

Правила настольной игры

«Бухта пеликанов» (Pelican Bay)

Автор игры: Жак Цаймет (Jacques Zeimet)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин и Полина Басалаева, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 10 лет



Добро пожаловать в БУХТУ ПЕЛИКАНОВ!

Компоненты

- 69 шестиугольных жетонов (67 жетонов местности, жетон первого игрока и жетон засова)
- 3 круглых жетона солнца
- 7 фигурок пеликанов
- Блокнот для подсчёта очков
- Правила игры

Как играть

Размещайте жетоны и с каждым ходом увеличивайте экзотический остров, обрастающий лесами, пляжами и лагунами. Игрок, который завершит больше всех регионов и привлечёт больше всех синих пеликанов, станет победителем!

Жетоны солнца позволяют перекрыть область и помешать сопернику.

Подготовка к игре

Перед самой первой игрой

Выдавите жетоны из картонных листов.
Отложите в сторону жетоны с жёлтой рубашкой (жетон первого игрока и жетон засова) и три жетона солнца.



Игра с 2 участниками

Перед началом игры

1. Перемешайте все 67 жетонов местности рубашкой вверх.
2. Отсчитайте 16 жетонов местности и сложите их в виде стопки рубашкой вверх — это резервная стопка. Поверх неё положите жетон засова: жетоны местности из резервной стопки используются в последнем раунде.
3. Положите 7 фигурок пеликанов рядом с резервной стопкой.



4. Остальные жетоны местности сложите в 3 стопки рубашкой вверх по 17 жетонов в каждой.
5. Рядом с каждой из 3 стопок положите по 1 жетону солнца либо жёлтой, либо синей стороной вверх. Жетоны остаются лежать выбранной стороной (жёлтой или синей) вверх до конца игры.
6. Выберите игрока, который будет записывать очки в ходе игры.

Начало игры

Выбор первого игрока

Выберите первого игрока. Для этого вы можете использовать жетон первого игрока. Вы также можете договориться, что игру начинает самый юный или самый старший участник.

Первые три жетона

Второй игрок берёт 3 жетона из основной стопки и выкладывает их на стол так, чтобы каждый жетон соединялся с любым другим жетоном двумя подходящими друг к другу сторонами.

Пример:



Избегайте ситуации, в которой первый игрок сможет завершить регион в свой первый ход!

Этот же игрок размещает один жетон солнца на область, которую он хочет перекрыть. Жетон солнца можно разместить рядом с одним (а) или двумя жетонами местности (б):



Начиная с первого игрока, каждый игрок взакрытую берёт 2 жетона местности из любой из трёх основных стопок. Затем первый игрок делает свой ход.

Размещение жетонов и подсчёт очков

В свой ход игрок:

- размещает один или два жетона местности из своей руки,
- получает очки за самый большой регион, который он только что увеличил (не забудьте записать очки!)
- размещает жетон солнца, чтобы перекрыть любую область на свой выбор (как только все три жетона солнца были выложены на игровое поле, игроки перемещают любой из них с одной области на другую в конце каждого хода!)
- подбирает в руку жетоны из любой из трёх основных стопок, чтобы у него в руке их снова стало 2.

Игрок обязан сделать ход.

Игрок может пропустить ход только в том случае, если он не может разместить ни одного жетона из своей руки. Он подкладывает свои жетоны рубашкой вверх под одну из трёх основных стопок и берёт из любой из них два новых жетона. После этого его ход завершается.

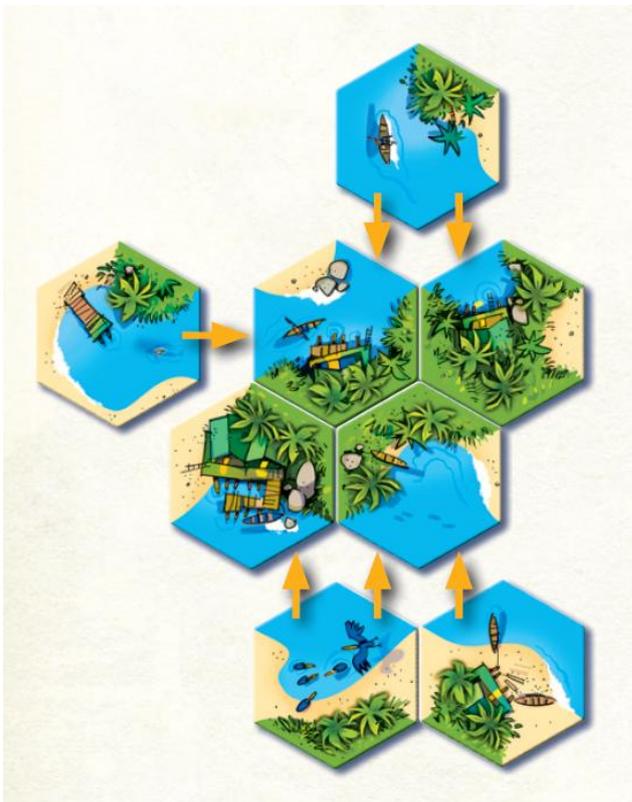
Размещая жетоны, помните о следующем:

1. Вы должны разместить хотя бы один жетон или пропустить ход.
2. Каждый новый жетон должен соединяться с любым другим уже выложенным жетоном хотя бы двумя подходящими друг к другу сторонами (лагуна с лагуной, пляж с пляжем, лес с лесом).



3. Если игрок размещает два жетона местности в один ход, эти жетоны должны присоединяться к одному и тому же региону с одной и той же или же с разных его сторон:

Оба жетона местности присоединены к лагуне с разных её сторон.



Если вы присоединяете два жетона местности к одному и тому же региону с одной и той же его стороны, вы можете сначала соединить их вместе подходящими друг к другу сторонами.

4. Тем не менее, вы не можете присоединить два жетона местности к разным регионам в один и тот же ход, как показано ниже:



Подсчёт очков

1. Очки подсчитываются только за регион, который вы только что увеличили (лагуна, пляж или лес).

2. Вы получаете 1 очко за каждый жетон, составляющий регион. То же самое касается регионов, соединённых мостами.



3. Вы не получаете дополнительных очков за лодки, мосты и прочие предметы, изображённые на жетонах местности.

Лагуна: 4 жетона = 4 очка



Завершение региона / Пеликаны

Регион считается завершённым, если его уже нельзя увеличить, добавив к нему новые жетоны местности.

Примеры:

а)



Пляж: завершённый регион из 2 жетонов = 2 очка

б)

Завершённый пляж и лес. Эти два региона уже нельзя увеличить, добавив к ним новые жетоны местности. Лес состоит из 5 жетонов и приносит 5 очков. Пляж состоит из 2 жетонов. Всего — 7 очков.



Вы можете завершить небольшой регион двумя жетонами местности (пляж), как показано ниже. Также оба размещённых жетона увеличивают один и тот же регион (лес) по обычным правилам. Таким образом, игрок получает фигурку пеликана и дополнительный ход.



Пляж: завершённый регион из 2 жетонов = 2 очка

Внимание, мост!

Иногда в регионе, который, на первый взгляд, кажется завершённым, может быть мост. Такой регион не считается завершённым, так как его можно увеличить, добавив к нему новые жетоны местности.



Этот регион (лес) не завершён.



Пеликаны

Пеликаны используются как маркеры завершённых регионов, а во время финального подсчёта приносят бонусные очки тому, у кого они находятся.

Завершение региона и подсчёт очков

1. Как только игрок завершает регион, разместив один или два жетона местности, он отмечает его фигуркой пеликана.
2. Игрок добирает жетоны из любой из основных стопок, чтобы у него в руке их снова стало два.
3. Он разыгрывает дополнительный ход и ещё раз размещает жетоны местности по обычным правилам.
4. Если игрок завершает регион в свой дополнительный ход, он отмечает его фигуркой пеликана, добирает жетоны, чтобы в руке у него их снова стало два, и делает очередной дополнительный ход!

Так, игрок может сделать несколько дополнительных ходов подряд!

5. Если ни один регион не может быть завершён, игрок увеличивает один из регионов, присоединив к нему один или два жетона по обычным правилам.
 6. Затем игрок получает очки за увеличенный регион и за один или несколько завершённых регионов, отмеченных фигуркой пеликана.
 7. После подсчёта очков, игрок забирает себе этих пеликанов.
 8. Если в запасе не осталось пеликанов, возьмите пеликана у любого игрока на свой выбор.
- Если все 7 пеликанов находятся у вас, вам придётся использовать своего пеликана.
9. Игрок перемещает жетон солнца.
 10. Игрок добирает жетоны, чтобы в конце его хода у него в руке их снова стало 2. Его ход завершается.

Примечание: Жетоны солнца не завершают регион.



Последний раунд

Резервная стопка

Если в ходе очередного раунда в трёх основных стопках заканчиваются жетоны местности, участники доигрывают этот раунд, используя жетоны местности из резервной стопки. Так, игроки убирают с резервной стопки жетон засова и берут жетоны местности из открывшейся стопки.



Как только оба игрока добрали жетоны местности, чтобы в руке у каждого из них стало по 2 жетона, первый игрок начинает последний раунд.

Последний раунд

В ходе последнего раунда игроки пытаются разместить жетоны местности так, чтобы получить как можно больше очков. Игроки не добирают жетоны местности в руку!

Исключение: Игрок, завершающий регион в ходе последнего раунда или делающий дополнительный ход, может добрать жетоны местности в руку и снова разместить жетоны по описанным выше правилам.

Финальный подсчёт очков и определение победителя

Жетоны, оставшиеся на руках у игроков, не приносят очки.

Каждый пеликан приносит своему владельцу 3 очка. Эти очки суммируются с результатом, полученным в течение игры.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем!

Тактические советы

- Старайтесь размещать жетоны так, чтобы противникам было как можно труднее добраться до самых «прибыльных» регионов.
- На игровом поле могут появляться пустые области.
- Мосты могут как помогать, так и мешать игрокам. Иногда два отдельных региона можно соединить при помощи одного жетона с мостом — это приносит много очков!
- Старайтесь завершить как можно больше регионов. Это приносит вам бонусные очки за пеликанов и дополнительный ход.
- Перекрывайте пустые области жетоном солнца, чтобы другие игроки не могли соединить два отдельных региона одним жетоном местности.
- Когда игрок завершает небольшой регион с помощью жетона, также присоединяющегося к большему региону, он должен принять решение: рискнуть и отметить завершённый регион фигуркой пеликана и добрать жетоны местности или получить очки за больший регион.

Особые случаи

1. Если выкладываемое из жетонов поле достигает края стола, игрокам следует аккуратно передвинуть поле в центр стола.
2. Если вы заметили совершённую ранее в ходе игры ошибку (например, лес примыкает к лагуне), все жетоны местности остаются на месте, а ошибочно размещённый регион считается завершённым. Очки игроков остаются без изменений.
3. Если у игроков заканчивается резервная стопка, текущий раунд становится последним. Игроки, у которых в руке не осталось жетонов, уже больше не смогут получить очки.
4. Если в один ход игрок завершает более 7 регионов, вместо пеликанов в качестве маркеров можно использовать орешки, монетки, ракушки и т. д. (они не приносят очков).

Игра с 3 или 4 участниками

Вы также можете играть в «Бухту пеликанов» с 3 или 4 игроками по тем же правилам. В таком случае каждый игрок разыгрывает меньше ходов, чем при игре с 2 участниками, и дольше ожидает своей очереди.

Вариант для одного игрока

Задача для самых упорных

Ваша цель — собрать на столе все 67 жетонов местности так, чтобы получился один большой лес, пляж или лагуна.

Правила размещения жетонов остаются теми же:

Каждый новый жетон должен соприкасаться хотя бы двумя подходящими друг к другу сторонами с уже выложенными жетонами.

Удачи!



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!