

# Правила настольной игры «Дарджилинг» (Darjeeling)

Автор: Günter Burkhardt

Перевод правил на русский язык: Шмариович Алексей, ООО Стиль Жизни ©

для 2-5 игроков от 12 лет и старше, время игры – 1 час

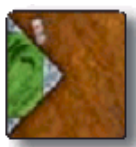
## Цель игры

В поисках лучшего чая, игроки прочесывают всю территорию, собирая максимально большие партии каждого сорта чая. Чай, загруженный последним, всегда приносит больше очков, чем загруженные ранее, ведь ценители чая, естественно, предпочитают самый свежий сбор. Но индивидуальные свойства каждого вида чая также приносят игрокам очки во время сбора груза. Игра заканчивается, когда кто-то из игроков набирает 100 очков.

## Компоненты игры

- 112 тайлов чая с половинами ящиков

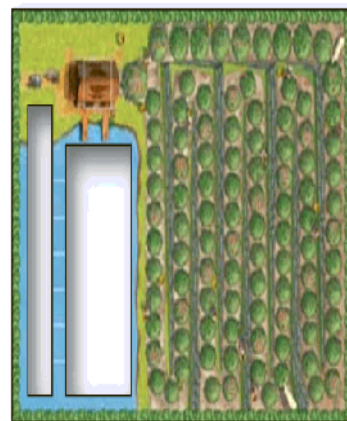
	<i>1 половина</i>	<i>2 половины</i>	<i>3 половины</i>
<b>Черный чай</b>	<i>21</i>	<i>7</i>	<i>3</i>
<b>Зеленый чай</b>	<i>19</i>	<i>7</i>	<i>3</i>
<b>Белый чай</b>	<i>17</i>	<i>7</i>	<i>3</i>
<b>Красный чай</b>	<i>15</i>	<i>7</i>	<i>3</i>



- маркеры спроса (по 2 на каждый вид чая)



- 1 игровое поле с причалом и треком подсчета очков



- 1 свод правил
- 1 тканевый мешочек



- 7 судов



- 1 спускной желоб



- 55 грузовых ящиков (по 11 каждого цвета игроков)



- 5 сборщиков чая (по одному каждого цвета игроков)



- 5 ширм игроков



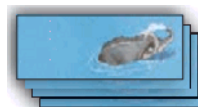
- 3 маркера города



- 10 двусторонних тайлов действий



- 4 водных тайла



- 2 двусторонние планки коэффициентов



## Подготовка к игре

☞ Положите тайлы с половинами ящиков чая в мешок и тщательно перемешайте. Затем, создайте игровое поле, вынимая тайлы, по одному, из мешка и выкладывая их по желаемой схеме, изображенной в конце этих правил. Не кладите тайлы в места, отмеченные красными квадратами, вместо этого поместите туда маркеры городов.

☞ В зависимости от количества игроков, выберите подходящую планку коэффициентов и положите в тонкую щель на причале, вверх стороной с соответствующим числом игроков. Рядом разместите судна, по одному для каждого значения коэффициента. Если участвует менее 5 игроков, используйте меньше судов. Заполните незанятые места у причала водными тайлами.

☞ Поместите спускной желоб в щель на самом верху причала. Затем, перемешайте маркеры спроса и разместите их в случайном порядке в желобе, так, чтобы они могли скатываться вниз.

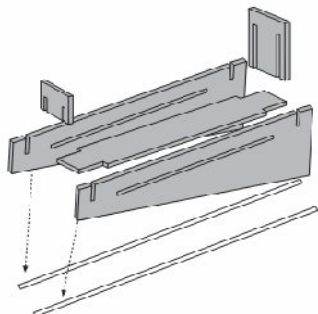
☞ Положите тайлы действий рядом с полем, «в запасе».

☞ Каждый участник выбирает себе цвет и берет сборщика чая, грузовые ящики и ширму этого цвета. Игроки размещают по одному из своих ящиков на «нуле» трека очков и в дальнейшем используют их для подсчета накопленных очков. Игроки ставят ширмы перед собой, образуя свою «зону игрока». В ходе игры, участники будут класть туда тайлы чая и действий, и другие игроки не смогут их увидеть. Грузовые ящики игроков остаются перед ширмой.

☞ Участники выбирают начинающего. Этот игрок берет мешок с тайлами.

*Перед первой игрой, осторожно отделите все компоненты от рамок, убедившись, что они не повреждены.*

Учтите для листа с причалом: подготовленные части для сборки желоба – это выдавливаемые элементы на местах для причала и планки коэффициентов. Это не мусор, не выкидывайте их! Соедините все части вместе, как указано ниже:



## Начало игры

Первый игрок начинает. Он кладет один из грузовых ящичков в самое нижнее пустое судно на причале. Это судно напротив самого нижнего коэффициента.

Затем, он выбирает стартовую позицию для своего сборщика чая. Это может быть любой тайл чая по краям игровой зоны. Игрок берет тайл, кладет его к себе за ширму и ставит на освободившееся место сборщика. Сборщик должен стоять спиной к краю игровой зоны и его ящик должен быть направлен на тайлы, лежащие впереди. Стартовая позиция сборщика не может быть местом, окруженным со всех сторон (т.е. по вертикали и горизонтали) другими тайлами и/или городом.

**Заметьте:** если игрок решит забрать тайл с тремя половинами ящичков чая, он может взять тайл действия и положить за свою ширму. Подробное описание тайлов действий есть в конце правил.



После того, как первый игрок выбрал свою стартовую позицию, действует игрок слева от него. Он ставит свой грузовой ящик на предпоследнее судно — находящееся выше судна, на которое ставил ящик первый игрок, — а затем тоже выбирает стартовую позицию.

Право на эти действия переходит дальше по часовой стрелке, чтобы каждый участник загрузил свой ящик на судно и выбрал стартовую позицию своего для сборщика чая.

Теперь можно начинать игру!

## Ход игры

Ход каждого игрока проходит в несколько фаз. Затем, право действовать переходит следующему игроку слева.

Ход состоит из следующих трех фаз:

1. Получение очков за ящики на судах
2. Передвижение сборщика и получение чайного тайла
3. Погрузка ящичков

Очередность этих фаз никогда не может быть изменена.

### 1. Получение очков за ящики на судах

Если у игрока есть грузовые ящички на судах в начале его хода, он получает за них очки. Они добавляются к общему числу очков игрока на треке подсчета очков.

*Пример: игрок получает 10 очков.*



Очки подсчитываются следующим образом: количество ящиков на судне умножается на значение коэффициента напротив судна.

Если игрок имеет ящики на нескольких судах, все очки вычисляются отдельно, а затем складываются.

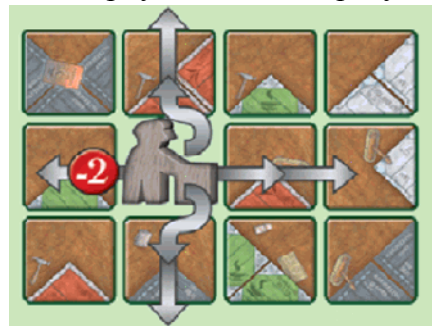
## 2. Передвижение сборщика и получение чайного тайла

Игрок **должен** передвинуть своего сборщика чая. Сборщик может двигаться лишь в направлении, в котором он смотрит. Перед передвижением сборщика, игрок может повернуть его на 90 градусов влево или вправо. Также, заплатив 2 очка, он может развернуть сборщика на 180 градусов.

**Заметьте:** Если у игрока недостаточно очков для оплаты, он получает отрицательное значение и должен передвинуть маркер очков на соответствующее число мест ниже 0 на треке очков!

Во время и после передвижения сборщика, нельзя менять его направление!

Игрок может переместить своего сборщика на любое расстояние по прямой линии. Во время перемещения, сборщик может пропускать города и других сборщиков. Однако, игрок должен заплатить 1 очко за каждый пропущенный тайл, и по 2 очка за каждый город или чужого сборщика.



**Пример:** игрок должен заплатить 4 очка.

Движение сборщика должно закончиться на чайном тайле. Игрок должен забрать этот тайл и положить его к себе за ширму.

Если он берет тайл с тремя половинами ящика, он может взять из запаса тайл действия и положить за ширму.

Наконец, игрок достает новый чайный тайл из мешочка и кладет его на пустое место, на котором стоял его сборщик чая в начале хода.

## 3. Погрузка ящиков

Теперь игрок может загрузиться на судно с помощью своих грузовых ящиков. Загружаемая партия может состоять из любого количества целых ящиков чая. Весь чай в партии должен быть одного вида. Все ящики должны быть целыми. Погрузка не может включать половины ящиков, все еще открытые с одной стороны.

Загрузка ящиков происходит в четыре шага.

1. Выложить чайные тайлы
2. Загрузить ящики на судно
3. Сбросить чайные тайлы
4. Получить дополнительные очки

**Заметьте:** поскольку эта последовательность самая сложная во всей игре, мы советуем хорошо запомнить порядок действий.

Описание шагов:

### 1. Выложить чайные тайлы

Игрок достает из-за ширмы чайные тайлы, которые хочет загрузить на судно, и соединяет их вместе так, чтобы все игроки могли видеть, сколько целых ящиков и какого вида чая он хочет загрузить.

Половины ящиков могут образовывать любые наборы, но лишь если они все одного вида.

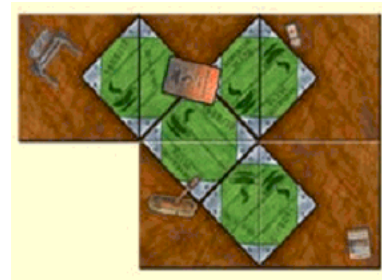
**Заметьте:** имеет значение только количество целых ящиков. Не важно, сколько тайлов вы использовали для сборки партии. Для примера, можно соединить один тайл с тремя

половинами ящика и три тайла с одиночными половинами, получив три целых ящика, при условии, что все тайлы — одного вида чая.

**Пример:** Андрей (желтый) выложил 5 тайлов, на которых изображены 4 целых ящика.



Эти тайлы загрузить нельзя, поскольку один ящик не закрыт.



## 2. Загрузить ящики на судно

☞ Если сборщик чая игрока стоит на месте, соседствующее с городом (вертикально, горизонтально или диагонально), игрок может загрузить столько же своих ящиков, сколько изображено на выложенных им тайлах.

☞ Если сборщик чая игрока не стоит около города, число ящиков, которые игрок может загрузить, становится на единицу меньше, чем изображено на выложенных тайлах.

**Пример:** сборщик чая Андрея не находится около города, значит, игрок может загрузить только три ящика.

**Важно:** игроку не разрешается выкладывать чайные тайлы, если он не может загрузить какие-то ящики на корабль. Такое может возникнуть, если у игрока есть только один целый грузовой ящик, но его сборщик чая не стоит возле города.

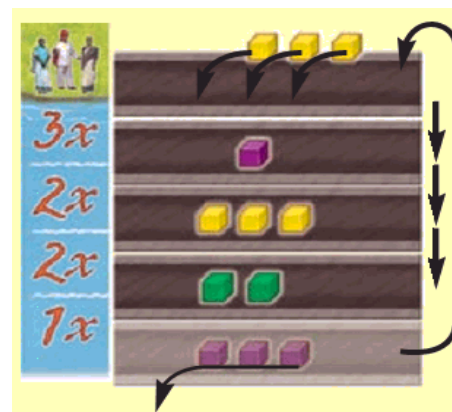
Во время погрузки, игрок убирает самое нижнее судно с причала. Если на судне были ящики, игрок возвращает их хозяину.

Затем, игрок смещает все судна на одно место вниз, чтобы освободилось место напротив самого большого коэффициента.

Игрок ставит судно, которое убрал с причала, на это пустое место. Наконец, игрок загружает на это судно свои ящики.

**Заметьте:** поскольку число ящиков ограничено, если игроку требуется загрузить больше ящиков, чем у него осталось в запасе, он может перенести свои ящики с других судов в то судно, которое загружает сейчас.

**Пример:** Андрей снимает ящики Кати с нижнего судна и отдает их ей. Затем, он ставит это судно наверх и загружает в него 3 своих ящика.

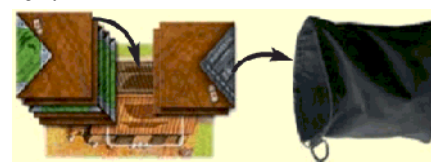


## 3. Сбросить чайные тайлы

Игрок собирает чайные тайлы, которые выкладывал, и ставит их стопкой лицом вверх на склад около причала. Если там уже есть стопка, то она помещается в мешочек.

## 4. Получить дополнительные очки

Игрок получает дополнительные очки при высоком спросе и за большое число загруженных ящиков.

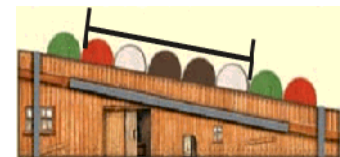
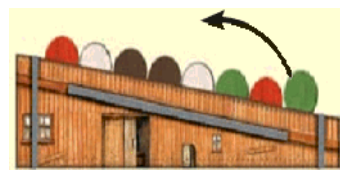


## Бонус за спрос

В спускном желобе есть по два маркера спроса для каждого вида чая. После сброса чайных тайлов, игрок берет самый нижний маркер из желоба и помещает его на самый верх. Затем, он считает,

сколько маркеров лежит между двумя маркерами того вида чая, который он загрузил в этот ход. Это число прибавляется к количеству очков, полученных за погрузку.

**Пример:** Андрей вынимает самый нижний, зеленый, маркер и ставит его наверх. Теперь два зеленых маркера разделены пятью другими. Андрей решил сыграть тайл действия, удваивающий бонус спроса: он получает 10 очков.



### Бонус за количество

Если игрок загрузил 4 или более ящика на судно, он получает бонус – по одному очку за каждый загруженный ящик. Если было загружено 3 и менее ящиков, игрок не получает бонус.

**Заметьте:** для этого бонуса имеет значение, сколько ящиков игрок **загрузил** на судно. Неважно, сколько ящиков было изображено на выложенных тайлах.

**Пример:** Андрей не получает бонус за количество, так как загрузил только три ящика.

### Тайлы действий

Каждый раз, когда игрок берет тайл с тремя половинками ящиков, он может взять тайл действия из запаса и положить к себе за ширму.

**Заметьте:** в качестве напоминания, на этих тайлах есть пометка, схожая с тайлом действий.



Если тайлов действий в запасе не осталось, игрок не получает такого тайла!

### Применение тайла действия

Игрок может сыграть до двух карт действия во время загрузки ящиков на судна. На каждой стороне тайла указано возможное действие. Также, игрок может использовать тайл, который получил в этот ход. Но он не может использовать одно действие дважды в один ход.



После применения, тайл возвращается в запас.

### Без плесени

Игрок может загрузить число ящиков, равное количеству изображенных на выложенных тайлах, даже если его сборщик чая не стоит непосредственно у города.

### Двойной бонус за спрос

В этот ход игрок получает удвоенное количество очков за спрос.

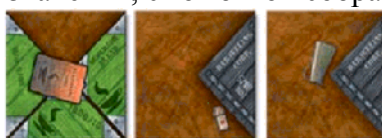
**Заметьте:** количество загружаемых ящиков не может быть удвоено таким образом!

### Конец Игры

Игра кончается, когда кто-то из игроков набирает 100 или больше очков. Если игрок набрал более 100 очков, его маркер движется вперед на соответствующее число, и 100 очков прибавляются к этому числу.

**Заметьте:** если, к примеру, игрок достигает или преодолевает рубеж в 100 очков в начале своего хода за загруженные ящики, игра тут же кончается, и ход игрока не завершается.

Теперь все игроки достают тайлы, все еще лежащие за ширмой. За каждую половину ящика на тайле игрок теряет 1 очко. Не имеет значения, смог бы он собрать целый ящик или нет.



-3

-1

-1

**Итого: -5**

**Заметьте:** игра окончена, даже если штрафные очки, которые получил игрок, завершивший игру, понизили его общий счет ниже границы в 100 очков.

Тайлы действий не приносят очков.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

В случае ничьей, участники разделяют победу.

**Дополнение**

Схема «Индия» подходит для любого количества игроков. Если участники предпочитают меньше конкуренции в сборе ящиков, мы рекомендуем «Китай» с 4 или 5 игроками. Для более соревновательной игры, или для партии на двух-трех человек, мы советуем «Шри Ланку». Когда игроки станут опытнее, они могут придумывать свои собственные схемы, или использовать предложенные нами, но с иным количеством игроков.

**Советы по тактике**

☞ Во время первой партии в «Дарджилинг», мы рекомендуем игрокам начинать в окрестностях города, но на некотором расстоянии от других участников. С опытом, конечно, игрокам следует выбирать стартовую позицию, дающую доступ к ящикам, которые они хотят собирать, и/или позицию, затрудняющую развитие оппонентов.

В «Дарджилинге» нет одного готового, «правильного» решения для достижения победы.

☞ Некоторые игроки могут заметить, что часто судна с малым количеством ящиков все же приносят хотя бы немного очков каждый раунд. Загрузка всего одного или двух ящиков особенно прибыльна, когда для этого вида чая велик бонус за спрос. Кроме того, каждый раз, загружая судно, игрок понижает доход со всех остальных судов с ящиками на причале.

☞ Игрок, собирающий большую партию чая, должен хорошо продумать, когда загружать ее, чтобы другие игроки не успели быстро заполнить свои суда малым количеством груза, тем самым снизив потенциально большую прибыль игрока до самого малого значения коэффициента всего за один—два раунда. Удачным временем для загрузки большой партии будет момент сразу после загрузки нескольких других игроков и/или если их сборщики чая находятся не рядом с городом и игроки потеряют ящик, загружаясь с этого места.

☞ Конечно, наблюдение за тем, какие тайлы собирают другие участники, всегда дает игроку преимущество. Особенно досадно загружать судно тем видом чая, который только что использовал ваш противник, снизив ваш бонус спроса до нуля!

**Историческая справка**

В 1835 году, Английская Восточно-Индийская Компания арендовала регион на месте современного города Дарджилинг. Задумка англичан была не только в размещении факторий — также, из-за благоприятного климата, они решили построить здесь санаторий! Этот климат, приносящий облегчение посетителям санатория, можно отблагодарить и за самый популярный во всем мире сорт чая: Дарджилинг. По всему земному шару ценители чая ценят чрезвычайно изящный и пышный аромат Первого Сбора, первого урожая нового года. Но вкус и аромат многих последующих сборов также неподражаемы.

Долгое время, в Дарджилинге производили только традиционный чёрный чай. При этом, однако, другие чаи уже тоже доставляются оттуда. Такие чаи производятся с помощью различных технологий ферментации. В наши дни, например, зеленый Дарджилинг уже не такая редкость, как раньше.

Наши грузовые ящики окрашены в черный, зеленый, красный и белый цвета, отображающие соответствующие виды чая. Первоначально, красный чай был еще одним именем черного, но сегодня красным чаем (или Пу-эр) называют тот, который при заварке дает насыщенный темно-красный цвет. Даже если не все сорта чая доступны в регионе, выбранном вами для партии, помните, что это игра, а не имитация коллекционирования чая.

Другое важное различие в чаях заключается в способах их производства или ферментации. Например, у зеленого чая предотвращают ферментацию нагреванием листков сразу после сбора для уничтожения ферментов. Красный чай Пу-эр ферментируют до просушки и подвергают воздействию чайного гриба. Некоторые чаи ферментируют так слабо, что только кромка листа теряет свой цвет. Такой чай известен как белый чай. Черный чай получил свое название из-за темного цвета, вызванного ферментацией при производстве.

Чаи предлагают бесконечные вариации вкуса. Где и как были выращены растения, а также то, как они ферментированы, играет огромную роль в окончательном вкусе чая. К примеру, из молодых листьев и почек получается чай с лучшим ароматом. Конечно, чай может быть ароматизирован или смешан с другими листьями или фруктами. Такие вариации бесконечны, и новые сочетания появляются каждый год, чтобы привлечь новых любителей чая в магазины.

