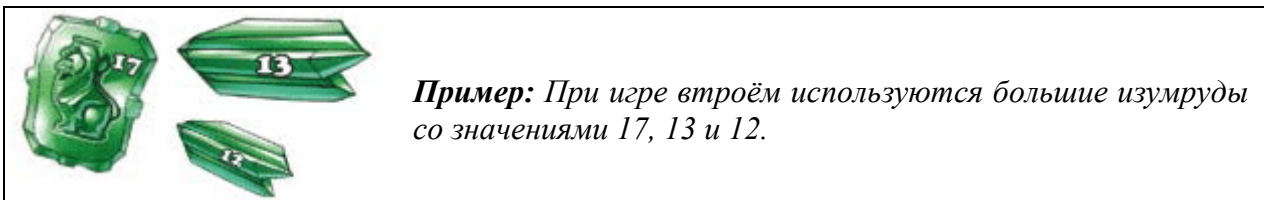
Предметы сортируются по парам и кладутся



рядом с дорогой через джунгли. Рядом кладутся маленькие изумруды. Предметы и маленькие изумруды составляют резерв.

Каждый игрок берёт одно поле рюкзака и фишку искателя приключений того же цвета. Затем фишки искателей приключений ставятся на тайл лагеря.

Самый младший игрок начинает игру. Он выбирает один из доступных предметов и кладёт его в свой рюкзак. Затем тоже самое делают остальные игроки в порядке хода часовой стрелки.



Игровой Ход

Все игроки совершают действия по очереди, по часовой стрелке. В свой ход каждый игрок бросает 2 кубика и последовательно предпринимает 2 действия:

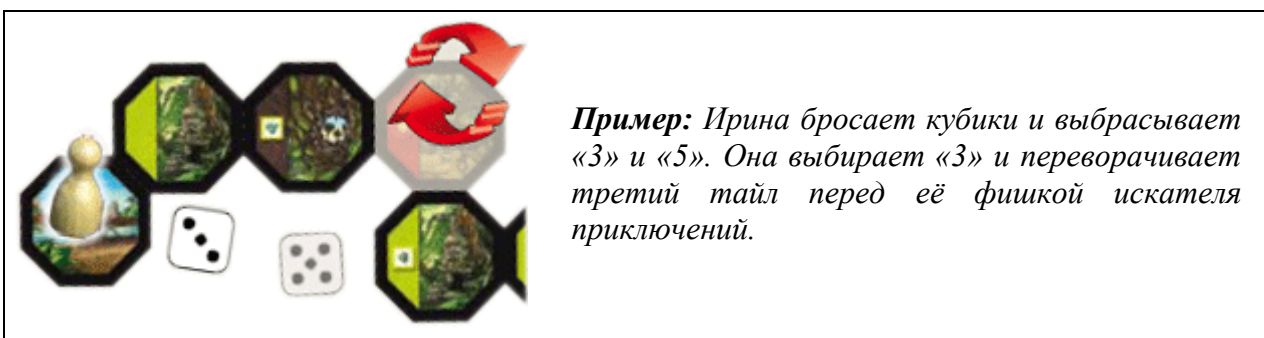
1. Переворачивает один из тайлов
2. Перемещает фишку искателя приключений

1. Перевернуть один из тайлов

Игрок выбирает один из своих кубиков. Выпавшее на нём число определяет порядковый номер тайла, который должен перевернуть этот игрок. Отсчёт производится от фишки искателя приключений этого игрока по направлению к храму (или к лагерю – на обратном пути).

Заметка: Тайл лагеря и тайл храма Баконг переворачивать нельзя. Если игрок выбирает кубик, число на котором указывает на один из этих тайлов, ни один тайл не переворачивается.

Переворачивание тайла никак не влияет на находящуюся на нём фишку искателя приключений.



2. Переместить фишку искателя приключений

Значение на втором кубике обозначает, на сколько тайлов сможет передвинуться фишка искателя приключений. Передвижение осуществляется в сторону тайла с храмом Баконг до тех пор, пока искатель приключений до него не доберётся и затем в сторону лагеря, после посещения храма Баконг.

Заметка: Во время этого передвижения искатель приключений должен обращать внимание на тайлы, на которые он наступает. Некоторые тайлы (жёлтые) могут заставить

его завершить передвижение. Другие тайлы (красные) могут ранить искателя приключений или привести к потере предмета.

Эффекты всех тайлов описаны в конце этих правил.



Рюкзаки, предметы и изумруды

Изумруды приносят игрокам очки победы в конце игры, а предметы помогают вашему искателю приключений во время его путешествия через джунгли. Игроки должны нести предметы и изумруды в своих рюкзаках, место в которых ограничено. Предметы и изумруды помещаются на пустые места в рюкзаке и не должны накладываться друг на друга. Пока в рюкзаке игрока есть свободное место, он может поднимать предметы; но будьте внимательны: боковые карманы и верхний карман можно использовать только для хранения маленьких изумрудов или компаса. Все остальные предметы и большие изумруды можно класть только в центральный отсек рюкзака. Если игроку требуется больше места, чтобы положить в рюкзак только что приобретённый предмет или изумруд, он может сбросить предмет или маленький изумруд, чтобы освободить место (они возвращаются в резерв). **Но большие изумруды сбрасывать нельзя!**

Вы можете менять расположение предметов и изумрудов в своём рюкзаке в любой момент игры.

Важно: В одном рюкзаке не может находиться два одинаковых предмета.

Эффекты всех предметов описаны в конце этих правил.



Прибытие в храм

Первоочередная задача каждого искателя приключений – попасть в храм Баконг, чтобы добыть большой изумруд. Искатель приключений не обязан выбрасывать точное значение на кубике, чтобы попасть в храм Баконг: если бросок кубика позволяет ему дойти до этого тайла или пройти дальше, он просто останавливается на тайле храма и завершает там своё передвижение.

После прибытия в храм Баконг игрок выбирает один из доступных больших изумрудов.

Если игроку нужно освободить для большого изумруда место в своём рюкзаке, он может выбросить из него маленькие изумруды или предметы. Сброшенные изумруды возвращаются в резерв, но предметы должны остаться на тайле храма Баконг. Другие прибывшие в храм искатели приключений смогут поднять их и положить в свои рюкзаки.



Проклятие большого изумруда

Заметка: Самый большой изумруд (со значением 17) проклят: пока он находится в рюкзаке искателя приключений, на его владельца не действует эффект тайла Водопада.

Возвращение в лагерь

Вторая задача искателей приключений – вернуться в лагерь, из которого они начали своё полное опасностей путешествие. Эта задача выполняется по тем же правилам, что и поход в храм Баконг.

Конец игры

Игра завершается как только один из игроков возвращается на тайл лагеря. Он получает тайл «первого вернувшегося».

После этого игроки подсчитывают свои очки победы:

- большой изумруд: 17, 13, 12, 10, 9 или 8 очков;
- маленькие изумруды со значением «1»: по 1 очку каждый;
- маленькие изумруды со значением «3»: по 3 очка каждый;
- тайл «первого вернувшегося»: 3 очка;
- жетон «ой!»: минус 3 очка за каждый.

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. В случае ничьи претендующие на победу игроки сравнивают значения своих наиболее ценных изумрудов: побеждает игрок, значение изумруда которого больше.

Тайлы

Джунгли

Существуют 2 типа тайлов джунглей: некоторые приносят 1 маленький изумруд искателю приключений, который **заканчивает на таком тайле своё передвижение**; у остальных тайлов джунглей нет специальных эффектов.



Ничего не происходит.



Завершение передвижения на этом тайле позволяет взять один маленький изумруд.



Заброшенный лагерь

Искатель приключений, который **завершает своё передвижение** на этом тайле, может взять 1 предмет по своему выбору из доступных в резерве. Этот предмет необходимо положить в рюкзак.

**Водопад**

Вода так освежает! Искатель приключений, который **заканчивает своё передвижение** на этом тайле, может вернуть в резерв один свой жетон «ой!». Если у игрока нет таких жетонов, этот тайл не действует.

**Пещера**

Искатель приключений, который **заканчивает своё передвижение** на этом тайле, должен бросить 2 кубика. Кубик, на котором выпало меньшее число, показывает, сколько маленьких изумрудов может взять этот игрок из резерва.

***Важно:** Разменивать жетоны изумрудов нельзя! То есть, чтобы взять жетон маленького изумруда со значением «3», игрок должен выбросить на кубике хотя бы «3».*

**Река**

Искатель приключений **должен остановиться** на этом тайле, даже если мог бы идти дальше по результату кубика. Искатель приключений, у которого есть верёвка, может продолжить движение, так как на него этот тайл не действует.

**Утёс**

Искатель приключений **должен остановиться** на этом тайле, даже если мог бы идти дальше по результату кубика. Искатель приключений, у которого есть «кошка», может продолжить движение, так как на него этот тайл не действует.

**Яма**

Искатель приключений, который **проходит через** или **завершает** своё передвижение на этом тайле, получает из резерва жетон «ой!». Этот жетон необходимо хранить рядом с рюкзаком.

**Зыбучие пески**

Искатель приключений, который **проходит через** или **завершает** своё передвижение на этом тайле, должен выбросить из рюкзака 1 предмет или маленький изумруд (выбор он делает сам), который возвращается в резерв (в конце его хода). Если у искателя приключений нет предметов или маленьких изумрудов, этот тайл на него не действует.

Заметка: В зыбучих песках невозможно потерять большой изумруд!

Предметы**Верёвка**

На искателя приключений, у которого есть верёвка, не действует жёлтый тайл **реки** – он не завершает на нём своё передвижение и может двигаться дальше.

**«Кошка»**

На искателя приключений, у которого есть «кошка», не действует жёлтый тайл **утёса** – он не завершает на нём своё передвижение и может двигаться дальше.

**Аптечка**

На искателя приключений, у которого есть аптечка, не действует красный тайл **ямы** – он не получает жетон «ой!» (жетоны «ой!», полученные до приобретения аптечки, не возвращаются в резерв).

**Справочник исследователя**

Искатель приключений, у которого есть справочник исследователя, **может** перебросить оба кубика прежде чем переворачивать тайл, если его бросок вышел не слишком удачным. Кубики можно перебрасывать только вместе и игрок обязан оставить последний результат.

**Мачете**

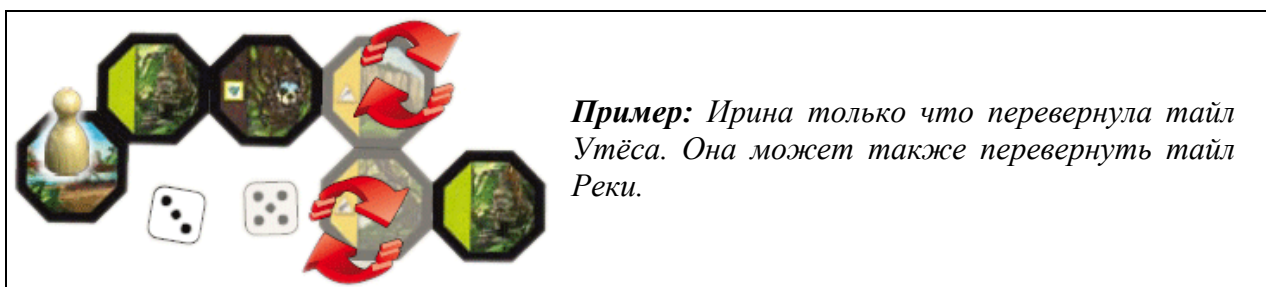
Искатель приключений, у которого есть мачете, **может** пройти на один тайл дальше, чем ему предписывает результат кубика (но он всё ещё обязан соблюдать правила, касающиеся тайлов и их эффектов).

**Факел**

Искатель приключений, у которого есть факел, может каждый раз брать 1 дополнительный маленький изумруд, когда завершает передвижение в **пещере** или на тайле **джунглей**, который позволяет добыть маленький изумруд.

**Карта**

Искатель приключений, у которого есть карта, **может** перевернуть ещё один дополнительный тайл после того как перевернёт первый. Второй тайл должен по цвету совпадать с первым (до переворачивания) и находиться следом за ним. Если на пути через джунгли нет подходящего по цвету тайла, карта не действует.



Пример: Ирина только что перевернула тайл Утёса. Она может также перевернуть тайл Реки.

**Компас**

Искатель приключений, у которого есть компас, **может** пройти на один тайл меньше, чем предписывает результат кубика (если на кубике выпало «1», игрок обязан перейти на следующий тайл, так как стоять на месте нельзя).