

Правила игры Каркассон Амазония.txt

Плитка размером 2 x 4 является СТАРТОВОЙ. Поместите её стороной совпадающей с числом игроков: для 2-х или 3-х игроков (), имеет 16 секторов; для 4-х и 5-и игроков (), имеет 8 секторов. Поместите источник реки Амазонки на край стола. Оставьте достаточно места для открывающихся плиток с краю стола, как минимум 2 ряда плиток. К концу игры, река будет иметь длину немногим более 1 метра (около 4 футов).

Каждый игрок выбирает себе цвет и берет лодку этого цвета.

Игрок, плававший недавно на лодке является первым игроком (или, как вариант, самый младший). Каждый игрок ставит свою лодку на первый сектор реки Амазонки (стартовая плитка).

Перемешайте все 80 плиток игры друг с другом (убедитесь, что плитки с рекой Амазонкой равномерно распределены) и поместите их лицевой стороной вниз в нескольких стопок.

Отложите 4 двойные плитки реки Амазонки, они вступят в игру позже.

Финишная планка реки также будет использоваться в конце игры.

В комплекте игры есть деревянные фишки: 25 миплов, по 5 каждого цвета (желтый, красный, зеленый, синий и черный), а также 10 лагерей, по 2 каждого цвета.

Каждый игрок берёт 4 мипла и 2 лагеря одного цвета, чтобы сформировать свой личный запас. Затем каждый игрок ставит своего 5-ого мипла на сектор 0 поля подсчёта победных очков.

Оставшиеся невостребованные фигуры возвращаются в коробку.

Прежде чем продолжить чтение правил Вы должны знать как обычно проходит игра Каркассон: Амазония.

Один за другим, игроки будут размещать плитки на игровом поле.

Именно так Вы откроете для себя особенности плиток: деревни, притоки, Амазонские джунгли и сама река Амазонка. Вы будете размещать миплов в деревнях, на притоках, а также размещать Ваши лагеря в джунглях.

Вместе с этим Вы будете двигать лодку вниз по течению реки Амазонки, чтобы опередить других игроков. Вы будете набирать очки как во время, так и в конце игры. После окончательного подсчёта, игрок с самым большим количеством очков объявляется победителем. Так давайте начнём!

Игра Каркассон: Амазония играется по часовой стрелке, начиная с первого игрока, активный игрок выполняет действия в указанном ниже порядке, а затем наступает ход следующего игрока и т. д.

Сначала мы дадим Вам краткое описание действий, которые вы должны сделать во время одного из ваших ходов. Эти действия будут подробно описаны в дальнейшем, по мере представления различных плиток.

1. Размещение плитки.

Необходимо взять 1 плитку из стопки и поместить её лицевой стороной вверх так, чтобы продолжить пейзаж.

2. На этой плитке вы можете разместить:

2a) одного мипла,

ИЛИ

2b) один лагерь.

Если Вы не выставляете фишки, Вы должны передвинуть Вашу лодку на 1 сектор по реке Амазонке.

3. Подсчет очков:

Вы должны подсчитать очки за любую завершённую местность, после размещения плитки на поле.

Наиболее важными правилами размещения плитки являются:

1. плиткой, которую Вы выкладываете, необходимо продолжить пейзаж (иллюстрация).

2. Вы не можете разместить плитку земли перед устьем реки Амазонки.

Изначально есть 10 мест для размещения плиток земли.

После того, как плитка была размещена, Вы можете разместить другие плитки рядом с ней.

Река Амазонка также играет важную роль в размещении плиток.

Во-первых, в начале река есть только на стартовой плитке, но Вы будете, в ближайшее время, продлевать её плитками с Амазонкой продлевая в то же самое время места для плиток земли.

Пример: река Амазонка была продлена.

Теперь стало возможным разместить 1 плитку земли в этом ряду.

1 - Притоки:

Вы взяли плитку с изображением трёх притоков и скалы.

Необходимо поместить её таким образом, чтобы она продолжала существующий пейзаж (с выложенными ранее плитками).

2а - После размещения плитки, Вы можете разместить 1 мипла на любой из притоков, но только если этот приток не занят другим миплом.

Значок/иконка ЛОДКИ

Так как теперь у вас есть мипл на притоке, где присутствует значок лодки, Вы должны продвинуть вашу лодку по реке Амазонке на 1 сектор за каждый значок лодки.

Дополнительные правила для движения лодки по реке Амазонке.

-- Лодочные иконки встречаются только на притоках. Каждая иконка лодки позволяет продвигать Вашу лодку на 1 сектор по реке Амазонке.

Вы применяете эффект этих значков сразу после размещения мипла на притоке с одним или более значков лодок, или если плитка с иконкой лодки присоединена (Вами или другим игроком) к притоку, где присутствует Ваш мипл. Количество миплов у Вас или других игроки на притоке не оказывает никакого влияния на это движение.

Пример: Добавляя эту плитку к притоку с Вашим миплом,

Вы присоединяете 3 иконки лодок и двигаете лодку на 3 сектора.

-- Ваша лодка может продвигаться только вперёд по реке Амазонке (то есть, она не может двигаться назад).

-- Если Вам нужно передвинуть лодку дальше, чем последний сектор, на реке Амазонке, просто остановитесь на последнем секторе.

-- Сектора реки Амазонки со стартовой плитки продлеваются на 1 с каждой плиткой Амазонки, а каждая двойная плитка Амазонки добавляет 2 сектора.

-- Ваша лодка должна всегда продвигаться на 1 сектор всякий раз, когда Вы не помещаете фишку в Ваш ход (см. "Перемещение лодки" на странице 5).

-- Можно располагать сколько угодно лодок на одном секторе Амазонки.

3 - Подсчёт очков.

Когда оба конца притока закрыты это означает, что приток завершён и нужно подсчитать очки. Притока закрывается, когда на его пути встречается скала, река Амазонка, или если он зациклен на себя

В нашем примере справа, Ваш противник поставил плитку, что завершает Ваш приток. После этого начинается подсчет очков, каждая плитка в этом притоке дает 1 очко. Кроме того, Вы берёте 1 очко за значок с фруктами, вдоль этого притока.

Сейчас настало время, чтобы отметить Ваш счёт. Его Вы отмечаете своим миплом, которого Вы разместили перед началом игры на поле подсчёта очков. Продолжая наш пример, Вы переместите его вперёд на 4 сектора, чтобы показать что вы имеете 4 победных очка.

После каждого подсчета очков, обязательно возвращаете в свой запас мипла с подсчитанного участка.

Если количество Ваших победных очков превышает 50 (и как следствие Вы пересекаете сектор 0), положите Вашего мипла чтобы показать, что у Вас больше 50 очков. Если Вы ещё раз пересекаете сектор 0, то поставьте мипла снова, чтобы показать, что у вас уже есть больше 100 очков.

Поселение

1- Как обычно, Вы тянете плитку и выкладываете её продолжая пейзаж. Рисунок на плитке должен быть продолжен, поэтому сектор с поселением должен быть связан с уже открытым поселением (или расположен таким образом, что создает новое).

2а- Затем проверьте, есть ли миплы в поселении, если нет, то Вы можете разместить 1 Ваш в этом поселении.

3- Давайте посмотрим наш пример и предположим, что несколько ходов прошло. Теперь Вы поставили плитку так, чтобы завершить своё поселение. Поселение завершено, когда оно окружено джунглями и/или рекой Амазонкой и нет пробелов внутри него. Как только плитка размещена очки за поселение должны быть засчитаны. Каждая плитка стоит 2 очка. Кроме того, каждый значок Фрукты приносит 1 очко. Как обычно мипл возвращается в ваш запас.

Лагеря

1- Еще раз, Вы выкладываете плитку, чтобы продолжить пейзаж, убедившись что рисунок подходит.

26- Каждый игрок получает в начале игры 2 лагеря. Вы можете разместить лагерь на плитке с джунглями, только что помещенной на поле. Как и в случае с миплами не должно быть никаких других лагерей в выбранных джунглях. Если на плитке есть несколько сегментов джунглей, Вы должны выбрать, на какой из них поместить Ваш лагерь. Джунгли отделяются друг от друга притоками, рекой Амазонкой и поселениями.

Напоминание: Вы должны выбрать между размещением мипла и лагеря, Вы не можете поместить оба на плитку.

После размещения, лагерь остается на поле до конца игры, по этому победные очки он принесёт только в конце игры, за каждое животное в джунглях 1 очко.

Поместите свои лагеря наиболее выгодно!

Пример: Вы только что поместили эту плитку. Вы не можете поместить лагерь на нижнем сегменте джунглей, потому он соединен с синим лагерем. Вы можете разместить лагерь на верхнем сегменте, так как джунгли разделены притоком и поселением.

3- Во время игры, Вы не набираете ни одного очка за лагерь. Лагеря приносят очки только в конце игры (см. стр. 7), Вы будете получать 1 очко за каждое животное нарисованное в джунглях с Вашим лагерем.

Продвижение лодок

1- Как всегда, когда вы размещаете плитку, вы должны убедиться, что она соответствует пейзажу.

2- Во время своего хода, если Вы не ставите фишку мипла или лагеря, Вы должны продвинуть вашу лодку на 1 сектор вниз по реке Амазонке. Во время своего хода, если Вы добавляете иконку лодки к одному из Ваших миплов на притоке (помещённого раньше), сложите все эти шаги вместе.

Пример: Ваш мипл уже стоит на притоке. Вы добавляете плитку, которая соединяет Вашего мипла и 2 значка лодок, это даёт Вам 2 перемещения. За то, что не размещаете фишки, Вы получаете ещё 1 перемещение. Таким образом, Ваша лодка продвигаться на 3 сектора по реке Амазонке.

Теперь посмотрим на причины, почему Вам нужно перемещать лодку по Амазонке:

1- В отличие от обычных сухопутных плиток, когда Вы берёте плитку Амазонки, Вы должны использовать её для продолжения реки Амазонки. Размещая такую плитку, Вы выбираете между её двумя возможными ориентациями.

Всякий раз, когда вы берёте из стопки плитку реки с рисунком "!", Вы должны выбрать и взять ещё одну двойную плитку реки. Сперва на поле размещаете плитку с "!", а следом двойную плитку. Эти плитки всегда должны быть размещены в таком порядке!

Примечание: двойные плитки имеют размер вдвое больше, чем обычные плитки, а также имеют 2 сектора для перемещения лодок.

Примечание: так как есть 3 плитки с "!" и 4 двойные плитки, то всегда будет одна не использованная в игре двойная плитка реки Амазонки.

Напоминание: каждый раз, когда Вы выкладываете плитки Амазонки, Вы также расширяете область, в которой могут быть размещены плитки земли (как показано на 3 странице).

2- Вы можете разместить мипла или лагерь на берегу реки Амазонки. Тем не менее, сама река Амазонка зарезервирована для перемещения лодок и на неё миплы и лагеря не могут быть поставлены.

Если Вы размещаете плитку "!" и двойную плитку, Вы можете разместить мипла или лагерь только на двойной плитке!

Как всегда, если Вы не поместите мипла или лагерь, Вы должны продвинуть Вашу лодку на 1 сектор по реке Амазонке.

Пример: Позже в игре, Вы добавляете плитку Амазонки.

Так как вы выбираете не размещать фишку (мипла или лагерь), Вы должны продвинуть Вашу лодку на 1 сектор по реке.

3- После размещения любой плитки реки Амазонки, происходит подсчёт очков отличный от обычного подсчёта, за количество кайманов и пираний в реке.

Владелец лодки, уплывший дальше всех вниз по реке (на первом месте) получает столько очков, какова сумма кайманов и пираний, изображенных на только что выложенной плитке реки Амазонки.

Владелец второй лодки уплывшей вниз по реке (на втором месте) получает столько очков, какое количество пираний изображено на только что выложенной плитке реки Амазонки.

Если есть несколько лодок на первом (или втором) месте, имеющие равные результаты игроки получают все очки одинаково.

Примечание 1: где лодки находятся на Амазонке не имеет значения, только их место.

Примечание 2: двойные плитки Амазонки имеют 2 сектора для лодок, но считаются одной плиткой для подсчета очков (то есть, все кайманы и пираньи на двойной плитке подсчитываются как на одинарной).

ВАЖНО!:

После того, как подсчет очков на Амазонке закончен, все игроки которые не получили ни одного очка, продвигают свои лодки на 1 сектор вниз по реке.

Существует также окончательный подсчет очков для реки Амазонки. Поместите финишную планку реки (соответственно количеству игроков) в конец реки Амазонки. Затем, возьмите лодку, расположенную ближе к краю реки, и поместить её на самое большое число планки, следующую за ней лодку на меньшую цифру и так далее пока все цифры на финишной планке не будут заполнены.

При 4-х и 5 игроках: 1 место - 7 очков; 2-е место - 4 очка; 3-е место - 1 очко.

При 2-х и 3-х игроках: 1 место - 6 очков; 2-е место - 3 очка.

Только для 2-х игроков: игрок на втором месте зарабатывает победные очки за второе место, когда его лодка находится на секторе непосредственно за лодкой игрока на первом месте. Когда его лодка находится дальше, игрок не набирает ни одного очка, но двигает свою лодку на 1 сектор вперед. Это касается как при подсчёте очков за плитку Амазонки во время игры, так и для окончательного подсчёта очков реки Амазонки.

Пример: Красный зарабатывает 3 очка. Синий не получает ничего, потому что он не стоит непосредственно за красным. Затем, синий двигает свою лодку 1 сектор.

Окончательный подсчёт победных очков.

Благодаря удачным размещениям плиток и миплов, несколько миплов могут занимать один и тот же приток или поселение, то же правило применимо и к лагерям в джунглях. Когда такой приток или поселение завершено, то только игрок, который имеет наибольшее количество миплов, получает очки. В случае ничьи, все игроки получают очки.

Так вот мы и в конце игры Каркассон: Амазония. Сейчас настало время узнать победителя! Игра заканчивается, когда все плитки из стопок были размещены на игровом поле. За этим следует окончательный подсчет очков, после чего игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем!

В конце игры вы получаете очки за следующие объекты:
миплы, которые остались на поле, лагеря и реки Амазонки.

ПРИТОКИ

Каждый незавершённый приток дает 1 очко за каждую плитку и 1 очко за иконку фруктов, так же, как и во время игры.

ПОСЕЛЕНИЯ

Каждое незавершенное поселение дает только 1 очко за плитку и 1 очко за иконку фруктов на нём.

ЛАГЕРЯ

Для каждого из Ваших лагерей нужно подсчитать число животных в джунглях Амазонки. Вы получаете 1 очко за одно животное.

РЕКА

Поместите финишную планку реки, соответственно количеству игроков, в конец реки Амазонки. Затем, возьмите лодку, или лодки расположенные ближе к краю реки на одном секторе, и поместить их на самое большое число планки, следующие за ними лодки, на одном секторе, на меньшую цифру и так далее пока все цифры на финишной планке не будут заполнены.