

Правила настольной игры «Бора-Бора» (Bora Bora)

Автор: Stefan Feld

Игра для 2-4 игроков

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

Идея игры

Испытайте свою удачу на загадочном атолле Бора-Бора. Путешествуйте по его островам, стройте хижины для жизнерадостных мужчин и женщин своего племени, открывайте рыболовные участки и собирайте раковины. Посылайте жрецов в храмы и совершайте подношения, чтобы заслужить благосклонность Богов.

В «Бора-Бора» игроки при помощи кубиков совершают различные действия, руководствуясь своими тактическими навыками и умением планирования. Игрок, который выберет наиболее эффективную стратегию, станет победителем.

Победителем станет игрок, который к концу игры наберёт больше всех очков.

Игровые компоненты

• **6 листов с перфорацией** (перед своей первой игрой аккуратно выдавите из них игровые компоненты)

- | | |
|----------------------|---------------------------------|
| - 18 подношений | - 36 раковин |
| - 36 тайлов женщин | - 12 тайлов рыбы |
| - 36 тайлов мужчин | - 60 тайлов задач (+2 запасных) |
| - 24 тайла украшений | - 7 тайлов действий |

- 10 тайлов Богов
- 24 тайла строительства
- 4 тайла порядка хода

• **1 игровое поле**

• **30 стройматериалов** (по 10 фишек песка, камня и дерева)

• **60 карт Богов** (по 12 каждого цвета)

• **В каждом цвете по:**

- 12 хижин
- 4 жреца
- 2 маркера
- 3 кубика
- 1 мини-полю



Идея игры

Игроки строят хижины и заселяют их мужчинами и женщинами, которые смогут оказать им помощь во время игры. Также игроки посылают в храмы жрецов, чтобы влиять на Богов.

Игра проходит при помощи кубиков, которые определяют совершаемые игроками действия.

Игрок, набравший к концу игры больше всех очков, станет победителем.

Если вы читаете эти правила впервые, не обращайте внимания на находящуюся в правой части каждой страницы колонку с текстом. Это – краткие правила, которые помогут вам вспомнить подзабытые детали во время последующих игр.

Подготовка к игре

Поместите **игровое поле** посередине стола. Вот что на нём изображено:



Поместите стройматериалы, раковины и подношения в общий банк рядом с игровым полем в пределах досягаемости всех игроков.

Поместите лицевой стороной вверх рядом с игровым полем тайлы действий (их количество зависит от количества участников игры):

- **2 игрока:** 5 тайлов → Помощник, Храм, Строительство, Мужчина/Женщина (вместе), Сухопутный/Водный Путь (вместе) – *смотрите стр. 18*;
- **3 игрока:** 6 тайлов → Помощник, Храм, Строительство, Мужчина, Женщина, Сухопутный/Водный Путь (вместе) – *смотрите стр. 18*;
- **4 игрока:** 7 тайлов → Помощник, Храм, Строительство, Мужчина, Женщина, Сухопутный Путь, Водный Путь.

Случайным образом разместите **12 тайлов рыбы** лицевой стороной вверх на специально предназначенных для них клетках, находящихся возле всех регионов так, чтобы возле каждого региона оказалось по одному тайлу.



Отдельно перемешайте **тайлы мужчин и тайлы женщин (по 36 каждого вида)** и поместите их *лицевой стороной вниз* в две отдельные кучки рядом с игровым полем. Возьмите 6 тайлов из каждой кучки и поместите их *лицевой стороной вверх* на оранжевые и бирюзовые клетки в правом нижнем углу игрового поля.

Положите рядом с полем все стройматериалы, подношения, раковины и 5-7 тайлов действий.



Поместите рядом с каждым регионом один тайл рыбы *лицевой стороной вверх*.

Возьмите 6 тайлов мужчин и 6 тайлов женщин и положите их *лицевой стороной вверх* на игровое поле.

Разделите на две кучки **7 светло-зелёных** и **53 тёмно-зелёных тайла задач** и перемешайте отдельно каждую из них. Раздайте каждому игроку по *одному* случайному светло-зелёному (с изображением журавля на рубашке) тайлу и по *два* случайных тёмно-зелёных (с изображением попугая на рубашке) тайла задач. Игроки впоследствии (когда получат мини-поля) поместят их *лицевой стороной вверх* в любом удобном для них порядке на три специальные клетки в правом нижнем углу своих мини-полей (читайте ниже). Уберите из игры лишние светло-зелёные тайлы и поместите оставшиеся тёмно-зелёные тайлы в общий банк рядом с игровым полем. Возьмите дополнительные тёмно-зелёные тайлы в количестве, равном количеству участников игры плюс два (*то есть, 4-6 тайлов*), и поместите их *лицевой стороной вверх* на специально предназначенные для них клетки игрового поля.

Перемешайте **24 тайла украшений** и случайным образом разместите их *лицевой стороной вверх* на специально предназначенных для них клетках на игровом поле.

Сложите 6 из 10 **тайлов Богов** в стопку и поместите её на соответствующую клетку храма на игровом поле.



Перемешайте **карты Богов** и поместите их *лицевой стороной вниз* в колоду рядом с игровым полем. Возьмите из колоды верхние 5 карт и разложите их *лицевой стороной вверх* рядом с колодой.

Раздайте каждому игроку:

- **1 мини-поле** выбранного цвета;
- **12 хижин** того же цвета, которые игрок кладёт на 12 соответствующих клеток хижин на своём мини-поле;
- **6 тайлов строительства** того же цвета, которые игрок кладёт стороной с изображением кубика вверх на 6 соответствующих клеток на своём мини-поле;
- **1 тайл Бога**, который игрок кладёт на соответствующую клетку на своём мини-поле;
- **3 кубика** того же цвета, которые игрок оставляет рядом со своим мини-полем;
- **4 жреца** того же цвета, которые игрок также оставляет рядом со своим мини-полем;

Разделите на две кучки **светло-зелёные** и **тёмно-зелёные тайлы задач**; перемешайте отдельно каждую кучку и раздайте каждому игроку по 1 светло-зелёному и по 2 тёмно-зелёных тайла.

Поместите 4-6 тёмно-зелёных тайлов задач на игровое поле *лицевой стороной вверх* (4 тайла для двух игроков, 5 тайлов – для трёх, 6 тайлов – для четырёх).

Поместите на игровое поле *лицевой стороной вверх* все **24 тайла украшений**.

Поместите **6 тайлов Богов** в стопку на клетку храма.

Перемешайте карты Богов и сформируйте колоду; откройте 5 карт.

Раздайте каждому игроку:

- 1 мини-поле
- 12 хижин
- 6 тайлов строительства (стороной с кубиком вверх)
- 1 тайл Бога
- 3 кубика
- 4 жреца
- 2 карты Богов (взакрытую от противников)
- 2 подношения
- 1 тайл порядка хода

- **2 карты Богов**, взятых из колоды, которые игрок берёт в руку и держит втайне от других игроков;
- **2 подношения** из общего банка, которые игрок оставляет рядом со своим мини-полем;
- **1 случайный тайл порядка хода**, который кладётся рядом с мини-полем игрока.

Если в игре участвует менее 4 игроков, верните все лишние игровые компоненты (хижины, жрецов, тайлы строительства, кубики, а также неиспользованные тайлы порядка хода и тайлы Богов) в коробку с игрой.

Теперь игрок, которому достался тайл порядка хода #1, ставит один из своих маркеров на стартовую клетку на дорожке подсчёта очков («0/100»), а второй маркер – на клетку под цифрой «0» на дорожке статуса. Второй игрок ставит свой первый маркер на клетку «1» на дорожке подсчёта очков, а второй маркер – под маркер первого игрока на дорожке статуса. Остальные игроки действуют по той же схеме (их первые маркеры должны оказаться на клетках «2» и «3» на дорожке подсчёта очков, а вторые маркеры – под маркерами предыдущих игроков на дорожке статуса).



В обратном порядке хода каждый игрок:

- ставит одну из своих хижин на игровое поле – на пустую клетку строительства в одном из регионов, находящихся рядом с тайлом рыбы с цифрой «1»;
- берёт из общего банка один ресурс, указанный на его регионе, то есть строительный материал (песок, дерево или камень) *или* тайл подношения;
- немедленно кладёт строительный материал на соответствующую пустую клетку на своём мини-поле *или* кладёт тайл подношения рядом со своим мини-полем.

Продолжайте совершать описанные выше действия, передавая право хода в обратном направлении. Тайлы рыбы в выбранных регионах пока игнорируются.



Поместите один маркер на дорожку подсчёта очков (0-3 победных очка), а второй на клетку под цифрой «0» на дорожке статуса (позиция зависит от тайла порядка хода).

В обратном порядке хода каждый игрок ставит 1 хижину на регион «1» (и берёт строительный материал или тайл подношения).



Правила игры (для 4 игроков)

Игра длится на протяжении 6 раундов, каждый из которых состоит из 3 последовательных фаз – А, В и С (*краткий обзор всех фаз находится в левом нижнем углу игрового поля*).

Фаза А: Бросок и размещение кубиков, совершение действий

Игроки *одновременно* бросают *все три* своих кубика. Первый игрок выбирает один из своих кубиков, кладёт его на любой тайл действия и немедленно совершает соответствующее действие. Затем то же самое делает следующий игрок, размещая *один* свой кубик и совершая соответствующее действие. Игра продолжается таким образом до тех пор, пока все игроки не разместят все три своих кубика.

Важно! Вы можете поставить свой кубик на тайл действия только в том случае, если значение вашего кубика меньше, чем значение уже находящегося на этом тайле кубика (независимо от его цвета). (Исключение: Синий Бог, смотрите стр. 16)



Пример: На тайле действия находятся кубики со значениями «5» и «3». Вы можете поместить на этот тайл кубик со значением «1» или «2», но не «3», «4», «5» или «6».

Обзор тайлов действий:

→ Действие «Расширение» (по сухопутному или водному пути)

Расширение означает заселение региона, находящегося по соседству с регионом, где у вас уже есть хижина. Вы можете расширяться по близлежащему сухопутному пути (коричневая стрелка) или водному пути (синяя стрелка). Значение вашего кубика обозначает *максимальное*

Правила игры

6 раундов, в каждом по 3 фазы: А, В и С.

Фаза А

Игроки одновременно бросают все 3 своих кубика. В порядке очереди каждый игрок размещает свой первый кубик и совершает соответствующее действие; затем то же самое все игроки делают для своего второго, а затем третьего кубика.

Значение каждого последующего размещённого на тайле действия кубика должно быть меньше предыдущего (Исключение: Синий Бог).

Действие «Расширение»:

(по земле или по воде)

значение сухопутного или водного пути, по которому вы можете расшириться (*естественно, вы можете воспользоваться путями с меньшим значением*). Вы *не* можете расширяться по диагонали.

Пример: Вы можете воспользоваться кубиком со значением «5» или «6», чтобы расшириться по водному пути с центрального горного региона на равнины южного острова. Вы можете также использовать кубик со значением «4», «5» или «6», чтобы расшириться с центрального горного региона на пляж восточного острова.

По сухопутному пути вы можете расшириться при помощи кубика со значением «4», «5» или «6», чтобы попасть с центрального горного региона на равнины к северу от него. Или использовать кубик со значением «2», «3», «4», «5» или «6», чтобы попасть из того же региона на западный пляж. Но вы не можете попасть из центрального горного региона в расположенный севернее лесной, так как он расположен по диагонали!

Чтобы расшириться, возьмите одну новую хижину со своего мини-поля (*вы можете выбрать любую хижину, но 12-ю клетку лучше приберечь для конца игры*) и поставьте её на клетку строительства в новом регионе. Теперь на вашем мини-поле появилась пустая клетка, которую вы впоследствии сможете заполнить тайлом мужчины или женщины (*читайте об этом ниже*). Если в новом регионе на клетке строительства уже есть чья-то хижина, просто слегка подвиньте её, но так, чтобы она осталась в том же регионе.

Кроме того, вы можете получить с нового региона указанный на нём стройматериал (положите его на соответствующую клетку на своём мини-поле) или тайл подношения (положите его рядом со своим мини-полем).

Наконец, вы должны решить (**сейчас и только сейчас**), хотите вы или нет получить победные очки за тайл рыбы возле этого региона. *Более подробно об этом вы можете почитать в разделе «Красный Бог» на стр. 16*. В каждом регионе каждый игрок может получить очки за тайл рыбы только один единственный раз.

Важно! В каждом регионе может находиться только одна хижина каждого игрока!

Возьмите со своего мини-поля хижину и поместите её на регион, прилегающий к региону, где у вас уже есть хижина; обратите внимание, что расширение возможно только по пути со значением меньше или равным значению вашего кубика.

Поместите хижину на клетку строительства нового региона (сдвиньте в сторону уже находящуюся там хижину).

Возьмите соответствующий стройматериал или тайл подношения.

Только в этот момент вы можете получить победные очки за соответствующий тайл рыбы (используя карту Красного Бога).

Примечание: тайл рыбы может принести победные очки каждому игроку только один раз.

В каждом регионе у каждого игрока может находиться только 1 хижина.

Действие «Женщина»:

Возьмите тайл женщины (меньший либо равный значению кубика) и поместите его на своё мини-поле.



→ **Действие «Женщина»**

Каждый тайл женщины на игровом поле находится под одним из шести номеров. Возьмите один тайл женщины с любой позиции, значение которой меньше либо равно значению вашего кубика, размещённого на тайле действия «Женщина».

Пример: Если вы поместили кубик со значением «4» на тайл действия «Женщина», вы можете взять с игрового поля один тайл женщины, находящийся под номерами «1-4», но не с позиций «5» или «6».

Поместите тайл женщины на *свободную* клетку на своём мини-поле (то есть на одну из 12 клеток в правой части вашего поля, ещё не занятую хижинкой или тайлом) так, чтобы тайл *накрыл* зелёную галочку в верхней части клетки, но оставил *на виду* статус/раковину. Если у вас нет свободных клеток на мини-поле, вы не можете выбрать это действие.



Примечание: Размещение тайла женщины на мини-поле не приносит никаких бонусов на данном этапе – то есть, вы пока *не можете* совершить указанные в правой или в левой части тайла женщины действия!

→ **Действие «Мужчина»**

Это действие совершается точно так же, как действие «Женщина» (*читайте выше*).

→ **Действие «Помощник»**

Вы можете выменять различные предметы. Значение вашего кубика показывает, сколько предметов вы за него можете выменять. В левой верхней части своего мини-поля вы обнаружите таблицу, в которой указаны расценки. Татуирование, сбор раковин или получение 1 победного очка обойдётся вам в 1 очко кубика. Подношение, карта Бога или стройматериал – в 2 очка, как и перемещение хижинки на 12-ую клетку.

Что можно выменять через «Помощника»:

Татуирование (тайлы мужчин): За каждое использованное очко кубика сдвиньте вниз на своём мини-поле одного мужчину *без татуировки*, то есть тайл мужчины должен открыть зелёную галочку и закрыть статус/раковину. Мужчина теперь носит татуировку и до конца игры не может

На этом этапе не предпринимайте указанные на тайле действия.

**Действие «Мужчина»:**

Читайте выше действие «Женщина».

Действие**«Помощник»:**

В зависимости от результата кубика вы можете выменять различные предметы.

**Татуирование:**

Сдвиньте один тайл мужчины вниз за одно очко кубика и затем получите соответствующее количество очков на дорожке статуса.

Сбор раковин:

Сдвиньте один тайл женщины вниз за одно очко кубика и затем возьмите соответствующее количество раковин из банка.

получить другую. Переместите свой маркер статуса на одну клетку вправо по дорожке статуса за каждый символ статуса татуировки, изображённый в левой части тайла татуированного мужчины. Если маркер статуса оказался на занятой клетке, поместите свой маркер *поверх* находящихся там маркеров. Вы можете потратить несколько очков кубика, чтобы наградить татуировками нескольких мужчин, но не обязаны этого делать.

Сбор раковин (тайлы женщин): Это действие совершается точно так же как действие «Татуирование»: за каждое использованное очко кубика сдвиньте вниз на своём мини-поле *один* тайл женщины и возьмите количество раковин из общего банка, указанное в левой части тайла женщины. Поместите раковины рядом с вашим мини-полем так, чтобы они были видны вашим противникам.

Пример: Анна использует два из пяти очков кубика для действия «Помощника» Татуирование и сдвигает вниз два своих тайла мужчин. В сумме за два этих тайла мужчин Анна получает 5 очков статуса, поэтому она перемещает свой маркер статуса с клетки «0» на клетку под цифрой «4» на дорожке статуса.

Она использует одно из трёх оставшихся очков кубика для действия «Помощника» Сбор раковин, сдвигает вниз один тайл женщины, за что получает из банка 3 раковины. Анна планирует использовать последние два очка кубика для получения подношений (читайте об этом ниже).

Победные очки: За одно потраченное очко кубика вы можете переместиться на *одну* клетку вперёд на дорожке победных очков.

Подношения: Возьмите за каждые *два* потраченных очка кубика одно подношение. Кладите полученные подношения рядом со своим мини-полем так, чтобы они были видны вашим противникам.

Карты Богов: Возьмите *одну* карту Бога в руку за каждые *два* потраченных очка кубика. Вы можете взять верхнюю карту из колоды или одну из пяти открытых карт. Если вы берёте одну из открытых карт, *немедленно* положите взамен неё верхнюю карту из колоды.

Вы можете использовать карты Богов во время

Победные очки:

1 победное очко за 1 очко кубика.

Подношения:

Возьмите 1 подношение за 2 очка кубика.

Карты Богов:

Возьмите 1 карту Бога за 2 очка кубика.

Стройматериалы:

Возьмите 1 стройматериал (и положите его на соответствующую клетку) за 2 очка кубика.

Перемещение хижины:

Переместите 1 хижину на 12-ю клетку за 2 очка кубика.

игры, отдавая взамен подношения. *Читайте об этом на стр. 15: Боги.*

Стройматериалы: За каждые потраченные два очка кубика возьмите из общего банка один любой стройматериал и поместите его на соответствующую клетку на своём мини-поле. *Если у вас нет подходящих свободных клеток, тогда положите полученный стройматериал рядом со своим мини-полем.*

Если в банке закончились необходимые вам стройматериалы, используйте какие-нибудь подручные средства в качестве замены. Количество стройматериалов, подношений и раковин неограниченно.

Перемещение хижин: За каждые 2 потраченных очка кубика переместите одну из хижин на своём мини-поле с любой клетки на 12-ю (справа внизу с подсвеченной границей). На 12-й клетке может находиться любое количество хижин.

Каждое перемещение хижины позволяет вам освободить клетку для тайла мужчины или женщины, не используя для этого действие «Расширение». **Примечание:** вы не можете перемещать хижины, которые уже находятся на игровом поле.

Пример различных действий «Помощника»:

Борис поместил кубик со значением «6» на тайл действия «Помощник». Он берёт одно дерево (-2), делает татуировку одному мужчине (-1) и собирает женщиной раковины (-1). Затем он перемещает свой маркер подсчёта очков на 2 клетки вперёд на дорожке подсчёта очков (-2).

Борис мог бы поступить иначе: взять 1 карту Бога (-2), 1 подношение (-2) и 1 стройматериал по своему выбору (-2).

Или он мог бы сдвинуть вниз 6 тайлов мужчин/женщин.

Или взять 2 карты Бога и 2 победных очка и т.д.

→ **Действие «Храм»**

Возьмите жреца из вашего личного запаса и поставьте его в храм на игровом поле. Значение вашего кубика обозначает **максимальный номер клетки**, на которую вы можете поставить своего жреца (*естественно*, вы можете поставить его на клетку с более низким значением). Если на этой



Действие «Храм»:

Поместите жреца на соответствующую клетку храма (возможно, он сдвинет вправо уже находящегося там жреца); немедленно получите Бонус Огня.

Жрецы в конце раунда приносят своим владельцам победные очки.



Действие «Строительство»:

Уберите любые два соседних стройматериала; поместите соответствующий тайл строительства на две только что освободившиеся клетки. Немедленно получите победные

клетке в храме уже есть другой жрец, сдвиньте его на одну клетку в направлении стрелки. Это может, в свою очередь, сдвинуть других жрецов. Они будут сдвигаться до тех пор, пока не попадётся пустая клетка или пока последний в ряду жрец не выпадет с конца дорожки и не вернётся в запас к своему владельцу.

Каждый только что поставленный в храм жрец *немедленно* приносит своему владельцу одноразовый Бонус Огня (*читайте ниже*). Кроме того, все находящиеся в храме жрецы приносят своим владельцам в конце раунда победные очки. (*читайте об этом в разделе «Фаза С»*).



→ Действие «Строительство»

Постройте один из своих ещё нестроенных тайлов строительства. Значение вашего кубика обозначает *максимально допустимое значение тайла*, который вы можете построить (*естественно*, вы можете построить тайл с более низким значением). Возьмите со своего мини-поля и верните в общий банк стройматериалы с двух расположенных по горизонтали или вертикали *соседних* клеток. Затем поместите выбранный тайл строительства (стороной с изображением кубика *вниз*) на две только что освободившиеся клетки. В зависимости от текущего раунда, вы получаете за это 10, 7 или 4 очка. Эти очки указаны на игровом поле над областью тайлов украшений. Помимо этого, вы получаете одноразовый Бонус Огня (*читайте ниже*).



Если у вас нет стройматериалов на примыкающих друг к другу клетках, вы не можете выбрать это действие. Уже расположенные на клетках стройматериалы или тайлы строительства не могут быть перемещены или сдвинуты.

Если вы не будете с умом располагать построенные тайлы, вам не удастся полностью заполнить все клетки и получить за это очки в конце игры (читайте раздел «Последний подсчёт очков» на стр. 15).



Бонус Огня

Когда вы получаете этот бонус (ставя в храм жреца или размещая построенный тайл строительства), вы немедленно берёте карту Бога *или* подношение **и**

очки и Бонус Огня.

Бонус Огня:

1 карта Бога *или* 1 подношение **и** 1 очко статуса *или* 1 раковина.

Действие «Рыбалка»:

Получите 2 победных очка за размещение любого кубика на этой клетке.



Фаза Б

В порядке очереди каждый игрок может использовать в любом порядке один из своих тайлов мужчин *и* один из своих тайлов женщин.

Если у вас несколько одинаковых мужчин (или женщин), вы можете *скомбинировать* их, чтобы совершить *одно* более сильное действие (но нельзя

перемещаетесь вперёд на одну клетку по дорожке статуса или получаете одну раковину. *Более подробно читайте об этих действиях в разделе «Помощник».*

Пример: Кристина ставит в храм жреца. За свой Бонус Огня она немедленно берёт карту Бога (вместо подношения) и раковину (вместо очка статуса). Она не может взять два подношения или не может взять подношение и карту Бога.

→ Действие «Рыбалка»

За любой кубик (независимо от его значения), помещённый на клетку действия «Рыбалка», расположенную в верхнем левом углу игрового поля, вы получаете 2 победных очка.

Важно! При использовании действия «Рыбалка» правило кубика с более низким значением не действует. Другими словами, вы можете поместить на это действие любой кубик и получить 2 победных очка.

Фаза Б: Использование действий мужчин и женщин

В порядке очереди игроки могут использовать один из своих тайлов мужчин и один из своих тайлов женщин; порядок их использования зависит от самого игрока.

Доступные действия зависят от символов, расположенных в правой части тайлов мужчины и женщины. Если у вас несколько одинаковых тайлов женщин, вы можете использовать эти тайлы *вместе* для *одного* более сильного действия (но вы не можете их использовать, чтобы совершить несколько *разных* действий). То же касается и мужчин, но *никогда* мужчин и женщин *вместе*.

Расположение выбранных тайлов мужчины и женщины на мини-поле *не имеет значения*, так же как и то, сдвинуты они вниз или нет. Использование тайлов мужчины и женщины никак на них не влияет – они не сдвигаются и не сбрасываются.

Пример: Дмитрий комбинирует значения двух своих мужчин Следопытов (один с татуировкой, другой – нет), чтобы с их помощью расшириться через один сухопутный путь со значением «4» или меньше; Дмитрий *не* может использовать их для расширения через два пути, даже если значения

комбинировать вместе мужчин и женщин).



Используйте *один сухопутный путь* с макс. значением «2» (4/6).



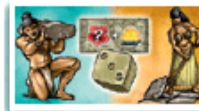
Используйте *один водный путь* с макс. значением «2» (4/6).



Возьмите *один тайл женщины* со значением 1-3 (1-6).



Возьмите *один тайл мужчины* со значением 1-3 (1-6).

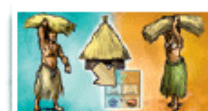


Постройте *один тайл строительства* со значением



1-3 (1-6).

Возьмите 1 (2/3) любой **строй-материал**.



Переместите 1 (2/3) **хижину** на 12-ю клетку.



Получите 2 (4/6) **победных очка**.



Возьмите 1 (2/3) **карту Бога**.

Возьмите 1 (2/3) **подношение**.



этих путей будут «2» или меньше. Если бы у Дмитрия была помимо этого женщина (или женщины) Следопыт, он смог бы использовать её для дальнейшего расширения – независимо от мужчин – но у него её нет.

Обзор действий женщин (и мужчин)

(На каждом мини-поле есть обзор этих действий.)

Сухопутный путь: Расширьтесь, как если бы вы поместили кубик со значением «2» на тайл действия «Сухопутный путь».

(Если у вас две такие женщины (или мужчины), тогда вы можете использовать сухопутный путь со значением «4» или меньше; если у вас все три такие женщины (или мужчины), вы можете использовать любой сухопутный путь.)

Водный путь: Расширьтесь, как описано выше, только по водному пути.

Женщина: Возьмите тайл женщины с игрового поля, как если бы вы поместили кубик со значением «3» на тайл действия «Женщина». (Если у вас две такие женщины (или мужчины) – как если бы вы поместили кубик со значением «6». *Примечание: третий подходящий тайл женщины (или мужчины) в этом случае не имеет эффекта!*)

Мужчина: Возьмите тайл мужчины как описано выше.

Строительство: Постройте один тайл строительства, как если бы вы поместили кубик со значением «3» на тайл действия «Строительство». (Если у вас две такие женщины (или мужчины) – как если бы вы поместили кубик со значением «6». *Примечание: третий тайл не имеет эффекта!*)

Стройматериалы: Возьмите из банка один любой стройматериал и поместите его на подходящую клетку на своём мини-поле. (Или возьмите 2 или даже 3 стройматериала. *Примечание: они могут быть разными.*)

Перемещение хижин: Переместите одну из своих хижин на 12-ю клетку своего мини-поля. (Или 2, или даже 3 хижины.)

Победные очки: Переместите свой маркер для подсчёта очков на две клетки вперёд по дорожке подсчёта очков. (Или на 4, или даже на 6 клеток вперёд.)



Переместитесь вперёд на 1 (2/3) шага по дорожке статуса.



Возьмите 1 (2/3) раковину.

Фаза С

1.) Дорожка статуса

Каждый игрок получает количество победных очков, соответствующее положению его маркера статуса (0-15).

Все маркеры статуса возвращаются на клетку «0» (стопкой); перераспределите тайлы порядка хода.

2.) Храм

Каждый жрец приносит своему владельцу:

- 1 победное очко (раунд 1, 2)
- 2 победных очка (раунд 3, 4)
- 3 победных очка (раунд 5, 6)

Отдайте верхний тайл Бога игроку, у которого в храме больше жрецов.

3.) Тайлы украшений

Каждый игрок может купить 1 тайл украшения, находящийся в колонке текущего раунда.

Карта Бога: Возьмите в руку карту Бога. *(Или возьмите 2, или даже 3 карты Бога.)*

Подношение: Возьмите из банка подношение. *(Или возьмите 2, или даже 3 подношения.)*

Статус: Переместите ваш маркер статуса на один шаг вперёд по дорожке статуса. *(Или переместите его на 2, или даже на 3 клетки вперёд.)*

Раковина: Возьмите раковину из банка. *(Или 2, или даже 3 раковины.)*

Фаза С: Получение очков за правую половину игрового поля

Всегда в первую очередь проверяйте дорожку статуса, затем храм, затем тайлы украшений и, наконец, тайлы задач.

1.) Дорожка статуса

Каждый игрок получает количество победных очков, равное номеру клетки, под которой стоит его маркер статуса; другими словами – от 0 до 15 очков. После этого маркеры статуса всех игроков возвращаются на клетку «0». Обратите внимание, что чем правее был маркер статуса игрока, тем выше в стопке маркеров он должен оказаться. Наконец, перераспределите тайлы порядка хода: игрок, маркер статуса которого находится наверху стопки маркеров, становится первым игроком и получает тайл #1 и т.д.

2.) Храм

Игроки получают победные очки за жрецов в храме. В первые два раунда каждый жрец приносит по 1 победному очку; в следующие два раунда каждый жрец приносит по 2 победных очка, а в последних двух раундах каждый жрец приносит по 3 победных очка *(это количество очков указано на игровом поле под храмом).*

Затем игрок, у которого в храме находится больше всех жрецов, получает верхний тайл Бога и кладёт его на своё мини-поле. В случае ничьей тайл Бога получает тот претендующий на него игрок, жрец которого стоит левее.

Если в храме нет жрецов, тайл Бога просто убирается из игры.

3.) Тайлы украшений

В порядке новой очереди каждый игрок может купить один из тайлов украшений из колонки

Купленные тайлы украшений приносят в конце игры победные очки.

4.) Тайлы задач

Каждый игрок в каждом раунде должен выполнить одну из своих задач:

- 6 победных очков (если выполнил сам)
- 3 победных очка (если выполнил при помощи Жёлтого Бога)
- 0 победных очков (если не выполнил)

Затем, в порядке очереди, каждый игрок получает новый тайл задачи (это также происходит в конце раунда 6).

Новый раунд:

- добавьте 6 новых тайлов мужчин и 6 новых тайлов женщин
- добавьте 4-6 новых тайлов задач
- верните 3 кубика каждому игроку

Конец игры

В конце игры выполните оставшиеся три тайла задач (6, 4 или 0 победных очков за каждый).

Последний подсчёт очков:

- за тайл Бога: 2 победных очка
- за тайл рыбы: 1-6 победных очков

текущего раунда. Для этого он должен за него заплатить, отдав в банк указанное на тайле этого украшения количество раковин. Поместите купленный тайл украшения лицевой стороной вниз на соответствующую клетку на мини-поле игрока; в конце игры он принесет своему владельцу победные очки. *Читайте об этом в разделе «Последний подсчёт очков».*

Если вы не можете или не хотите покупать тайл украшения, тогда вы просто передаёте право хода следующему игроку. Все оставшиеся тайлы украшений текущего раунда сбрасываются.

6 колонок украшений помогают игрокам не забыть, какой идёт раунд игры и сколько победных очков принесут в текущем раунде тайлы строительства и жрецы.

4.) Тайлы задач

В порядке новой очереди игроки *по очереди* выполняют *один* из своих тайлов задач. Если игроку удаётся выполнить задачу самому, он получает 6 победных очков. Если игроку требуется помощь Жёлтого Бога для выполнения задачи (смотрите стр. 18), он получает 4 победных очка. После выполнения задачи игрок кладёт соответствующий тайл лицевой стороной вниз на клетку с галочкой на своём поле, где он остаётся до конца игры.

Если игрок не может выполнить ни одну из трёх своих задач, он *должен* выбрать и сбросить (убрав в коробку с игрой) один из своих тайлов задач. За это игрок не получает очков.

Наконец, в порядке очереди, каждый игрок выбирает и забирает с поля один новый тайл задачи и кладёт его на только что освободившуюся клетку на своём поле (**Примечание:** это необходимо сделать и во время раунда б).

На этом **раунд заканчивается**. Подготовьтесь к следующему раунду, вернув в коробку с игрой два оставшихся на игровом поле тайла задач *и* тайлы мужчин и женщин. Затем положите на игровое поле 6 новых тайлов мужчин и 6 новых тайлов женщин, а также новые тайлы задач (количество игроков плюс 2). Сделайте это также в начале раунда б.

Каждый игрок забирает с тайлов действий свои три кубика. Начинается следующий раунд...

- за тайл украшений: 1-9 победных очков

Дополнительные 6 победных очков за каждое из следующего:

- 9 выполненных тайлов задач
- 6 купленных тайлов украшений
- заполненные клетки для строительства
- все построенные тайлы строительства
- хижины во всех 12 регионах
- 12 тайлов мужчин/женщин

Игрок, набравший больше всех победных очков, становится победителем.

Боги

Могут быть использованы в разных фазах; каждая карта Бога стоит одно подношение.



Вы можете использовать 2 одинаковых карты Богов, чтобы выбрать действие любого Бога.

Конец игры

Игра заканчивается после раунда 6. Каждый игрок после этого выполняет *три* своих тайла задач (каждый из них выполняется как в конце любого обычного раунда).

Последний подсчёт очков: (*его обзор вы можете обнаружить в левом нижнем углу любого мини-поля*); каждый игрок получает:

- 2 победных очка за каждый неиспользованный тайл Бога;
- 1-6 победных очков за каждый тайл рыбы, находящийся по соседству с клеткой строительства, где есть хижина его цвета;
- 1-9 победных очков за каждый имеющийся у него тайл украшений.

Кроме того, каждый игрок получает по *6 победных очков за каждое из следующего*:



- 9 выполненных тайлов задач;
- 6 купленных тайлов украшений;
- все 12 заполненных клеток для строительства (независимо от того, заполнены они стройматериалами и/или тайлами строительства);
- все 6 построенных тайлов строительства;
- хижины во всех 12 регионах;
- все заполненные тайлами мужчин/женщин 12 клеток мужчин/женщин.

Оставшиеся стройматериалы, раковины, подношения и карты Богов не приносят победных очков.

Игрок, набравший больше всех победных очков, становится победителем. В случае ничьей победителем становится претендент на победу, который стоял раньше в порядке очереди во время последней фазы С.

Боги

Чтобы использовать любую карту Бога, вы должны отдать одно подношение. Если у вас нет подношения, вы не можете



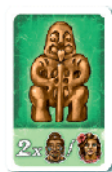
Кубик, который вы ставите на тайл действия, может быть равен/выше, чем любой находящийся на нём кубик.



Кубик, размещённый на тайле действия, приобретает значение «6», но не меняйте старое значение на новое.



Получите очки за тайл рыбы в новом регионе.



Или двойной эффект тайла (тайлов) мужчины/женщины, или дополнительное действие мужчины/женщины.

использовать карту Бога. Кладите использованные карты Богов лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой карт Богов, а отданные подношения – обратно в общий банк. Если колода карт Богов закончилась, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Важно! Вы можете использовать 2 карты Богов одного цвета, отдав только *одно* подношение, за возможность выбрать действие любого Бога.

Синий Бог – если вы используете карту Синего Бога (*возможно только во время Фазы А*), вы можете положить кубик на тайл действия, даже если его значение равно или выше значения любого уже находящегося на этом тайле кубика.

Примечание: Вы должны использовать одну карту Синего Бога отдельно для каждого кубика. То есть, если кто-то в текущем раунде снова захочет положить на тайл действия кубик с равным или более высоким значением, чем имеющиеся там кубики, он тоже должен будет использовать карту Синего Бога. Также кто-то может использовать карту Белого или Красного Бога.

Белый Бог – если вы используете карту Белого Бога (*возможно только во время Фазы А*), вы можете добавить кубик на любой тайл действия, как если бы значение кубика было «6». Не меняйте значение кубика на «6», оставьте его старое значение!

Красный Бог – вы можете использовать карту Красного Бога (*во время Фазы А или В*) только во время расширения (то есть, когда размещаете хижину на клетке строительства нового региона). Красный Бог позволяет вам получить очки за тайл рыбы в вашем *новом* регионе (количество очков указано на тайле рыбы).

Важно: Тайл рыбы остаётся на месте после получения очков, поэтому впоследствии им смогут воспользоваться другие игроки.

Примечание: Каждый игрок не может использовать Красного Бога чаще чем один раз за каждый регион, поэтому не может несколько раз получить очки за один и тот же тайл рыбы.

Пример: Анна использует карту Синего Бога (*и отдаёт подношение*), чтобы поместить кубик со

Заменяет одно требование тайла задачи.

Использование Жёлтого Бога приводит к тому, что вы получаете за выполненную задачу только 4 победных очка.

значением «3» на тайл действия «Водный путь», где уже есть кубик со значением «1». Кроме того, она использует Белого Бога (и отдаёт ещё одно подношение), чтобы использовать значение «3» как значение «6», что позволяет ей расшириться через водный путь со значением «6», и кладёт новую хижину в новый регион. Наконец, она использует карту Красного Бога (и отдаёт третье подношение), чтобы получить 5 победных очков за находящийся в новом регионе тайл рыбы.

Зелёный Бог – если вы используете Зелёного Бога (возможно только во время Фазы В), вы можете сделать одно из следующего:

Или:

Удвойте эффект используемого тайла мужчины или женщины. Если вы используете несколько одинаковых тайлов мужчин (или женщин), удвойте получившуюся сумму, то есть сначала скомбинируйте тайлы и затем удвойте получившееся число.

(Примечание: но вы не можете совершить несколько действий).

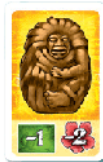
Пример 1: У Кристины есть два тайла женщины, которые в комбинации принесут ей 4 победных очка. Используя Зелёного Бога, она может удвоить эти очки и получить 8 победных очков.

Пример 2: Борис может построить тайл строительства со значением «3» (или меньше). Используя Зелёного Бога, он может построить тайл строительства со значением «4», «5» или «6» (но не второй тайл строительства со значением «3»).

Или:

Активировать другую женщину или мужчину (другой тип).

Пример: Дмитрий использует комбинацию из двух тайлов женщины, чтобы расшириться по сухопутному пути со значением «4». Затем он использует тайл мужчины, который позволяет ему взять одну карту Бога. Он берёт карту Зелёного Бога и решает немедленно её использовать (после того как отдаёт подношение). Он хочет активировать другой тайл женщины и выбирает тот, который позволяет ему взять с игрового поля тайл

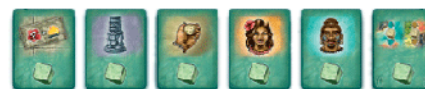


требует подношений.

Тайл Бога может быть использован вместо любой карты Бога и не

Игра для 2-3 игроков

Используются только 5 или 6 тайлов действий.



Остальные правила остаются теми же.

мужчины.

Жёлтый Бог – Вы можете использовать *одну* карту Жёлтого Бога (*возможно только в Фазу С*), чтобы заменить ей ровно одно из требований тайла задач.

Пример: *Если для выполнения тайла задачи требуется 3 дерева, вы можете использовать Жёлтого Бога, чтобы отдать только 2 дерева. Или, если для тайла задач нужны хижины в 9 регионах, вы можете использовать Жёлтого Бога, чтобы хижины были нужны только в 8 регионах.*

Использование Жёлтого Бога приводит к тому, что вы получаете за выполненную задачу только 4 победных очка (вместо 6).

Примечание: В конце игры, когда игроки выполняют три оставшихся тайла задач, вы можете использовать по одной карте Жёлтого Бога за каждый тайл задачи, то есть, использовать до трёх карт Жёлтого Бога. За каждую карту Жёлтого Бога вы должны отдать по одному подношению.

Тайл Бога: Тайл Бога можно использовать вместо любой карты Бога. После использования верните тайл Бога в коробку с игрой. Вам не нужно отдавать подношение, чтобы использовать тайл Бога.

Игра для 2-3 игроков

В игре используется меньше тайлов действий, поэтому некоторые действия скомбинированы:

В игре вдвоём: помимо действий Строительства, Храма и Помощника, используются *скомбинированные* действия Мужчина/Женщина и Сухопутный/Водный Путь. Переверните лицевой стороной вниз тайлы Женщины и Сухопутного Пути и верните тайлы Мужчины и Водного Пути обратно в коробку. В сумме используются 5 тайлов действий.

В игре втроём: помимо действий Строительства, Храма, Помощника, Мужчины и Женщины используется *скомбинированное* действие Сухопутный/Водный Путь (переверните лицевой стороной вниз тайл Сухопутного Пути) и верните обратно в коробку тайл Водного Пути.

Правила размещения кубиков остаются теми же, что и в игре вчетвером. Всегда кладите на тайлы действий кубик с более низким значением (Исключение: Синий Бог) и при выборе

скомбинированного тайла выбирайте *одно* из двух доступных действий.

Пример: Дмитрий кладёт кубик со значением «3» на скомбинированный тайл действия «Мужчина/Женщина» и берёт тайл женщины. Следующие игроки должны поместить на этот тайл кубики со значением «2» или «1», но могут выбрать действие «Мужчина». То же самое касается комбинированного тайла действия «Сухопутный/Водный Путь».

Тайлы задач

Следующие примеры иллюстрируют все тайлы задач, начиная с 7 стартовых тайлов задач (светло-зелёные рубашки с журавлём) и заканчивая 23 остальными тайлами задач (тёмно-зелёные рубашки с попугаем). В целом, на *всех* задачах указаны *минимальные* требования, а не точное количество ресурсов. Таким образом, вы можете использовать для выполнения задачи больше ресурсов, но не меньше.

Примечание: Вам не нужно ничего отдавать для выполнения тайла задачи – вы просто показываете другим игрокам необходимые для этого ресурсы.

Тайл задачи считается «выполненным», когда у вас...



... на мини-поле есть тайл мужчины и тайл женщины.



... есть хижины в *любых* трёх регионах.



... на мини-поле есть тайл женщины, а в храме есть жрец.



Схожим образом: «Есть хижины в *любых* девяти регионах» или «Есть хотя бы по одной хижине на *всех* пяти островах».



Схожим образом: «На мини-поле есть тайл мужчины, а в храме – жрец» или «Три жреца в храме».



... есть три карты Богов одного цвета.

Схожим образом: «Есть две карты Богов определённого цвета» (таких карт в сумме 5, по одной для Бога каждого цвета) или «Есть 4 карты разных Богов».



... на мини-поле есть тайл женщины и тайл украшения.



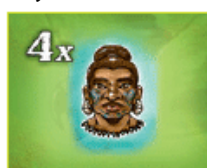
Схожим образом: «На мини-поле есть тайл мужчины и тайл порядка хода #1».



Важно! Карты Богов, необходимые для тайлов задач, не могут быть заменены тайлами Богов или двумя одинаковыми картами Богов!



... на мини-поле есть три разных тайла мужчин.



... на мини-поле есть любые 4 тайла мужчин.



Схожим образом: «На мини-поле есть три разных тайла женщин» или «Есть три разных тайла украшений».

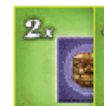


Схожим образом: «Есть любые 4 тайла женщин» или «Есть любые 4 тайла украшений» или «Есть любые 4 построенных тайла строительства».



... есть два тайла украшений «Ожерелье». (В сумме 6 таких карт, по одной для каждого типа украшений)

Схожим образом: «Есть два тайла Богов», «Четыре подношения» или «Пять раковин».



... есть три стройматериала камень на мини-поле или рядом с ним. (В сумме 3 такие карты, по одной для каждого типа стройматериалов.)



Схожим образом: «Есть любые 5 стройматериалов».



... есть хижина в каждом из трёх горных регионов (не обязательно на клетках строительства). (В сумме 8 таких карт, по одной для региона каждого типа и по одной для каждого типа рыбы.)



... есть 4 хижины на 12-ой клетке мини-поля.



... есть три сдвинутых вниз любых тайла мужчин.



Схожим образом: «Есть три сдвинутых вниз любых тайлов женщин» или «Есть пять сдвинутых вниз любых тайлов людей».



... на мини-поле есть два из указанных тайлов людей (мужчин и/или женщин).

(В сумме 12 таких карт, по одной для каждого типа людей.)