

CARPE DIEM

An exciting tile-placement game set in ancient Rome.

For 2-4 players, ages 10+.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Рим, I в. до н.э. Выступая в роли влиятельных патрициев, вы улучшаете районы вашего города. Деловые строения и прекрасные ландшафты наверняка обеспечат процветание вашей части города.

Выполняя задачи, помните о девизе "carpe diem". Ловите момент, собирая урожай винограда, при ловле рыбы, а затем продавая эти товары на рынке. Стройте для своих слуг прочные жилища, тогда они будут более старательными и усердными. Не забудьте о своем доме, который даст вам немало престижа.

Ход за ходом вы будете получать различные тайлы строений и добавлять их в свой район - строить больше красивых зданий и ландшафтов. Во время 4-х этапов подсчета очков ваши достижения будут оценены победными очками.

Побеждает игрок, набравший к концу игры больше всех победных очков.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Игроки – состоятельные строители в древнем Риме.

В ходе игры участники получают тайлы строений и должны добавлять их в свои районы города.

После каждой фазы производится подсчет очков.

Побеждает игрок, набравший больше всех очков.

КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле

Блоки с жетонами:

- 84 тайла строений (светло-зеленая рубашка)
- 39 тайлов строений (темно-зеленая рубашка)
- 16 рамок поля игрока
- 24 золотые монеты
- 18 жетонов хлеба
- 36 свитков
- 1 жетон первого игрока («рука»)
- 4 поля строительства
- 4 памятки

150 карт:

- 60 карт целей
- 24 карты фонтана
- 66 карт победных очков (1, 3, 5, 10, 25 очков)

44 деревянные фишки:

- 4 мипла (1 «патриций» каждого цвета)
- 20 дисков (по 5 шт. каждого цвета)
- 20 товаров (по 5 шт. винограда, специй, курицы и рыбы).



Если вы читаете правила в первый раз, рекомендуем пока не обращать внимание на текст на полях справа. В них указаны краткие правила для тех, кто решит освежить их в памяти, чтобы быстро войти в игру, особенно после долгого перерыва.

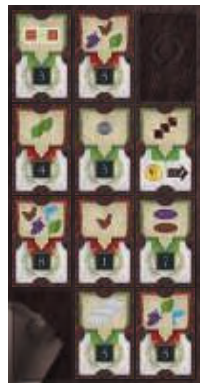
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед вашей первой игрой аккуратно выдавите жетоны из рамок.

Выложите **игровое поле** в центре стола.

Раздайте каждому игроку:

- **4 случайных рамки поля** – соберите их в любом порядке, чтобы получилась квадратная рамка, и положите ее перед собой.
- **1 любое поле строительства** – Положите его в рамки так, чтобы лопата в центре поля, была повернута к вам. Это ваш «район города». Ваша цель – застроить его так, чтобы получить как можно больше очков.
- **9 свитков** – Разложите их на 9 ячейках для свитков на вашем поле строительства.
- **1 памятку** – Положите ее рядом с вашим районом. Она служит напоминанием о правилах игры, а также местом хранения компонентов.
- **1 мипл («патриций»)** выбранного цвета. Поставьте его на любую из семи незанятых полукруглых ячеек в центре игрового поля.
- **5 деревянных дисков** цвета вашего мипла. Положите их в ячейку хранения.
- Разделите **60 карт целей** по их рубашкам, перемешайте каждую из получившихся колод по отдельности и положите их рядом с полем лицевой стороной вниз. Из каждой колоды возьмите карты по количеству игроков в партии (см. на полях справа), т.е. при игре втроем 2 карты А, 2 карты С, 3 карты В и 3 карты D.



Эти **8, 10 или 12 карт** (для 2, 3 или 4 игроков) перемешайте и выложите лицевой стороной вверх на ячейки для карт в левой части игрового поля. При игре вдвоем не кладите карты в ячейки по углам. При игре втроем оставьте пустыми два противоположных угла, при игре вчетвером заполните все ячейки.

Оставшиеся карты целей верните в коробку – в этой игре они не понадобятся.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выложите **игровое поле**

Раздайте каждому игроку:

- **4 рамки поля**
(соберите квадрат)
- **1 поле строительства**
(разместите в квадрате)
- **9 свитков** (разместите на ячейках свитков поля строительства)
- **1 памятка**
- **1 мипл** (поставьте на незанятую полукруглую ячейку игрового поля)
- **5 дисков: 1 на трек свитков, 4 в ячейку хранения.**

Подготовьте карты целей в зависимости от числа игроков и выложите их лицевой стороной вверх на игровое поле:

2 игрока => 8 карт:
2 А + 2 В + 2 С + 2 D

3 игрока => 10 карт:
2 А + 3 В + 2 С + 3 D

4 игрока => 12 карт:
3 А + 3 В + 2 С + 4 D



2 при игре вдвоем
2 при игре втроем
3 при игре вчетвером

- Перемешайте **24 карты фонтана** и выложите их одной колодой лицевой стороной вниз на игровое поле.



- Рассортируйте **66 карт победных очков** на пять стопок в соответствии с их значением.



- Отсортируйте светло-зеленые и темно-зеленые **тайлы строений**, перемешайте по отдельности и выложите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

Разместите 4 случайных светло-зеленых тайла на каждой большой схеме на поле (всего 28 тайлов). Переверните их лицевой стороной вверх. Разложите по одному случайному темно-зеленому тайлу на каждую ячейку с печатью в нижней части игрового поля. Переверните их лицевой стороной вверх.

- **20 товаров** (по 5 шт. винограда, специй, рыбы и курицы), а также все монеты и жетоны хлеба выложите рядом с игровым полем.

- Самый юный участник становится первым игроком и получает **жетон первого игрока**. Он кладет один из своих дисков на ячейку «0» трека свитков в верхней части поля. По часовой стрелке другие игроки кладут свои диски сверху.



Также первый игрок получает карты победных очков суммой 8. При игре вдвоем другой игрок получает карты суммой 9. При игре вчетвером другие игроки получают карты суммой 9, 10 и 11 очков.

- Выложите лицевой стороной вниз карты фонтана

- Разложите карты победных очков в 5 стопок

- Разместите по 4 светло-зеленых тайла на каждой из 7 больших ячеек

- Разместите по 1 темно-зеленому тайлу на 11 ячейках с печатью

- Выложите товары, монеты и жетоны хлеба

- Распределите жетон первого игрока и победные очки: 8 очков первому игроку, 9 второму, 10 и 11 оставшимся игрокам (при игре втроем и вчетвером).

Важно: При игре втроем первый игрок получает 8 очков, следующий участник – 9, а третий игрок получает 13 победных очков!

Важно: При игре втроем распределите 8, 9 и 13 очков соответственно!



Пример "района города"



Подготовка для игры втроем



ПРОЦЕСС ИГРЫ

«Четыре недели мы усердно и непрестанно трудимся, чтобы как можно лучше «поймать момент»

Игра состоит из **4 фаз по 7 раундов** каждая.

После каждой фазы проходит подсчет очков. После четвертого подсчета проводится финальный подсчет очков. Затем игра завершается. Побеждает игрок, набравший больше всех очков.

Начинает первый игрок, остальные действуют в порядке очередности. Раунд завершается, когда последний игрок совершит свой ход. После 7 раундов все 28 тайлов строений будут разобраны, и фаза завершится.

В свой ход игрок передвигает своего мипла на противоположную полукруглую ячейку. Он выбирает один из тайлов строений, размещенных на соседней схеме, и немедленно размещает его в своем районе (см. стр. 5 «Правила строительства»). «Противоположные» ячейки соединены черными линиями с ячейкой, в которой находится мипл. В начале своего следующего хода игрок передвигает мипла по черным линиям с текущего положения на противоположную ячейку, и т.д.



Дополнительно применяются следующие правила:

- Миплы можно передвигать на уже занятые ячейки.
- Миплы должны двигаться каждый ход и не могут оставаться на одном и том же месте. (Исключение: «Пекарь», стр.7)
- После перемещения мипла игрок *должен* выбрать тайл. Если он не хочет или не может разместить этот тайл в своем районе, он кладет его лицевой стороной вниз в ячейку хранения на памятке, где этот тайл остается до конца игры.
- Если (после нескольких раундов) игрок передвигает мипла на полукруглую ячейку, рядом с которой уже нет тайлов строений, он тут же двигает его дальше до тех пор, пока не дойдет до ячейки, на которой есть хотя бы 1 тайл. Каждое дополнительное движение совершается по правилам перемещения.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра состоит из **4 фаз по 7 раундов** каждая.

После каждой фазы проходит подсчет очков.

Активный игрок должен передвинуть своего мипла на любую из двух противоположных ячеек, выбирает тайл и размещает его в своем районе.

Если тайлов строений не осталось, игрок должен продолжать движение миплом (тем самым игрок может вернуться на ячейку, с которой начал движение)

Внимание! Изменения при игре вдвоем и втроем:

При игре вдвоем уберите два оставшихся тайла строения со схемы, как только будет взят второй тайл. При игре втроем уберите последний оставшийся тайл со схемы, как только будет взят предпоследний тайл. Уберите эти оставшиеся тайлы в коробку – они не потребуются до конца игры.

Игроки передвигают свои миплы в течение ровно 7 раундов, пока с игрового поля не будут разобраны (или убраны) все тайлы строения. На этом завершится первая фаза, за которой последует первый подсчет очков (см. стр. 8 «Подсчет очков»).

ПРАВИЛА СТРОИТЕЛЬСТВА

Первый выбранный игроком тайл должен быть размещен на ячейке с лопатой. Все последующие тайлы следует выкладывать рядом с уже выложенными тайлами на поле строительства (примыкая по горизонтали или вертикали). Рамка поля не считается тайлом!

Игроки должны выложить тайл так, чтобы все его стороны совпадали с соседним тайлом. Вы можете поворачивать тайл, как угодно, у него нет «верха» или «низа».

«Совпадение» означает, что все соседние стороны должны подходить друг другу. Пруд должен касаться пруда, трава – травы, дом – дома, желтая постройка – желтой постройки, и т.п. Запрещено создавать несовпадающие комбинации! Рамка поля считается травой, т.е. рядом с рамкой вы можете выложить только тайл с травой.

Когда игрок кладет тайл строения на ячейку со свитком, то он сначала убирает жетон свитка с поля, а затем передвигает свой диск на треке свитков на один шаг. Если на этом делении есть другие диски, игрок кладет свой диск поверх остальных.

В большинстве случаев, когда игрок завершает здание или ландшафт, он получает награду. Кроме того, завершенные здания и ландшафты помогают при подсчете и могут принести дополнительные победные очки во время финального подсчета в конце игры (подробнее см. на памятке).

2 игрока: всегда убирайте 2 последних тайла

3 игрока: всегда убирайте последний тайл

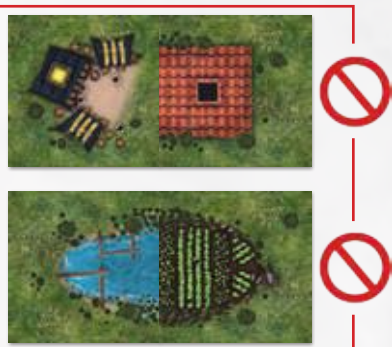
ПРАВИЛА СТРОИТЕЛЬСТВА

Первый тайл – на ячейку с лопатой

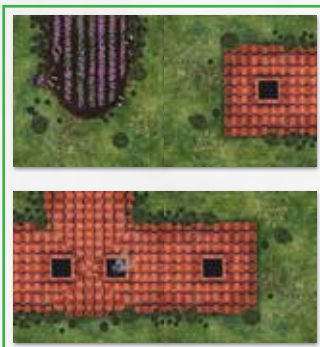
Все последующие тайлы кладутся рядом с совпадающими тайлами

Положив тайл на ячейку со свитком, передвиньтесь на 1 шаг вперед на треке свитков

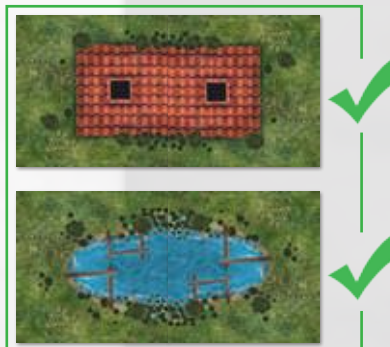
неверно



верно, но незавершено



верно и завершено



Дома



... могут быть любого размера. Завершенный состоит как минимум из 2 соединенных тайлов, среди которых нет ни одного «открытого». Завершение дома не приносит сиюминутной награды, но они могут принести победные очки в конце игры (см. стр. 11: «Окончание игры»). Игроки могут владеть несколькими завершенными и незавершенными домами.

Четыре типа ландшафта

Завершенный ландшафт состоит из 2-4 тайлов одного типа. Как только игрок завершает строительство ландшафта, он немедленно получает из запаса одноразовый бонус в виде **товара**. Размер бонуса равен **числу** использованных для строительства **тайлов минус 1**. Положите эти товары в свою ячейку хранения. Игрок может владеть несколькими завершенными и незавершенными ландшафтами любого типа и размера.

В зависимости от типа ландшафта игрок получает:



Этот пруд из трех тайлов приносит 2 рыбы.

Четыре типа строений

Строение всегда состоит из 2 половинок одного и того же цвета. Игрок может владеть несколькими завершенными и незавершенными строениями любого типа.

Завершая строение, игрок *немедленно* получает *одноразовый бонус* в зависимости от цвета крыши:

• Купец:



Игрок возвращает все свои товары (рыбу, специи и т.п.) в запас и получает **такое же количество монет плюс 1**. Он кладет их в свою ячейку хранения. Если у игрока нет товаров для торговли, он просто получает 1 монету из запаса.

Пример: Ник отдает 1 рыбу, 1 курицу и 2 винограда и получает 5 монет.

При подсчете очков **монетами** можно заменить любой товар (рыбу, специи и т.п.) (см. стр. «Карты целей»)

Дома ...

- могут быть любого размера
- помогают при подсчете
- если завершены, приносят очки в конце игры

Ландшафт ...

- состоит из 2-4 тайлов
- приносит виноград, специи, курицу и рыбу (число тайлов минус 1!)
- помогает при подсчете очков

Строения ...

- состоят из двух тайлов
- могут помочь при подсчете
- приносят награду:

Товары = монеты +1



Монеты = любые товары

• Пекарь:



Игрок получает **2 жетона хлеба** из запаса и кладет их в свою ячейку хранения.

Хлеб можно использовать двумя разными способами:

1.) В начале хода игрок может вернуть **1 жетон хлеба** в запас, чтобы переместить своего мипла на любую ячейку, даже нарушив правила, и взять с нее новый тайл. Игрок может остаться на том месте, где стоит.

2.) При подсчете очков игрок может заплатить **3 жетона хлеба**, чтобы выполнить требования одной из двух соседних карт целей. Игрок получает награду этой карты, фактически не выполняя требований, указанных на ней. Это работает для «зеленых» условий (где вы должны чем-либо владеть) также, как и для «красных» (где вы должны что-то заплатить) (Подробнее на стр. 9 «Карты целей»).

Примечание: Если игрок получает хлеб в качестве награды и теперь у него есть 3 жетона хлеба, он может немедленно использовать их в течение этого же промежуточного подсчета очков.

• Служащий:



Игрок передвигает свой диск на **два шага** по треку свитков. Если целевая ячейка занята, игрок кладет свой диск сверху.

• Ремесленник:



Игрок выбирает один любой тайл строений, размещенный в **нижней части** игрового поля и **немедленно** выкладывает его в свой район по правилам строительства. Если этот тайл завершает какое-либо строительство, игрок получает соответствующую награду. Если игрок завершает еще одну хижину ремесленника, он может выбрать еще один тайл, и т.д. Тайлы в нижней части игрового поля не пополняются.

Рынки/Пекарни/Фонтаны

Рынок всегда состоит из одного тайла, на котором он изображен. То же относится к пекарням и фонтанам. Они всегда окружены травой, поэтому их можно выложить только по соседству с травой.



• Рынок:

Выкладывая рынок, вы получаете из запаса **одну монету**. Положите ее в свою ячейку хранения. Подробнее об использовании монет на стр. 6 «Строения: Купец» и на стр. 9 «Карты целей».



• Пекарня:

Выкладывая пекарню, вы получаете из запаса **один жетон хлеба**. Положите его в свою ячейку хранения. Подробнее об использовании хлеба на стр. 7 «Строения: Пекарь» и на стр.9 «Карты целей».

+ 2 жетона хлеба



Отдать 1 жетон хлеба = переместить мипл на любую ячейку



Отдать 3 жетона хлеба = выполнить требования одной карты цели



+2 шага



+ 1 тайл строения



Рынки/Пекарни/Фонтаны ...

- всегда состоят из одного тайла

- приносят следующие награды:

+1 монета



+1 жетон хлеба



• **Фонтаны:**



Выкладывая фонтан, посмотрите **2 верхние карты** колоды фонтанов. Выберите 1 из них и положите ее лицевой стороной вниз рядом со своей ячейкой хранения. Другую карту подложите под колоду карт фонтанов лицевой стороной вниз.

Внимание: выкладывая новые фонтаны, вы можете оставить себе обе карты, вернув в колоду карту фонтана, полученную ранее, положив ее под низ колоды.

Примечание: в случае если в запасе не останется фишек товаров, жетонов хлеба или монет, используйте любые удобные заменители.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Когда все игроки выполнят по 7 ходов, то будут разобраны все 28 тайлов строений. Фаза заканчивается подсчетом очков: начинает игрок, который дальше всех продвинулся по треку свитков. Если таких игроков несколько, начинает тот, чей диск сверху стопки.



Когда настанет ваш черед, выложите один свой диск на пустую круглую ячейку. В результате вы активируете обе соседние карты целей (подробнее на след. странице). После того, как каждый игрок выложит по одному диску и активирует обе карты, подсчет очков завершается и игроки готовятся к новой фазе (см.стр.11 «Следующие фазы»).

Диски остаются на своих местах, т.е. эти же ячейки уже нельзя будет занять в последующих фазах. Карты активирует только диск, выложенный в текущей фазе. Диски предыдущих фаз не учитываются, они лишь блокируют ячейки карт целей.

Примечание: У вас всегда доступно ячеек на одну больше, чем участников в партии (9 ячеек при игре вдвоем, 13 ячеек при игре втроем и 17 ячеек при игре вчетвером).

+1 карта фонтана

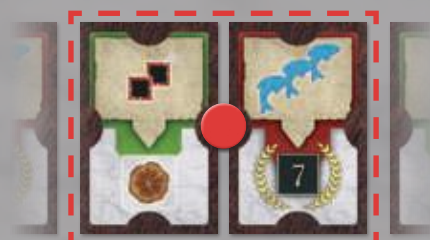


- могут помочь при подсчете

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игроки получают очки в порядке прогресса по треку свитков

Игрок в свой ход должен выложить один свой диск на пустую круглую ячейку, активируя две соседние карты целей.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

В игре два типа карт целей:



Карты с **зеленым** фоном требуют от игрока *владеть* тем, что указано в верхней части карты (например, три завершенных строения или 2 печные трубы в домах, и т.п.), чтобы получить награду, указанную в нижней части карты.



Карты с **красным** фоном требуют от игрока *заплатить* товарами, указанными в верхней части карты (или тем же количеством монет), чтобы получить награду.

Следующее правило применимо к обоим типам карт: Игрок может получить награду *несколько раз*, если владеет (или может заплатить) тем, что изображено на карте, *такое же число раз*. (См. пример ниже).

Дополнительно карты разделены на 4 типа: А, В, С и D. Они были выбраны в зависимости от количества игроков (в соответствии с их рубашкой), а затем распределены *случайным образом*.



• Карты А и В

Эти карты требуют от вас отдать определенное количество *одинаковых* (карты А) или *разных* (карты В) товаров. Монеты заменяют любые товары.

Ниже описание четырех подобных карт:



Заплатите 2 (4, 6...) специй и/или монеты (или 3 хлеба), чтобы получить 4 (8, 12...) победных очков.



Отдайте 3 (6, 9...) курицы и/или монеты (или 3 хлеба), чтобы получить 7 (14, 21...) победных очков.



Отдайте 1 (2, 3...) набор товаров, состоящий из 1 курицы, 1 винограда и 1 рыбы и/или монеты (или 3 хлеба), чтобы получить 5 (10, 15...) победных очков.



Отдайте 1 (2, 3...) набор товаров, состоящий из 1 курицы, 1 винограда, 1 специи и 1 рыбы и/или монеты (или 3 хлеба), чтобы получить 8 (16, 24...) победных очков.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Есть карты с зеленым фоном (вы должны *владеть* тем, что на ней указано)

... и красным фоном (заплатите то, что изображено)

Четыре типа карт: А, В, С и D (количество зависит от числа игроков)

Пример:

София кладет свой диск и активирует крайнюю справа карту цели (и еще одну карту, которая не показана). Она отдает 3 жетона хлеба (=1 набор), а также 3 монеты, 2 рыбы, 2 специи и 1 курицу (= еще два набора) и получает $3 * 8 = 24$ победных очка.

• Карты С

Эти карты приносят награду за ваши дома.

Некоторые приносят очки за количество **печных труб** в вашем районе. Считается каждая труба, в том числе в недостроенном доме.

Другие приносят очки только за **достроенные дома** (вне зависимости от его размера!) Незавершенные дома не учитываются.

Ниже описание четырех подобных карт:



За 2 (4, 6...) печные трубы (или 3 хлеба) получите 1 (2, 3...) жетона хлеба.



За 3 (6, 9...) печные трубы (или 3 хлеба) получите 1 (2, 3...) монету и продвиньтесь на 1 (2, 3...) шаг по треку свитков.



За 1 (2, 3...) достроенный дом (или 3 хлеба) получите 3 (6, 9...) победных очка.



За 2 (4, 6...) достроенных дома (или 3 хлеба) получите 1 (2, 3...) набор из 1 монеты, 1 жетона хлеба и продвижения на 1 шаг по треку свитков.

• Карты D

Эти карты приносят награды за ваши **ландшафты, строения, а также рынки, пекарни и фонтаны.**

Ниже описание четырех подобных карт:



За 1 (2, 3 ...) завершенное строение купца (или 3 хлеба) вы получаете 3 (6, 9 ...) победных очка.



За 1 (2, 3 ...) набор, состоящий из 1 завершенного пруда и 1 завершенного сада (или 3 хлеба) вы получаете 7 (14, 21 ...) победных очков.



За любые 3 (6, 9 ...) завершенных ландшафта (или 3 хлеба) вы получаете 1 (2, 3 ...) монету и жетон хлеба.



За 2 (4, 6 ...) пекарни (или 3 хлеба) вы получаете 3 (6, 9 ...) победных очка.

Важно! Если игрок не может полностью выполнить требования карты цели, он не получает победных очков. Вместо этого он теряет **4 победных очка**. Это значит, что игрок может потерять 8 победных очков за один промежуточный подсчет!

Пример: По одной своей карте цели Софи должна отдать 3 специи, но у нее в запасе только 2. Также у нее нет ни монет, ни жетонов хлеба. Она оставляет 2 специи в запасе и вместо получения 7 очков теряет 4.

Игроки сами решают, в каком порядке они будут активировать выбранные карты целей. Иногда появляется возможность выполнить требования второй карты цели, используя награду, полученную от первой карты.

Пример:

Ник выложил свой диск между двумя картами слева. В его районе всего 7 печных труб. Карта слева приносит ему 3 жетона хлеба. Другая карта приносит 2 монеты и 2 шага продвижения по треку свитков.

Пример:

Хэнк кладет свой диск между двумя картами в центре. Его район состоит из 7 завершенных ландшафтов разных размеров, в т.ч. 2 пруда и 1 сад. Левая карта приносит ему 7 победных очков, а за правую карту он получает 2 монеты и 2 жетона хлеба.

Если игрок не может выполнить условия карты цели, он теряет 4 победных очка.

Следующие фазы проходят по одному и тому же сценарию:

- Во второй и третьей фазе распределите **28 светло-зеленых тайлов** по 7 схемам на игровом поле. В четвертой фазе выложите **28 темно-зеленых тайлов строений**.

Примечание: В отличие от светло-зеленых тайлов на темно-зеленых изображено только что-то одно.

- Передайте **жетон первого игрока** по часовой стрелке.
- Карты целей, диски свитков и миплы остаются на прежних местах.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра завершается после финального подсчета очков, который происходит сразу же после промежуточного подсчета четвертой фазы. Для финального подсчета используйте схему на вашей памятке:

• Дома:

Подсчитайте количество печных труб на всех ваших завершенных домах и получите такое же количество очков. Не учитывайте трубы на недостроенных домах.

Пример: В районе Ника полностью построены один дом с 3 трубами и 2 дома с 5 трубами каждый. Он также не достроил 2 дома с 4 трубами каждый. Он получает $3+5+5+0+0=13$ победных очков.

• Оставшиеся фишки и жетоны:

Разделите сумму жетонов в вашей ячейке хранения (товары, монеты, жетоны хлеба и тайлы строений) на 2. Получите такое же количество очков (с округлением вниз).

• Трек свитков:

Получите столько победных очков, сколько указана на треке свитков той ячейки, на которой лежит ваш диск.

• Карты фонтанов:

Раскройте свои карты фонтанов. Вы получаете победные очки в зависимости от ваших достижений. Если у вас есть обе карты фонтана одного типа, то получите очки за обе такие карты.

Ниже описание четырех подобных карт:



Получите 2 очка за каждое завершенное строение купца в вашем районе.



Получите 2 очка за каждый завершенный сад в вашем районе.



Получите 2 очка за каждый рынок в вашем районе.



Получите 2 очка за каждый завершенный дом (любого размера) в вашем районе.

Для каждой из следующих трех фаз разложите по 28 тайлов строений

В четвертой фазе выложите темно-зеленые тайлы

Первым становится следующий по часовой стрелке игрок

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

После четвертого подсчета проведите финальный подсчет очков

Достроенные дома: очки по количеству печных труб

Победные очки за сумму оставшихся предметов, деленную на 2

Очки за позицию на треке вымпелов

Карты фонтана: победные очки в зависимости от ваших достижений

• **Достижения точечной застройки:**

На каждой из 4 частей рамки есть по 2 цели. Принцип работы этих целей следующий: проведите воображаемую линию, начиная от золотой стрелки, которая указывает на тип строения или ландшафта. Эта линия должна пересекать хотя бы одно завершённое строение или ландшафт этого типа. Недостроенные и дополнительные строения и ландшафты этого типа не учитываются.



Этот игрок достиг цели «строение пекаря» (1*4 победных очка) и цели «дом» (1*3 победных очка), но не выполнил цели «сад» и «пруд».

Побеждает игрок, набравший больше всех очков. Если несколько игроков набрали одинаковое наибольшее количество очков, побеждает тот, кто ближе к началу трека свитков.

The author and publisher would like to thank the numerous play testers for their enthusiasm and many suggestions, especially:

Susanne and Jonathan Feld, as well as the play groups from Bad Aibling, Fischbachau, Grassau, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Offenburg, Reutte, and Siegsdorf.

For comments, suggestions, or questions about this game, contact us:

Ravensburger North America, Inc.

Distribution Center

1 Puzzle Lane

Newton, NH 03858

Email: info@aleaspiele.de

Visit our website:

www.aleaspiele.de

© 2017 Stefan Feld

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Рамка: победные очки в зависимости от застройки

Побеждает игрок, набравший больше всех очков



236884