

Дон Кихот (Don Quixote) - Reinhard Staupe

игра по раскладке тайлов для 1-4 игроков от 8 лет

Введение

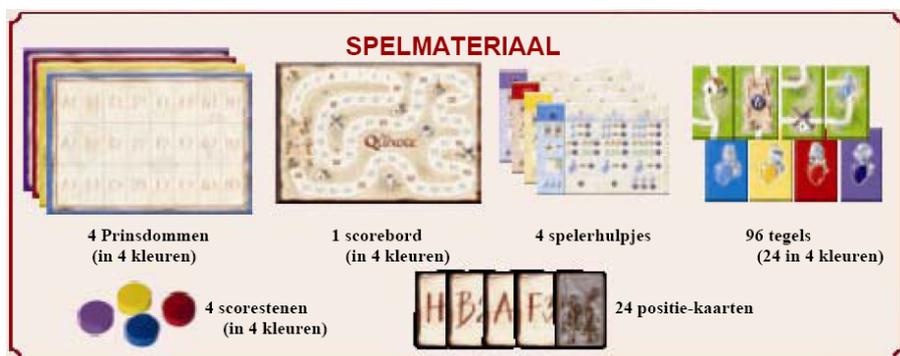
Когда доблестный Дон Кихот основывал свое княжество, то, разумеется, ветряные мельницы и рыцари играли главную роль. Для него не было так уж важно, что не все получается как планировалось, поскольку у него была собственная реальность.

Все игроки получают идентичные наборы из 24 тайлов и во время игры размещают их на некоторые места в своем княжестве (которое в начале было пустым). Даже порядок мест, на которые надо размещать тайлы, будет одинаков для всех игроков.

Тот, кто сумеет наиболее успешно соединить свое княжество дорогами и защитить замки и границы рыцарями, получит наибольшее число очков и победит.

Состав игры

- 4 Княжества (4х цветов)
- 1 поле подсчета очков
- 4 памятки игроков (4х цветов)
- 96 тайлов (по 24 шт. 4х цветов)
- 4 маркера подсчета (4х цветов)
- 24 карты расположения



Подготовка к игре

Каждый игрок получает 1 княжество, 1 памятку и набор из 24 тайлов одного цвета. Поле подсчета очков помещается в центре стола, а маркер подсчета цвета игрока — в замок между числами 60 и 1.

Перемешайте 24 карты расположения и поместите их лицом вниз рядом с полем подсчета. Откройте верхнюю карту, координаты на ней задают место в вашем княжестве. Каждый игрок помещает в это место тайл замка со значением 6.

Откройте еще одну карту. Она определяет место под размещение замка со значением 4.

Замечание: должен быть хотя бы один пробел между замками, они не могут стоять вплотную друг к другу, даже по диагонали. Если замки не разделены, откройте новую карту для замка со значением 4, а предыдущую карту замешайте обратно в колоду.

Возьмите оставшиеся 22 тайла, переверните лицом вниз и перемешайте хорошенько.

Игра

Игра состоит из 3 фаз. В фазе 1 каждый игрок размещает 9 тайлов в своем княжестве, в фазе 2 — 7 тайлов, и в фазе 3 — оставшиеся 5(+1) тайлов. Подсчет происходит после каждой фазы.

Фаза 1

Каждый игрок случайно открывает 9 из 22 тайлов. (Обычно в фазе 1 ваши тайлы будут не такие как у остальных игроков).

Теперь откройте верхнюю карту из колоды карт расположения. Каждый игрок выбирает 1 из 9 открытых тайлов и поместите на место, заданное картой размещения. Тайл можно перед размещением повернуть на 180 градусов (более детально размещение тайлов объясняется ниже).

Откройте следующую карту расположения. У вас теперь доступно 8 тайлов для выбора того, который надо (как и ранее) поместить на заданное место. Продолжайте в том же духе, пока все 9 тайлов не будут размещены в вашем княжестве. Для каждой позиции вы можете выбирать какой из своих тайлов разместить. Тайл нельзя двигать или вращать после того, как его разместили в княжестве.



После того как последний игрок поместит свой 9-й тайл, начинается подсчет для фазы 1. (Объяснение механизма подсчета дано ниже).

Фаза 2

Фаза 2 начинается после завершения подсчета для фазы 1

Каждый игрок случайно открывает 7 из 13 оставшихся тайлов. Фаза 2 играется так же как и фаза 1 покада последний игрок не разместит свой 7й тайл. Затем начинается подсчет для фазы 2.

Фаза 3

Фаза 3 (финальная фаза) начинается после завершения подсчета для фазы 2

Каждый игрок случайно открывает 5 из 6 оставшихся тайлов. Затем игрок открывает бй тайл, но помещает его отдельно от 5 остальных. Советуем повернуть этот тайл на 90 градусов, чтобы отметить, что он бй, поскольку этот тайл будет помещен в княжестве последним.

Теперь разместите 5 тайлов тем же способом, что и в предыдущих фазах. В конце поместите бй тайл на последнее свободное место в вашем княжестве. Затем начинается подсчет для фазы 3.

Игра закончена.

Побеждает игрок с наибольшим числом очков набранных за все 3 фазы.

Размещение тайлов

Постарайтесь построить единую и разветвленную сеть дорог в своем княжестве. Однако, это не всегда возможно, так что часть дорог будет вести в никуда, или окажутся недоступными районы. Разрешается (и часто случается) дорогам быть не связанными друг с другом. Но при некоторой удаче и умении дороги могут быть сформированы между множеством тайлов, создавая сеть, которая связывает как можно больше церквей, мельниц, рыцарей и 2 замка. (Ниже вы узнаете, какие соединения приносят наибольшее число очков.)

Отметим следующее:

-Замки прерывают дороги. Каждый замок дает начало двум дорогам, но пути не проходят сквозь замки, то есть замки разделяют всё!

-Каждый тайл состоит из 2 половинок! Тонкая линия посередине отделяет их друг от друга.

-Защита: Каждый рыцарь, который стоит на краю княжества и соединен дорогой напрямую через свою половинку тайла с внешней границей (т.е. не через другую половинку и не через другие тайлы), **способствует защите государства** (согласно значению на щите). Эти рыцари не обязаны быть связаны с остальными.

Подсчет

Подсчет в каждой из 3 фаз одинаков. За единственным исключением для наиболее ценной связанной группы рыцарей. Она подсчитывается только в конце фазы 3.

Замок со значением 6 дает 6 очков если:

- в фазе 1: есть хотя бы 1 соединенный рыцарь
- в фазе 2: есть хотя бы 2 соединенных рыцаря
- в фазе 3: есть хотя бы 3 соединенных рыцаря

Значение рыцаря здесь не важно

Замок со значением 4 считается так же как и 6-очковый, но дает только 4 очка вместо 6.

Допустимо (и разумно) связать одного или более рыцарей с обоими и 6-ти, и 4-х очковым замками. Эти рыцари будут учитываться для обоих замков.

Церкви приносят вам очки, если они соединены с другими церквями.

- отдельная церковь не приносит очков
- 2 соединенные между собой церкви принесут по 1 очку, т.е. 2 очка
- за 3 и более соединенных между собой церкви вы получаете по 2 очка с каждой (так, например, 12 очков за 6 соединенных церквей)
- если у вас несколько отдельных групп церквей, вы получите очки за каждую из групп.

Ветряные мельницы приносят вам очки, если они соединены с другими ветряными мельницами.

Подсчет такой же, как для церквей. (Вы не получите очков за соединение мельниц с церквями).

Защита государства дает 5 очков в каждую фазу, если

- в фазе 1: рыцари с общим значением не менее 4 (сумма их щитов) защищают страну
- в фазе 2: рыцари с общим значением не менее 8 (сумма их щитов) защищают страну
- в фазе 3: рыцари с общим значением не менее 12 (сумма их щитов) защищают страну



Пример защиты

- Рыцарь в желтом круге не отвечает требованиям, т.к. он не стоит на краю княжества.
- Рыцари в черном круге не подходят, они на краю, но дорога от них не идет прямо за границу.
- Рыцари в красном круге стоят на краю, но стоят они на внутренней половине тайла.
- Рыцари в синем круге отвечают всем требованиям и дают в сумме защиту равную "3".

Только в фазу 3

Каждый игрок получает очки за наиболее ценную связанную группу рыцарей. Группа должна быть соединена дорогами и состоять хотя бы из 2 рыцарей. (Если нет 2 соединенных рыцарей, то очки не даются). Число очков, которое вы получите равно сумме щитов этих рыцарей. Если у вас несколько отдельных групп, вы получите очки только за самую «ценную» группу.

Пример подсчета после 3й фазы



- Замок <<4>> связан с тремя рыцарями (в желтом круге) → 4 очка
- Замок <<6>> связан только с двумя рыцарями (B1,C1), а требуется не меньше трех → 0 очков
- Связанные церкви (группы из 4х и 2х церквей в красных рамках) → $2 * 4 + 2 = 10$ очков
- За соединение 5 ветряных мельниц (в черных кругах) → $5 * 2 = 10$ очков
- Рыцари которые защищают государство(в синих кругах) дают в сумме "6", а требуется защита силой 12 → 0 очков
- Наибольшая группа рыцарей имеет силу "6" (розовая рамка, $3+3=6$; можно было взять рыцарей с B1,C1,D2,D3, но получается тоже $2+1+1+2=6$) → 6 очков

Общая сумма за 3ю фазу – 30 очков.

После подсчета очков за третью фазу игра заканчивается.

Побеждает игрок, который набрал наибольшее число очков по сумме всех трех фаз.