Reiner Knizia

Taj Mahal

Карта разделена на 12 областей, каждую из которых игроки посетят только один раз. В каждой области игроки будут конкурировать друг с другом, используя свои карты влияния. Каждое посещение области состоит из нескольких раундов и в каждом раунде, игроки могут сыграть 1 или 2 карты, либо спасовать и покинуть область. Когда игрок пасует, он сравнивает те карты, которые он сыграл в этот ход с картами, сыгранными его противниками. Игрок выигрывает и получает влияние над областью, если на его картах больше всего необходимых символов.

Существует две цели для игроков:
- Победа и право управлять областью, символизируемое слоном, добавляет экономическую мощь в области игроку.
- Приобретение контроля над влиятельными людьми, такими как Визирь или Монах, которые дают правило игроку получить влияние в городе, которое может простираться вне границ области.

Игроки могут зарабатывать победные очки любым из этих двух способов.

После того, как игроки посетят все 12 областей, игра заканчивается. Победит тот игрок, который наберёт больше всех победных очков на треке.

Компоненты:

1 игровая доска, 1 золотое кольцо (корона), 100 дворцов, 12 восьмиугольных плитки области, 5 маркеров ПО, 24 овальных жетона влияния, 2 чёрные фигуры, 16 тайлов премии, 100 карт.

Примечание: перед игрой отделите 4 специальные карты их колоды (отличаются рубашкой).

Правила игры.

Игра длится 12 раундов. В каждом раунде игроки конкурируют за влияние в области.

Разверните игровое поле и поместите его на стол. На нём изображена карта Северо - Западной части Индийского субконтинента, разделенного на 12 областей. В каждой области есть 4 города, за исключением области с Агрой (территория Тадж-Махала), у которого есть 5 городов. Города связаны сетью дорог. 16 из 49 городов выделены символами, чтобы указать на то, что они - крепости. Вокруг поля расположен трек победных очков.

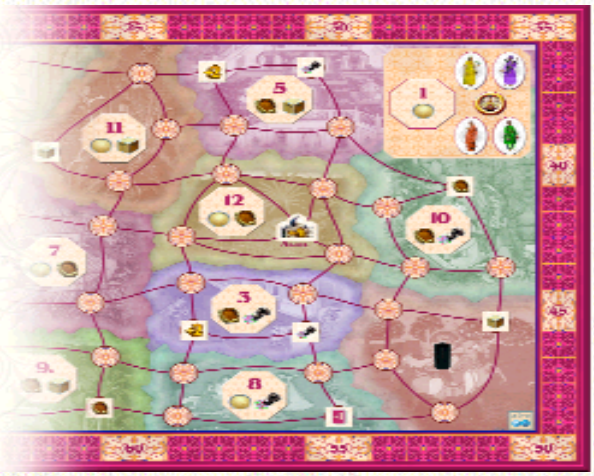
Подготовка к игре.

Поместите тайл с номером 12 в область с Агрой. Перетасуйте оставшиеся 11 тайлов картинкой вниз и разместите случайным образом по одному в каждую провинцию картинкой вверх. Тайлы должны находиться в центре области и не перекрывать дороги. Игроки посещают области в порядке, указанном на тайлах и заканчивают в области с номером 12. Поместите жетон Тадж Махала на город Агра. Перетасуйте 15 квадратных жетонов и случайным образом разместите их картинкой вверх во всех городах – крепостях.

Отсортируйте 24 овальных жетона влияния в 4 стопки по картинкам и разместите их картинкой вверх в четырех стеках в правый верхний угол поля (суд Великих Магнатов). Поместите по одной стопке каждого типа на соответствующем пространстве в суде Великих Магнатов.
Поместите золотое кольцо (корона) в суде Великих Магнатов.

Перетасуйте 96 оставшихся карт. Игроки используют эти карты, чтобы конкурировать за победные очки в игре. В игре по 21 карте красного, желтого, зеленого, и фиолетового цвета и 12 белых карт. На картах представлены комбинации, в которых участвуют 6 символов:
Визирь (для контроля политических сил), Генерал (для контроля вооружённых сил), Монах (для контроля религиозных сил), Принцесса (для контроля социальных сил), Великий Магнат (для контроля короны), Слон (для контроля экономики).

Каждый игрок начинает с 6 картами, которые он держит в секрете от других. Рядом с полем выложите лицом вверх:



Для 3 игроков - 5 карт, 4 игроков - 7 карт,5 игроков - 9 карт
Оставшиеся перетасуйте и положите рубашкой вверх рядом с полем.

Выдайте каждому игроку дворцы его цвета, и разместите маркеры хода в положение «0» на треке очков. Количество фишек дворцов не ограничено – если их не хватает, то используйте фишки другого цвета.
Разместите 2 чёрных фишки – одна выставляется в область с тайлом «1», а тайл помещается на поле Великих магнатов. Вторую фишку берёт себе игрок, начинающий игру.

ИГРА

Игроки, по очереди, совершают действия, передавая ход по часовой стрелке.

➡ играют 1 или 2 карты, *чтобы влиять на силы в текущей области*

или

➡ пасуют и *получают награду за влияние в текущей области*

Когда игрок пасует, он не может принимать участие в дальнейшей игре в данной области. Когда все игроки спасовали, то раунд заканчивается и игра переходит в следующую область.

Играть 1 или 2 карты

Игрок может выложить 1 или 2 карты с условием, что цвет карты совпадает с цветом карты на столе, выложенной ранее игроком. В начале раунда игрок может разыграть карту любого цвета (кроме белой). В последующие ходы выкладываемая карта должна совпадать по цвету, если только не использована карты «смена цвета».

Примечание: в следующей области игрок может снова выбрать любой цвет для своего первого хода, а затем должен использовать этот цвет до конца раунда.

В дополнение к цветной карте игрок может сыграть одну белую или специальную карту.
Различные игроки могут играть один и тот же цвет в одной локации.
Есть три возможных способа, с помощью которых игрок может сыграть карты в свой ход:
1 цветная карта
1 цветная карта + 1 белая карта
1 цветная карта + 1 специальная карта

Игрок должен играть свои карты так, чтобы они выкладывались друг на друга. При этом символы на картах должны быть видны всем игрокам. Как только карта была сыграна, она не может быть взята обратно в руку игрока.

Спасовать.

Когда игрок пасует, он не может больше играть карт во время этого посещения, но немедленно сравнивает карты, которые он сыграл с картами своих оппонентов:
• Визирь, Генерал, Монах или Принцесса: Когда на картах у игрока присутствует какой либо из этих символов (один или несколько) и сумма этих символов больше, чем у других игроков, то владелец большего количества получает жетон с этим изображением из суда Великих Магнатов. Он берет соответствующий жетон влияния из суда Великих Магнатов и помещает его картинкой вверх перед собой. Затем он помещает фишку дворца на любой город по своему выбору в текущей области. Если это «крепость», то игрок получает премиальный жетон незамедлительно. Если у игрока несколько одинаковых фигурок на карте и их большинство, то он получает за каждую жетон и ставит за каждую дворец.
• Великий Магнат: Когда игрок, который спасовал, имеет на картах больше изображений Магната, он получает Корону из суда Великих Магнатов. Он одевает корону на фишку своего дворца, и размещает её рядом с любым городом (даже, если этот город занят дворцом другого игрока). В этом случае он размещает дворец рядом с установленной фишкой дворца.

Примечание: дворец с короной может быть помещен в крепость, но игрок разместивший его не берет премиальный жетон. В этом случае, он оставляет жетон для следующего игрока, который поместит туда обычный дворец.

• Слон: Когда уходящий игрок имеет больше

Символ слона позволяет контролировать сельское хозяйство в области. Игрок берёт из суда Великих Магнатов жетон провинции и размещает его перед собой.

После того, как игрок спасовал, он сбрасывает все карты, которые он сыграл в этом регионе. Затем он получает победные очки, согласно памятке за жетоны и корону.

Примечание: корона одна, и если один игрок её забрал, то до конца раунда она не доступна и возвращается в суд Великих Магнатов только перед началом следующего раунда.

Примечание: игрок может выиграть любую комбинацию символов в посещении. Например, игрок мог выиграть монаха, корону, и слона. Теоретически, он мог выиграть все шесть.

Игрок может спасовать вначале и ничего не выиграть, чтобы сэкономить карты для следующего раунда.

Победные очки.

После того, как игрок спасовал, взял жетоны и сбросил карты он передвигает свой маркер по треку по следующим условиям:

1) Премиальные тайлы.

... 4 победных очка. Тайл откладывается и больше в игре не участвует.

... 2 победных очка. Тайл откладывается и больше в игре не участвует

... берёт верхнюю карту из стопки себе в руку. Тайл откладывается и больше в игре не участвует

... 1 очко за каждый товар, нарисованный на тайле и 1 победное очко для каждого подобного товара, который он имеет на других жетонах премии и тайлах области. Тайлы выкладываются перед игроком и приносят ему очки каждый раунд, даже в комбинации с новыми тайлами.

2) Тайлы области.

Когда игрок выигрывает текущий тайл области, он помещает его перед собой картинкой вверх и получает 1 очко для каждого товара на ней (тайл области номер 1 имеет 1 товар и, таким образом, стоит 1 пункт, все другие плитки области стоят 2 пунктов). Кроме того, он получает 1 очко за каждое совпадение с теми товарами, которые были заработаны игроком ранее.

Пример:

Получено в текущий ход Получено ранее

1 + 1 + 1 + 1 = 3

1 + 1 + 1 + 1 = 4

Всего = 7

Получено Получено ранее

8 = 1+1 + 1 + 1 + 1+1 + 1 + 1

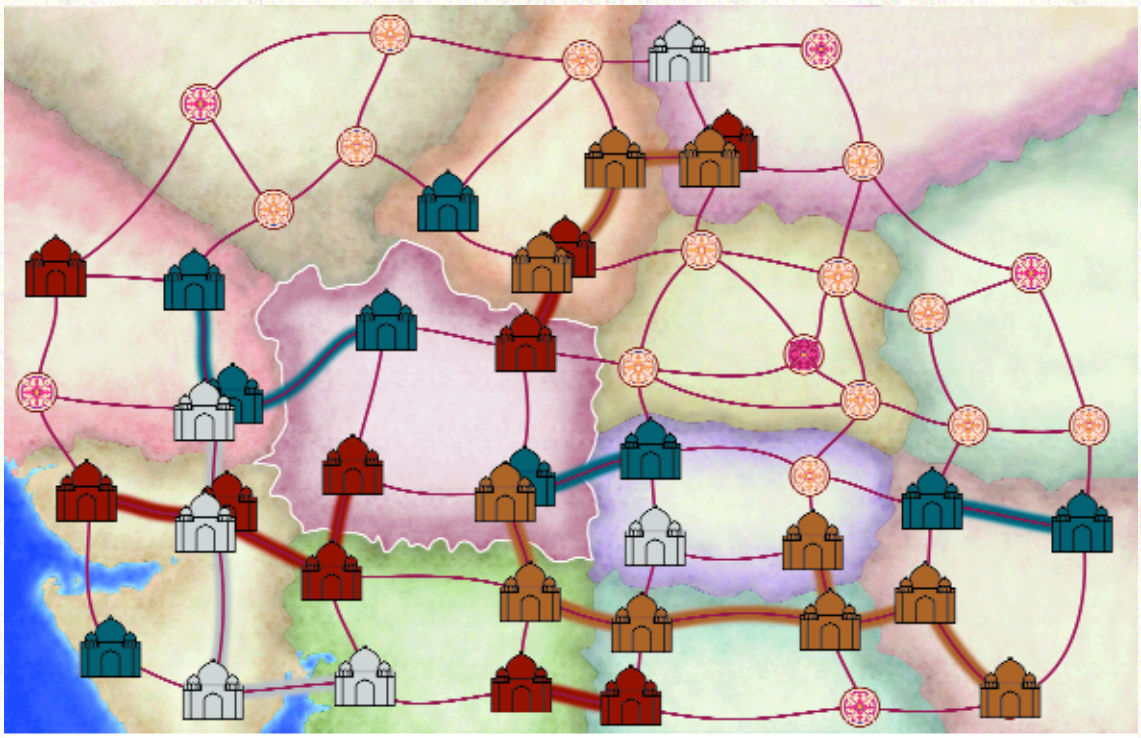
3) Дворцы.

Когда игрок помещает по крайней мере один дворец в текущую область, он получает 1 очко влияния.

Примечание: даже если он помещает несколько дворцов, он получает только 1 очко влияния для текущей области!

Кроме того, он зарабатывает 1 очко за каждую дополнительную область (не город), где у него есть дворец, который связан через непрерывную линию дорог с его новым дворцом в текущей области. Каждый город без дворца или дворец другого игрока, считается прерыванием. За исключением, когда два дворца стоят в одном городе – тогда оба игрока будут считать этот город частью своей цепи.

Примечание: имейте по крайней мере один дворец в текущей области.



A – текущая провинция

Красный: 1 очко (по крайней мере один дворец в провинции) , 2 очка (город A4 связывает провинции A, B & C), 1 очко (город A2 связан с провинцией E).

Синий: 1 очко (по крайней мере один дворец в провинции) , 1 очко (за связь города A1 с провинцией D) , 1 пункт (город A3 соединён с провинцией I).

Коричневый: 1 очко (по крайней мере один дворец в провинции) , 4 очка (за связь города A3 с провинциями H, I, G)

Серый: 0 очков (у него нет ни одного дворца в текущей провинции).

Конец хода.

После того, как спасовавший игрок заработал все свои победные очки, он сбрасывает карты, которые использовал в этот раунд (исключая специальные карты) картинкой вверх рядом с полем. Сброшенные карты не могут больше оказывать влияние на область.

Затем игрок берёт в руку 2 карты на свой выбор из лежащих картинкой вверх рядом с полем.
Примечание: последний игрок забирает только 1 карту – это плата за выгодный ход.

Раунд продолжается по кругу, пока все игроки не спасуют. Последний игрок может разыграть карты на свой выбор и получить необходимые жетоны.

Игрок может спасовать в первом раунде посещения, не играя карт. При этом он не может поместить фишку дворца и не зарабатывает жетоны. Но он берёт 1 верхнюю карту из общей стопки + 2 карты, лежащие рядом с полем картинкой вверх.

Конец раунда и подготовка к новому.

Как только последний игрок спасовал и получил все жетоны и очки, влияние в области заканчивается.
Каждый игрок, у которого есть два одинаковых овальных жетона влияния, возвращает их обратно в правую верхнюю часть поля и получает бонусную карту, в соответствии с рисунком на карте. Игрок может взять карту как из лежащих рядом с полем, так и у другого игрока, владеющего этой картой.
Право первого хода переходит к игроку слева (отдайте ему чёрную фишку).
Переместите чёрную фишку на поле в область, следующую по номеру за текущей.
Возьмите из неё тайл и положите в суд Великих Магнатов.
Возвратите корону обратно в суд Великих Магнатов.
Выложите рядом с полем картинкой вверх новые карты, в том же количестве.
Все сыгранные карты сбрасываются, за исключением специальных – они возвращаются обратно в руку игроку.

Примечание: если ни один игрок не выигрывает тайл области, удалите ее из игры. Если никто из игроков не выигрывает корону или один или более тайлов влияния, они остаются в суде для следующего посещения.

Специальные карты.

В начале игры разместите 4 специальные карты картинкой вверх рядом с игровым полем. Игроки могут получить контроль над специальной картой, получив 2 овальных жетона Визиря, Генерала, Монаха, или Принцессы. В конце раунда, после того, как все игроки спасовали, можно обменять два жетона на 1 карту.
Специальные карты играются точно так же, как и белые карты. Таким образом, они должны играться с цветной картой. Только одна специальная карта может быть разыграна игроком в раунде. Специальные карты возвращаются игроку обратно, а не уходят в сброс вместе с остальными. Специальные карты не остаются игроку до конца игры – как только другой игрок наберёт необходимое число жетонов, он забирает себе карту.

Специальные карты дают следующие преимущества игроку:

Слон - аналогична белой карте со Слоном.

Великий Магнат – аналогична белой карте с Магнатом.

+2 победных очка

Свободный цвет – цветная карта, которая сыграна совместно с этой специальной картой, может не соответствовать по цвету лежащей на столе.

Примечание: когда игрок разыгрывает эту специальную карту в свой первый ход посещения, то цвет карты, которую он потом положит сверху, будет использоваться, как основной.

Конец игры.

В конце 12 раунда игра заканчивается, и игроки получают победные очки за карты, которые остались у них в руке (включая те, которые они взяли в последний раз).
- 1 ПО за каждую белую карту
- 1 ПО за каждую специальную карту
- Победные очки за карты одного цвета, которых больше всех на руке.

Специальные карты – 1 очко
Карты одинакового цвета – 5 очков
Всего – 6 очков

Специальные карты – 1 очко
Белые карты – 1 очко
Карты одинакового цвета – 2 очка

2fishki.ru

Перевод и вёрстка Горшечников Александр ака Gravicapa