Ed Marriott's Scoville

ИСТОРИЯ СКОВИЛЛА (РЕАЛЬНАЯ)

Уилбур Сковилл родился 22 января 1865 года. И мир уже никогда не будет прежним. В 1912 году Сковилл разработал Органолептический тест Сковилла (ОТС), который использовался для измерения "жгучести" перцев. Тест Сковилла до сих пор используется для измерения капсаицина в перце по шкале Сковилла. С тех пор люди пытаются вырастить всё более и более жгучие перцы.

ИСТОРИЯ СКОВИЛЛА (ВЫДУМАННАЯ)

Городок Сковилл был основан в честь Уилбура и стал домом для тех, кто считает, что чем **жгучее** перец, тем он **лучше**. Каждый год, примерно в это время, город принимает Сковиллский фестиваль перчиков чили. На фестивале проходит аукцион по сбору средств для местной средней школы (*Давай жги!*), тут есть огромный фермерский рынок, невероятные призы для фермеров, вырастивших самые огненные перцы, а также всемирно известный Сковиллский конкурс поваров чили, участники которого пытаются прожечь путь к победе своими самыми безумными смесями. Фестиваль длится всего несколько дней, и награду этого года увезёт домой тот фермер, который задаст больше жару.

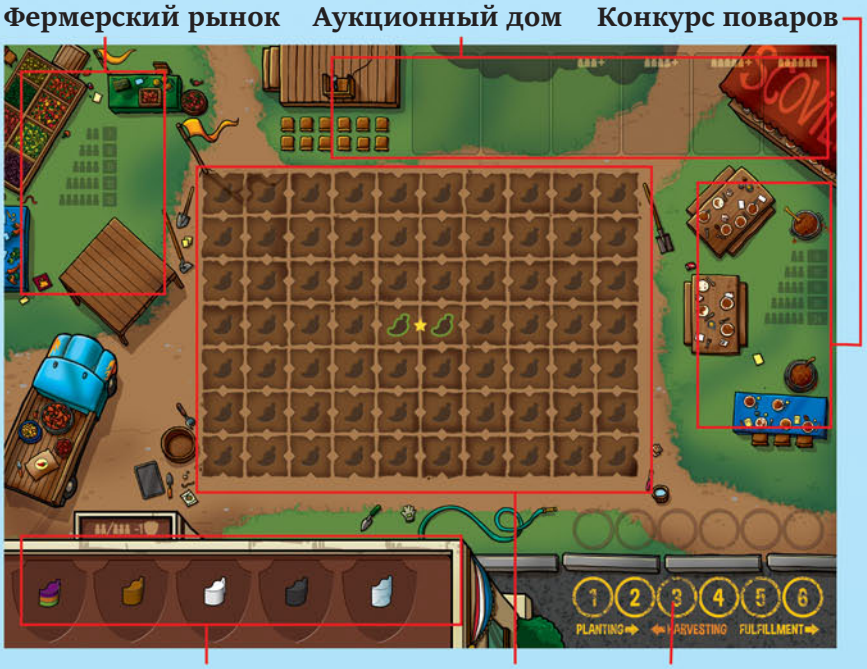
А вы готовы ощутить жжение?

ages 13+ | 2-6 players | 60-90 minutes

КОМПОНЕНТЫ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Соберите поле-паззл из четырёх частей.



МНОГО* ЖЕТОНОВ ПЕРЦА

Перцы – это всё. Сажайте их, собирайте их, скрещивайте их, продавайте их, получая очки самыми разными способами!

**Теоретически количество перцев в игре не ограничено. Если у вас закончился нужный цвет, используйте что-нибудь подходящее на замену.*

6 ШИРМ ИГРОКОВ

Для сокрытия своего имущества от других игроков.

6 ФЕРМЕРОВ

Эти ребята перемещаются для сбора урожая перцев.

6 ДИСКОВ

Этим обозначается порядок хода.

65 КАРТ АУКЦИОНА

Игроки предлагают цену за них для получения дополнительных перцев. 30 из утренней партии и 35 из дневной.

Предмет(ы) на аукционе

48 КАРТ РЫНКА

Игроки могут продавать перцы за различные награды, включая деньги, перцы и очки. По 24 из утренней и дневной партий.

Требуемые перцы **Награды**

30 КАРТ РЕЦЕПТОВ

Много очков можно получить на конкурсе поваров чили, сдавая за них изображённые комбинации перцев.

Необходимые перцы **Количество очков**

12 НАГРАДНЫХ ПЛАКЕТОК

Игроки могут выиграть их для получения дополнительных очков, высаживая перцы указанного цвета.

КУЧА МОНЕТ

Деньги различного номинала. Используйте монеты для ставок на очерёдность хода и получения очков за свой капитал в конце игры.

18 ПРИЗОВЫХ АУКЦИОННЫХ ТАЙЛОВ

Используйте эти специальные действия в свой ход, чтобы получить преимущество в соревновании или сохраните для получения дополнительных очков в конце игры.

4 СЕЛЕКЦИОННЫХ ТАБЛИЦЫ

Держите их под рукой, чтобы помнить, как комбинировать перцы для получения более жгучих и дорогих перцев! На обороте также есть памятка для игрока.

ПОДГОТОВКА

A. Общее: Соберите поле в вашей игровой области. Рядом кучками сложите перцы (*разобрав их по цветам*). Также создайте банк монет.

B. Игроки: Раздайте каждому игроку **ширму, фермеров и диски** его цвета, по **одному из каждых призовых аукционных тайлов**, **монет на 10$** и **три перца: красный, жёлтый и голубой**. Игрокам следует установить свои ширмы, чтобы прятать за ними своё имущество в течение игры.

C. Фермерский рынок: Перемешайте утреннюю колоду карт рынка, затем вытяните карты в количестве равном числу игроков, как указано на поле; положите их рядом с полем лицом вверх. Оставшуюся утреннюю колоду верните в коробку, перемешайте дневную колоду и сложите её как показано на поле (*на большом, пустом, квадратном столе*).

D. Конкурс поваров: Перемешайте карты рецептов, затем вытяните карты в количестве равном числу игроков, как указано на поле; положите их рядом с полем лицом вверх, накладывая одну на другую, для сохранения пространства. Было бы неплохо сложить их по очкам, как показано – от меньшего к большему. Оставшиеся карты рецептов верните в коробку.

E. Аукционный дом: Перемешайте утреннюю и дневную аукционные колоды и сложите их лицом вниз рядом с аукционным домом. Вытяните карты по числу игроков из утренней колоды и положите их лицом вверх в ячейки на поле. Оставшиеся карты утренней колоды и всю дневную положите рядом лицом вниз.

F. Ратуша: Разделите наградные плакетки по цветам перцев и сложите их стопками на обозначенных местах на крыше ратуши, по убыванию ценности плакеток. В игре на двух или трёх игроков уберите по одной плакетке (*самой ценной*) из каждой стопки и верните в коробку.

G. Начальный участок: Возьмите красный, жёлтый и голубой перцы в руку. Случайным образом выберите два из них и поместите на начальные участки поля перцев (*обозначенные зелёным контуром*). Оставшийся третий перец верните в запас.

H. Очерёдность хода: Возьмите диски каждого игрока и случайным образом поместите их на деления трека очерёдности хода. Не используйте деления трека со значением больше числа игроков (*например, в игре на трёх игроков не используйте деления 4, 5 и 6; чтобы не забыть об этом, вы можете положить монетки на неиспользуемые деления*).

I. Селекционные таблицы: Держите их под рукой, чтобы игроки могли заглядывать в них.

Ниже приведён пример подготовки игры на трёх игроков.

Во всех игровых примерах мы будем называть нашего зелёного игрока "Грег", красного – "Руфь", а жёлтого – "Юрий".

Ход игры

Каждая игра в Сковилл состоит из нескольких раундов. Каждый раунд состоит из этих пяти фаз:

1. Аукцион *(Игроки делают ставки на очерёдность хода и получение карт аукциона.)*

2. Посадка *(Игроки сажают перцы и могут выиграть наградные плакетки.)*

3. Сбор урожая *(Игроки передвигают своих фермеров до 3 шагов, выращивая по пути перцы.)*

4. Выполнение *(Игроки могут выполнить карту рынка, рецепт или продать перцы одного цвета.)*

5. Проверка времени *(Проверьте, если утро перешло в день... или день – в эндшпиль.)*

1. Аукцион

В фазе ***аукциона*** все игроки делают ставки на очерёдность хода, затем в порядке очереди получают карты аукциона.

Ставка на очерёдность хода

*Примечание: **В самом первом раунде ставки не делаются**; очерёдность хода устанавливается случайным образом во время **подготовки**. В следующих раундах игроки **будут** торговаться за очерёдность хода.*

Сперва сдвиньте все диски с трека очерёдности хода вверх на блёклые круги, сохранив очерёдность с предыдущего раунда.

Чтобы сделать ставку, игроки втайне берут любое количество своих монет (включая, возможно, ноль) и зажимают в руке. Когда все игроки будут готовы, они одновременно вскрывают свои ставки.
Игрок с самой большой ставкой выбирает место на треке очерёдности хода и передвигает свой диск на него, затем – со следующей по величине ставкой и так далее, пока все не выберут себе места. Игроки оплачивают свои ставки в банк.

- В случае ничьей по ставкам (больше ноля), игрок, чей предыдущий ход был **раньше**, выбирает первым.
- Игроки, поставившие **ноль**, **не** выбирают места на треке. После того, как выберут все игроки, поставившие больше ноля, игроки с нулевыми ставками выставляются на свободные места трека (в предыдущем порядке очереди), от наименьшего числа – к большему.

Пример: Ставки вскрыты. Грег поставил 7, а Руфь и Юрий – по 5. Грег выбирает первым. Он хочет лидировать в фазе сбора урожая, которая проходит в обратном порядке очереди, поэтому он выбирает место 3.

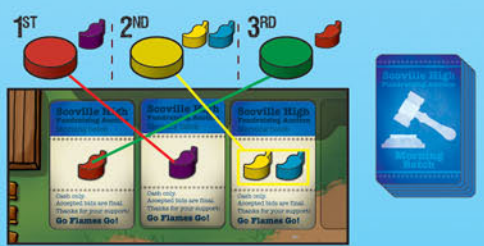
У Руфи и Юрия ничья по ставкам, поэтому они выбирают в порядке очереди предыдущего раунда. Руфь выбирает место 1, и Юрий (у которого не осталось выбора) оказывается на месте 1.

***Новая** очерёдность хода – Руфь, Юрий, Грег. Руфь выбирает карту с фиолетовым перцем, затем Юрий – карту с жёлтым и голубым перцами, Грег берёт оставшуюся карту с красным перцем. Игроки сбрасывают эти карты и берут изображённые на них перцы из запаса. Затем аукционный дом пополнятся тремя новыми картами из утренней колоды.*

Получение карт аукциона 1 2 3 4 5 6

В новом порядке очереди игроки выбирают по одной карте из аукционного дома. Игрок берёт перцы, изображённые на карте, из запаса и сбрасывает карту.

После того, как все игроки выберут, вытяните новые карты из колоды и заполните аукционный дом (*используйте утреннюю колоду, если ещё утро, и дневную колоду, если день*). В том редком случае, когда колода закончилась, перемешайте сброс соответствующей колоды и создайте новую.



2. ПОСАДКА

1 2 3 4 5 6

В фазе ***посадки*** все игроки (*в порядке очереди*) **должны** посадить по одному перцу. Для посадки выберите любой перец из своего запаса и положите его на пустой участок на поле перцев.

- Игрок может посадить перец **только** на участке, расположенном по горизонтали или вертикали рядом с участком, на котором уже есть перец.
- Игрок может посадить один дополнительный перец, используя соответствующий призовой аукционный тайл (для подробностей см. **Призовые аукционные тайлы**).

Пример: Руфь ходит первой. Она может посадить один из своих перцев на участках, отмеченных галочкой. Участки с красным X недоступны, потому что они не расположены горизонтально или вертикально рядом с засаженным участком.

В итоге Руфь решает посадить фиолетовый перец на указанном участке.

НАГРАДНЫЕ ПЛАКЕТКИ

Если игрок сажает перец, цвет которого ещё остался на любой из наградных плакеток на ратуше, он может забрать самую ценную плакетку (они должны быть сложены стопками с самой ценной сверху).

- Плакетки с полосатыми перцами относятся к посадке фиолетового **или** оранжевого, **или** зелёного перцев.
- Игрок может получить только одну плакетку за раунд, **даже если** он использовал призовой аукционный тайл на посадку второго перца, также претендующего на плакетку.
- Игрок может получить больше одной плакетки одного цвета при условии, что они получены в разных раундах.

Пример: Руфь посадила фиолетовый перец, а на ратуше ещё есть фиолетовые/оранжевые/зелёные плакетки. Руфь получает самую ценную плакетку, которая приносит ей лёгкие два очка!

3. СБОР УРОЖАЯ

1 2 3 4 5 6

В фазе ***сбора урожая*** игроки (*в **обратном** порядке хода*) передвигают своих фермеров не более, чем на три шага по тропинкам между участками, получая перец за каждый шаг, заканчивающийся между двумя посаженными участками.

- **В первом раунде**, в свой ход, каждый игрок ставит своего фермера на звёздочку, затем начинает движение (в любом направлении). В последующих ходах фермеры начинают своё движение с того места, где они остановились.
- Фермеры могут сделать до трёх шагов, но **обязаны** сделать как минимум один шаг. Шаг заключается в продвижении фермера по тропинке между участками, пока фермер не окажется на точке ровно между двух участков (*или на точке рядом с участком, если фермер двигается по внешнему краю поля*). Неважно засажены участки или нет.
- Фермеры **не** могут проходить через фермера оппонента или останавливаться на нём (*в том редком случае, когда фермер полностью заблокирован и не может сделать ни одного шага, игрок обязан пропустить свой ход в фазе сбора урожая*).
- В начале хода фермера **можно** повернуть для движения в любом направлении, но после начала движения его уже **нельзя** развернуть в обратном направлении. *Таким образом, нельзя пройти по любой части пути, уже пройденной в этом ходу.*
- **Когда шаг фермера заканчивается между двумя засаженными участками, фермер собирает урожай перца. Игрок берёт перец (*или перцы*) в соответствии с селекционной таблицей.**
- **См. "*Селекция*" на следующей странице, чтобы научиться читать селекционную таблицу и собирать урожай лучших и более жгучих перцев!**

Пример: Ход Грега, и это первый раунд. Он ставит фишку своего фермера на звёздочку и начинает.

(Начальное размещение на звёздочке не считается "шагом"; игрок не собирает урожай)

Шаг 1 приводит его на точку между пустым участком и жёлтым перцем, поэтому он ничего не собирает.

После шага 2 он оказывается между оранжевым и фиолетовым перцем, сверившись с селекционной таблицей, он собирает белый перец!

Шаг 3 приводит его на точку между двумя оранжевыми перцами. Снова сверившись с таблицей, он видит, что это приносит ему чёрный перец!

В следующем раунде его фермер начнёт движение с этого места, между двумя оранжевыми перцами.

СЕЛЕКЦИЯ

Когда фермер заканчивает шаг между двумя перцами, игрок *скрещивает* перцы и берёт получившийся перец (перцы) из запаса.

Игроки довольно быстро изучат множество комбинаций, но всегда лучше сверяться с селекционной таблицей для подтверждения результата.

Для использования селекционной таблицы найдите один из перцев в левой колонке таблицы, затем следуйте по ряду до пересечения с колонкой другого перца. Место, где колонка и рад пересеклись, указывает на результат селекции.

- Результатом большинства комбинаций будет один перец.
- Некоторые комбинации принесут игроку два перца.
- Результат других комбинаций (*всех с участием коричневых перцев*) отмечен в таблице знаком **X**, это означает, что игрок не получает перцев.

Пример 1: *Ваш фермер находится между двух голубых перцев. Синий ряд и синяя колонка пересекаются в указанном месте; вы получаете два голубых перца!*

Пример 2: *Ваш фермер находится между оранжевым и фиолетовым перцем. Оранжевый ряд и фиолетовая колонка пересекаются в указанном месте; вы получаете белый перец!*

Пример 3: *Ваш фермер находится между коричневым и оранжевым перцем. Коричневый ряд и оранжевая колонка пересекаются в указанном места; вы не получаете ничего!*

4. ВЫПОЛНЕНИЕ

В фазе ***выполнения*** все игроки (*в порядке очерёдности хода*) могут выполнить все или некоторые из следующих действий. Игроки могут выполнять действия в любом порядке, но каждое действие выполняется только **один раз** за раунд.

ПОСЕТИТЬ ФЕРМЕРСКИЙ РЫНОК

Игрок может выбрать одну из доступных на фермерском рынке карт рынка. Игрок платит цену в перцах, указанную на стороне карты "WANTED", в запас и получает награду (-ды), изображённую на другой стороне. Игрок прячет карту рынка за своей ширмой.

Пример: Юрий выбрал эту карту рынка. Он платит требуемые жёлтый и оранжевый перцы в запас, берёт коричневый перец и $3 из запаса и прячет карту рынка за своей ширмой. В конце игры она принесёт ему 1 очко, как на ней указано.

УЧАСТВОВАТЬ В КОНКУРСЕ ПОВАРОВ

Игрок может выбрать одну из доступных на конкурсе поваров карт рецептов. Игрок отдаёт в запас изображённую на карте комбинацию перцев, затем прячет эту карту за своей ширмой.

Пример: Юрий выбрал эту карту рецепта на конкурсе поваров. Он выплачивает в запас изображённые на карте 2 чёрных, 2 коричневых и 2 красных перца и прячет карту за своей ширмой. В конце игры она принесёт ему нехилые 16 очков!

ПРОДАТЬ ПАРТИЮ ПЕРЦЕВ

Игрок может продать **не более пяти** своих перцев **одного цвета** в запас. Каждый проданный перец приносит по $1 за каждые **два** перца этого цвета, посаженные в тот момент на поле.

Пример: Юрий может продать до пяти своих перцев одного цвета. Принимая во внимание перцы, посаженные в этот момент на поле:

Красные перцы стоят ноль.

Фиолетовые перцы стоят ноль.

Оранжевые перцы стоят по $1 каждый.

Голубые перцы стоят по $1 каждый.

Жёлтые перцы стоят по $2 каждый.

Юрий решает продать 3 жёлтых перца; он возвращает их в запас и получает $6 из банка.

5. ПРОВЕРКА ВРЕМЕНИ

Игра разделена на **утро** и **день**. Игра начинается утром, поэтому при подготовке используются утренние колоды карт рынка и аукциона. Фаза ***проверки времени*** проходит следующим образом:

ЕСЛИ УТРО

Сперва посчитайте количество карт, оставшихся на конкурсе поваров.

- Если карт осталось **меньше**, чем игроков (*например, 2 или меньше в игре на троих*), то день пропускается. Играется **ещё один раунд** и после фазы ***выполнения*** игра заканчивается.

  Примечание: Такое не часто случается утром, но это возможно.

Затем посчитайте количество карт рынка, оставшихся на фермерском рынке.

- Если на нём осталось карт **не меньше**, чем игроков (*например, 3 или больше в игре на троих*), то по-прежнему утро. Начинается новый раунд!
- Если карт осталось **меньше**, чем игроков, то игра переходит в день.

1. Сбросьте все оставшиеся **утренние** карты рынка с фермерского рынка, затем вытяните новые карты из **дневной** колоды, заполнив рынок тем же количеством карт, что и в начале игры; уберите оставшиеся карты дневной колоды в коробку.
2. Уберите утреннюю колоду карт аукциона в коробку, но оставьте на месте карты аукциона, находящиеся на тот момент в аукционном доме. Начинается новый раунд!

Пример: Сейчас в этой игре на троих утро, и мы видим, что на фермерском рынке осталась 1 карта. Это означает, что в следующем раунде начнётся день.

Мы сбрасываем оставшуюся карту рынка, сдаём 9 карт рынка из дневной колоды (избавляемся от остальной колоды) и убираем утреннюю колоду карт аукциона.

ЕСЛИ ДЕНЬ

Посчитайте количество карт рынка, оставшихся на фермерском рынке и количество карт рецептов, оставшихся на конкурсе поваров.

- Если **в одном** из этих двух мест карт осталось **меньше**, чем игроков, то играется **ещё один раунд** и после фазы ***выполнения*** игра заканчивается.
- Если в **обоих** местах карт осталось **меньше**, чем игроков, то игра заканчивается немедленно, без финального раунда.

В ином случае начинается новый раунд!

Пример: Мы видим, что в этой игре на троих на фермерском рынке осталось 2 карты, в то время как на конкурсе поваров – ещё 3. Так как в одном из этих мест карт осталось меньше, чем игроков, мы играем ещё один раунд, после чего игра заканчивается.

ЭНДШПИЛЬ

Когда игра заканчивается, игроки подсчитывают свои очки. Очки начисляются в пяти различных категориях:

- **Очки на картах рынка**
- **Очки на картах рецептов**
- **Очки на наградных плакетках**
- **Очки на обороте не разыгранных призовых тайлов**
- **Каждые $3 = 1 очко (*не учитывая остаток*)**

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. *В случае ничьей, побеждает игрок с наибольшим количеством монет.*

*Пример: В конце игры у этого игрока **8 очков** на картах рынка, **21 очко** на картах рецептов, **7 очков** на наградных плакетках, **4 очка** на одном неиспользованном призовом аукционном тайле и **5 очков** за $17. Всего у игрока 8 + 21 + 7 + 4 + 5 = **45 очков**. Достаточно ли этого для победы в игре? (Может и нет... для примера мы вам показываем здесь небольшой счёт, чтобы был понятно как считать... так что это зависит от количества очков других игроков!)*

Призовые аукционные тайлы

В начале игры каждый игрок получает по 3 призовых аукционных тайла. Эти тайлы хранятся за ширмой игрока. Они могут быть сыграны в ход игрока для получения выгоды с них, после чего сбрасываются. (*Игроки должны сбрасывать тайлы лицом вверх перед своей ширмой, так, чтобы всем было видно какой тайл они использовали.*) Игрок может использовать несколько тайлов за ход, если пожелает. Каждый тайл, оставшийся у игрока к концу игры, приносит ему 4 очка. (*Очки указаны на обороте тайла.*)

Играется в свой ход, в фазе ***посадки***, чтобы посадить **второй** перец на ваш выбор, следуя общим правилам посадки (*первый перец считается как уже посаженный*).

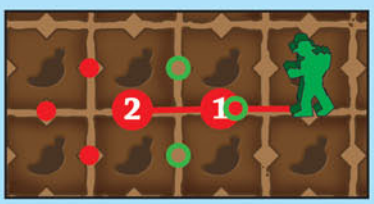
Если первый перец даёт вам наградную плакетку, то второй перец **не** позволяет вам получить её, даже если он на неё претендует. (*Вы можете получить только одну плакетку за раунд.*) **Разрешается** отказаться от плакетки за первый перец, чтобы получить её за второй.

Играется в свой ход, в фазе ***сбора урожая***, чтобы сделать четвёртый шаг, если вы уже сделали три. Для четвёртого шага применяются все общие правила движения и селекции.

Теоретически это позволяет вам обойти участок кругом и закончить там, где вы начали. Вы не нарушаете правило "не двигаться назад", так как фактически вы не возвращаетесь по своему пути.

Играется в свой ход, в фазе ***сбора урожая***. Эта способность позволяет вашему фермеру **один раз** за ход развернуться назад. (*Для ясности, она не даёт дополнительного шага, а только позволяет вашему фермеру один раз развернуться и, таким образом, пройти по части уже пройденного пути.*)

*Помните, что вы можете свободно поворачивать вашего фермера в любом направлении перед **началом** хода.*



Пример: Грег начинает с указанного места и делает два шага. Так как он повёрнут влево, по идее следующий его ход должен привести его на одну из трёх точек, отмеченных красным. Если он сыграет тайл обратного хода он сможет развернуть фермера в обратном направлении и следующим ходом прийти на одну из точек, отмеченных зелёным кругом.

Об авторах и благодарности

Игровой дизайн Scoville
Ed Marriott

Создание игры
Seth Jaffee

Графический дизайн и разработка правил
Joshua Cappel

Published by Tasty Minstrel Games, L.L.C.
PO BOX 442 Morgan, Utah 84050

Copyright and Trademark 2014
Tasty Minstrel Games, L.L.C.

www.playtmg.com

The designer would like to thank Michael Mindes & Seth Jaffee for working with a first time designer and taking a chance on me.

The designer would also like to thank the following people for providing feedback and desiring to make the game better:
James Slager, Jon McGee, David Felker, Gary Schweisthal, Dustin Foster, Brad & Kendra Hansen, Andrew & Kelley Marriott, Mark Wyse, Carl Klutzke, Espen Klausen, Neil Roberts, Scott Metzger, Grant Rodiek, Chevee Dodd, Casey Clark, Brian Holt, Brett Myers, Francois Jolie, Ryan Metzler, Andrea Dexter, Nathanuil Demille, Matt Worden, Tom Fennewald, Steve Dast, Peter Dast, Beth Van Maanen, Paul Texidor, Mark Tucker, Debbie Wudtke, Josh Wudtke, Paul & Elizabeth Spurgis, Corey Young, J. Alex Kevern, Adam MacIver, Ben Rosset, Matthew O'Malley, Eric Leath, Jeff Large, David Chott, Matt Loomis, Brian Frahm, SDG.

And the designer would especially like to thank the Platinum Playtesters, without whom the game would not exist:
Erin Marriott, Jeremy "J" Van Maanen, Adam "A-Game" Buckingham, Ben "Bosun" McQuiston, Michael "Zeke" Lashua