

Правила настольной игры Бухта Пеликанов (Pelican Bay)_новая версия

Подготовка к первой игре.

Отложите в сторону оба гексагональных тайла с желтой обратной стороной — это стартовый тайл и тайл засова для резервной стопки (см. далее). Также отложите в сторону три круглых солнечных диска.

ИГРА ДЛЯ 2х ЧЕЛОВЕК

Перед тем как играть:

1. Перемешайте все 67 тайлов местности лицевой стороной вниз.
2. Отсчитайте 16 из этих тайлов и расположите их также лицевой стороной вниз, в качестве резервной стопки. Расположите тайл засова поверх данной стопки — эта резервная стопка тайлов будет использована только в финальной фазе игры.
3. Расположите рядом семь фигурок пеликанов.
4. Оставшиеся тайлы местности сложите в три стопки (по 17 тайлов в каждой) лицевой стороной вниз. Это будет основная стопка для игры.
5. Рядом выложите три солнечных диска любой стороной (желтой или синей) вверх. Выбранный цвет стороны будет использоваться в течение всей игры.
6. Один из игроков назначается счетоводом. Он подсчитывает очки и в течение всей игры записывает их в блокнот (предварительно туда необходимо внести имена игроков, в порядке очередности их хода).

НАЧАЛО ИГРЫ

-Выберите первого игрока

Для этого вы можете использовать желтый тайл с цифрой 1 на обороте. Определите удобным для вас способом игрока, который будет ходить первым.

- Первые три тайла

Другой игрок берет верхние три тайла из основной стопки и формирует базовую позицию для первого игрока. Для этого он размещает эти тайлы так, чтобы каждый тайл стыковался с любым другим двумя совпадающими по типу ландшафта сторонами.

Пример в правилах....

По возможности следите, чтобы первый игрок, в свою очередь хода, не совершал необдуманных действий и не закрывал сразу все области базовой позиции.

После размещения базовой позиции, этот же (не первый) игрок, может расположить один солнечный диск в месте, которое он хочет заблокировать. Этот диск может быть размещен рядом с одиночной стороной тайла (соответственно он блокирует только одну сторону) или со сторонами двух примыкающих тайлов (тогда он блокирует две близлежащих стороны на двух тайлах).

Пример в правилах....

Далее каждый из игроков берет взакрытую по 2 тайла местности из основной стопки. Первый игрок начинает игру.

РАЗМЕЩЕНИЕ ТАЙЛОВ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Действия игрока в свой ход:

- выложить из руки один или два тайла местности, сопоставив их с выложенными ранее тайлами;
- подсчитать очки за самый большой регион, который он только что увеличил. Попросить счетовода записать набранный результат;
- разместить по своему выбору один солнечный диск в качестве блокировки выбранного места (как только все три диска окажутся в игре, один диск должен быть выбран и перемещен в конце каждого хода);
- добрать из основной стопки столько тайлов, чтобы их стало опять два в руке.

Пропуск хода

Если вы не можете выложить ни один из двух тайлов с руки, не нарушив при этом правил их размещения, то тогда (и только тогда) вы пропускаете ход. В этом случае вы возвращаете оба ваших тайла с руки под низ основной стопки и затем берете два новых тайла. После этого ваш ход считается законченным (два новых тайла могут быть использованы только в следующий ваш ход) и наступает очередь другого игрока.

Правила размещения тайлов местности

1. В свой ход вы обязательно должны разместить хотя бы один тайл местности с руки или пропустить ход (см. пункт выше).
2. Каждый новый тайл местности должен логически продолжать изображение-ландшафт на выложенных ранее тайлах (море к морю, пляж к пляжу и лес к лесу) и обязан быть размещен с примыканием к ним хотя бы двумя своими сторонами.

Пример в правилах....

3. Если оба тайла могут быть размещены в течение вашего одного хода, то они обязательно должны продолжать один и тот же регион (регион, за который вы получите очки в конце хода). При этом тайлы могут быть размещены по отдельности друг от друга или соприкасаться (в случае если вы можете положить вместе обе плитки с одного края уже выложенной игровой местности, соблюдая правила стыковки ландшафтов и продолжения одного и того же региона).

Пример в правилах....

4. Ход показанный ниже, однако, не допускается, так как два выложенных совместно тайла местности продолжают разные регионы, а по базовому правилу, должны продолжать один и тот же регион (не смотря на то, что правило стыковки ландшафтов в данном случае соблюдено).

Пример в правилах....

Подсчет регионов

1. Только один тип местности/ландшафта, который вы только что продолжили тайлом (тайлами) приносит очки, это может быть или вода, или пляж, или лес. Очки считаются за самый большой, продолженный/расширенный тип местности.
2. Вы получаете одно очко за каждый тайл построенной/продолженной местности. Регионы, соединенные подвесным мостом и (или) бревнами, считаются одним регионом

Пример в правилах....

3. Нарисованные на тайлах лодки, дома, причалы, мосты и т. п. Не приносят никаких очков.

Закрытие регионов / использование пеликанов

Регион считается закрытым/завершенным, если выложив тайл (тайлы) вы полностью замкнули его — нет больше возможности разместить ни один тайл для его продолжения.

Примеры:

- а) _____ Пример в правилах....

Пляж: закрыт двумя тайлами (второй присоединен в этот ход) = 2 очка

- б) _____ Пример в правилах....

Лес и пляж: закрыты присоединением одного тайла. Они не могут быть больше продолжены дальнейшим размещением тайлов. Лес построен из 5 тайлов местности и приносит 5 очков. Пляж состоит из 2 тайлов и приносит 2 очка. За оба региона игрок получает 7 очков.

Указанное ниже «действие закрытия», в котором закрывается маленький регион между двумя присоединяемыми тайлами также допускается. Оба тайла расширяют один регион (лес). Цель данного действия — получить пеликана и бонусные очки в один ход.

Пример в правилах....

Пляж: закрыт с 2мя тайлами = 2 очка

Предупреждение о мостах!

Иногда регион может быть как бы закрыт с одной стороны, но на тайле присутствует мост, который считается продолжением региона. Такой регион не считается завершенным, так как может быть расширен далее по типу местности с другой стороны моста.

Пример в правилах....

Лес остается открытым с указанной стороны.

Пеликаны

Пеликаны используются как маркеры завершенных регионов. Также они приносят бонусные очки своему владельцу во время финального подсчета.

Закрытие регионов и подсчет очков

1. Как только игрок закрывает регион (одним или двумя тайлами) он может поместить одного пеликана из запаса на этот регион (а может и не помещать, если решит гарантированно получить очки за незавершенный продолженный/расширенный регион, продолженный этим закрытием, тогда фаза хода с размещением тайлов считается завершенной и игрок переходит к фазам подсчета очков, перемещения солнечного диска и добора тайлов в руку).
2. Он дополняет число тайлов в руке до двух.
3. Он ходит еще раз и размещает тайлы на поле в обычном порядке — назовем это «бонусным ходом».
4. Если игрок закрывает дугой регион во время своего «бонусного хода», он также размещает там пеликана. Далее он опять пополняет руку до двух тайлов и может совершить еще один ход. Данные действия можно продолжать далее по мере возможности.
5. Если более ни один регион не может быть закрыт в этот ход, регион должен быть расширен/продолжен размещением одного или двух тайлов как обычно.
6. Если, после завершения региона игрок решил продолжать ход, и не смог выложить ни одного тайла местности, он получает очки только за завершенный регион. Как обычно, при пропуске хода, он меняет тайлы из руки на новые из стопки, на этом данная фаза хода для него закончена.
7. После этого игрок считает бонусные очки за завершенный регион, отмеченный пеликаном, и за и за самый большой регион, который он увеличил с помощью своего последнего «бонусного хода».

Пример в правилах....

7. После подсчета очков, пеликан убирается со стола и достается тому игроку, кто завершил регион.
8. Если в запасе более не осталось пеликанов, игрок берет пеликана у любого другого выбранного им игрока.
Если все 7 пеликанов находятся у вас, вам придется использовать своего пеликана.
9. Далее игрок должен переместить один солнечный диск.
10. Наступает конец хода. Текущий игрок дополняет руку до двух тайлов. Теперь наступает очередь следующего игрока.

Пожалуйста помните: солнечные диски не являются тайлами для завершения региона!

ФИНАЛЬНАЯ ФАЗА

Резервная стопка

Если в ходе очередного раунда у игроков заканчивается основная стопка тайлов местности, они доигрывают этот раунд, получая тайлы местности из резервной стопки. Последний ходящий игрок, который берет из нее тайлы, накрывает ее тайлом засова, больше в игре она использоваться не будет. Следующий раунд объявляется финальным.

Финальный раунд

В течение финального раунда вы пытаетесь расположить один или оба ваших тайла так выгодно, насколько это возможно. После этого, новые тайлы в руку уже не добиваются.

(По согласованию с игроками можно ввести дополнительное правило по очередности хода.

Согласно данному правилу, первым ходит игрок, набравший к тому моменту меньше всего очков, а последним — набравший больше всего очков. При равенстве очков подсчитываются пеликаны у игроков.)

ИСКЛЮЧЕНИЕ. Игрок, который закрывает регион в течение финального раунда или имеет возможность построить цепочку из ходов, имеет право пополнить руку и разместить тайлы по указанным выше правилам.

По завершению последнего раунда происходит финальный подсчет очков.

Финальный подсчет очков и определение победителя

Тайлы, оставшиеся на руках игроков, не приносят бонусных очков.

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

Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем.

Игра на 3х или 4х игроков

Конечно, вы можете играть в 3ем или 4ом по тем же самым правилам. Только становится дольше ожидание своего хода, и игроки не имеют возможности сделать столь много ходов, как при игре вдвоем.

Одиночная игра

Вызов для терпеливого человека.

Ваша цель — собрать на столе все 67 тайлов местности так, чтобы получился один большой регион (или лес, или пляж, или море).

Правила размещения жетонов все те же: каждый новый тайл должен соприкасаться хотя бы двумя, совпадающими по типу местности, сторонами с уже выложенными тайлами.

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

- Старайтесь грамотно размещать свои тайлы местности, чтобы противникам было как можно труднее добраться до самых «прибыльных» регионов.
 - Можете попробовать оставлять пустые области (данное действие может помочь в достижении указанной выше цели).
 - Мосты могут быть досадным препятствием, если вы планировали завершить регион.
 - Однако, они также могут быть и очень полезными. Иногда тайлы с мостами дают возможность соединить два разделенных региона — это способ для получения большего количества бонусных очков.
 - Попробуйте закрывать/завершать как можно больше регионов в один ход. Это дает возможность совершать дополнительные ходы и в дальнейшем получать бонусные очки за пеликанов.
 - Блокируйте с помощью солнечных дисков те регионы, которые могут быть легко закрыты (например, одним тайлом) в следующий ход другого игрока.
- Или те места на игровом поле, где два региона могут быть соединены в один также с помощью одного тайла.
- Когда игрок закрывает маленький регион с помощью одного тайла, что формирует еще больший незакрытый регион, который он этим действием расширил (и за который может гарантировано получить очки в этот ход) он должен решить как действовать дальше:

или он идет на риск и маркирует завершенный регион пеликаном, после чего добирает тайлы на руку и продолжает выставлять их;

или он не выставляет пеликана (и соответственно не получает в этот ход самого пеликана, очков за закрытый регион и «бонусного хода»), но зато гарантированно получает очки за расширенный незавершенный регион.

Риск заключается в том, что далее он может добрать тайлы, которыми не сможет расширить самый «прибыльный» незавершенный регион, и не получит за него очки. Или вообще не сможет выложить вновь взятые тайлы и получит небольшое количество очков только за заверченный регион (см. правила закрытия регионов и подсчет очков)

ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

1. Если тайл местности был выложен неправильно, а игроки заметили это слишком поздно, тайл остается на месте, и очки за него не вычитаются, заверщенные тайлом регионы остаются завершенными.
2. Если у игроков заканчивается резервная стопка, текущий раунд становится последним. Те, у кого на руках нет жетонов, уже не смогут более получать очки.
3. Если в один ход игрок завершает более 7ми регионов, вместо пеликанов можно взять любые маркеры (монеты, орешки и т. п.). Но, взятые дополнительно маркеры, используются только для обозначения принадлежности региона, и не приносят очков при финальном подсчете.