

Правила настольной игры «Бухта пеликанов» (Pelican Bay)

Автор игры: Jacques Zeime

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 10 лет

Компоненты игры

- 72 шестиугольных жетона:
 - 67 жетонов местности;
 - 1 жетон засова;
 - 4 особых жетона.
- 7 деревянных фигурок пеликанов.
- 1 блокнот подсчёта очков.
- Правила игры.

Ход игры

Суть игры

Для победы в игре участникам придётся обдуманно выкладывать жетоны, создавая как можно бóльшие по протяжённости регионы с пляжами, тропическими лесами и лагунами, а также создавать завершённые регионы, получать фигурки пеликанов и набирать победные очки. Выиграет тот, кто наберёт наибольшее число очков!

Перед самой первой игрой

Аккуратно выдавите все жетоны из картонных листов и отсортируйте их по типу (по «рубашке»).

Перед игрой втроём или вчетвером

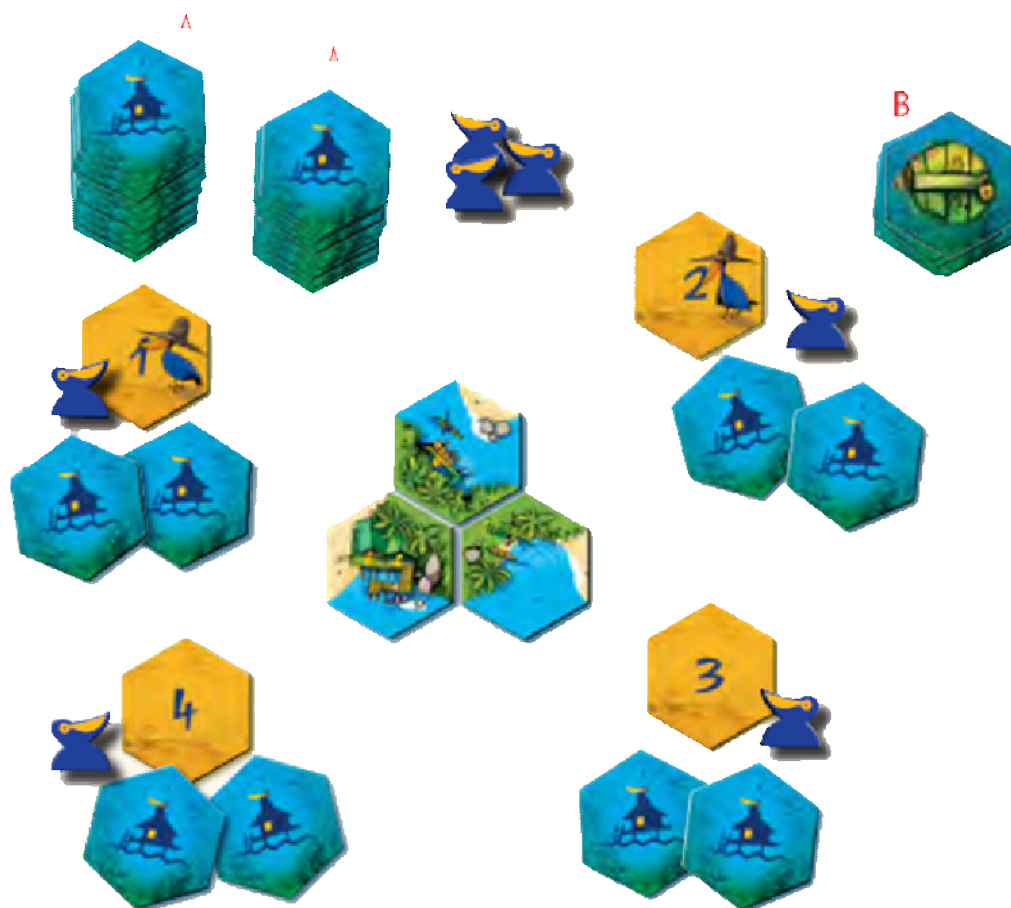
1. Перемешайте все 67 жетонов местности лицом вниз и для удобства сложите их в несколько стопок (А), мы будем называть их «основной стопкой».
2. Отсчитайте 16 жетонов из основной стопки и отложите их в отдельную стопку, её мы будем называть «резервной стопкой» (В). Положите поверх неё жетон засова.
3. Раздайте каждому игроку одинаковое число пеликанов. Оставшиеся фигурки положите рядом с основной стопкой, это запас.
4. Случайным образом раздайте каждому игроку по одному особому жетону лицом вниз. Цифра на жетоне определяет порядок хода игрока. На жетонах первого и второго игроков изображён пеликан – это дополнительная способность, которой можно воспользоваться в ходе игры.
5. Назначьте одного из игроков счетоводом.
6. Запишите имена игроков (в порядке очередности их хода) в блокноте подсчёта очков.



Начало игры

Игрок, сидящий справа от первого игрока, берёт 3 жетона из основной стопки и выкладывает их на стол так, чтобы каждый жетон соединялся с любым другим жетоном двумя подходящими сторонами (С).

Каждый игрок берёт по 2 жетона местности. Первый игрок начинает игру.



В свой ход

1. Выложите из руки один или два жетона местности.
2. Подсчитайте очки за самый большой регион, который вы только что увеличили.
3. Попросите счетовода записать набранный вами результат.
4. Возьмите из основной стопки столько жетонов, чтобы в руке их снова стало два.

Пропуск хода

Если вы не можете выложить ни один жетон, не нарушив при этом правил размещения жетонов, то тогда (и только тогда) вы пропускаете ход. При этом:

- все ваши жетоны возвращаются под низ основной стопки;
- вы берёте 2 новых жетона, их вы будете использовать в свой следующий ход.

Размещение жетонов, подсчёт очков

Как и в случае с тремя начальными жетонами, каждый новый выкладываемый жетон должен логически продолжать изображение на уже выложенных жетонах (D) и обязан примыкать к ним хотя бы двумя сторонами (D1).

За один ход вы можете выложить один или два жетона. Если выкладываете сразу оба, они могут или соприкасаться (F), или лежать



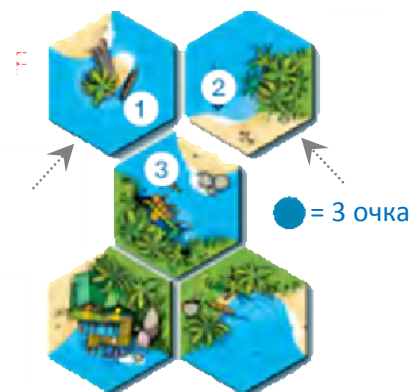
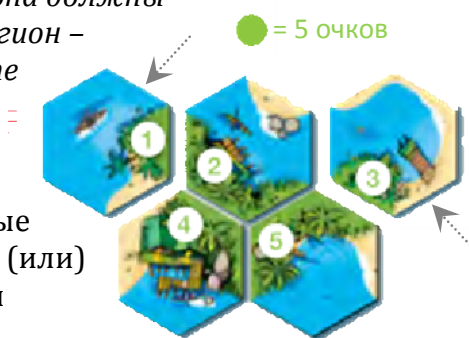
отдельно друг от друга (E).

Важное замечание. Оба жетона должны продолжать один и тот же регион – регион, за который вы получите очки!

Каждый жетон местности приносит 1 очко.



Регионы, соединённые подвесным мостом и (или) брёвнами, считаются одним регионом.



Завершение региона

Если, выложив жетон, вы полностью замкнули регион, у вас есть две возможности.

- **Возможность 1.**

Вы ставите фигурку пеликана на завершённый регион (G), тут же берёте новые жетоны из основной стопки, чтобы в руке их снова стало два, и делаете еще один ход.

В конце этого хода счетовод начислит вам очки за:

- завершённый регион, отмеченный пеликаном;
- самый большой регион, который вы увеличили с помощью своего дополнительного хода (G1).

- **Возможность 2.**

Вы выставляете пеликана на завершённый регион и получаете очки за этот регион и за самый большой незавершённый регион, который вы увеличили в текущем ходу (G2). После этого вы передаёте ход следующему игроку.

За один ход можно завершить сразу несколько регионов (одновременно или поочерёдно).



Пеликаны

Пеликаны используются как маркеры завершённых регионов. Также они приносят бонусные очки во время финального подсчёта (тому, у кого они находятся).

- Отмечая пеликаном завершённый регион, вы берёте его из запаса.
- Если в запасе нет пеликанов, вы берёте пеликана у любого выбранного вами игрока.
- Если все 7 пеликанов находятся у вас, вам придётся использовать своего пеликана.

После подсчёта очков за завершённый регион пеликан убирается со стола и достаётся тому, кто завершил регион.

Очки

Очки начинают складываться уже со второго хода, и каждый игрок может отслеживать изменение своего общего результата на блокноте подсчёта очков.

Слепые пеликаны

На особых жетонах первого и второго игроков изображены слепые пеликаны. Пользуясь их недугом, вы можете получить очки за незавершённый регион, как если бы он был завершённый!



Важное замечание. Свойство особого жетона с пеликаном можно применить:

- если текущий раунд не последний;
- если на текущем ходу вы ещё не использовали других пеликанов.

Особый жетон с пеликаном используется следующим образом (Н).

1. Выложите жетон местности.
2. Объявите остальным, что хотите использовать особый жетон с пеликаном.
3. Поставьте фигурку пеликана на только что выложенный жетон и продолжайте ход по обычным правилам завершения региона.

На выбор у вас есть **возможность 1 (Н1)**...

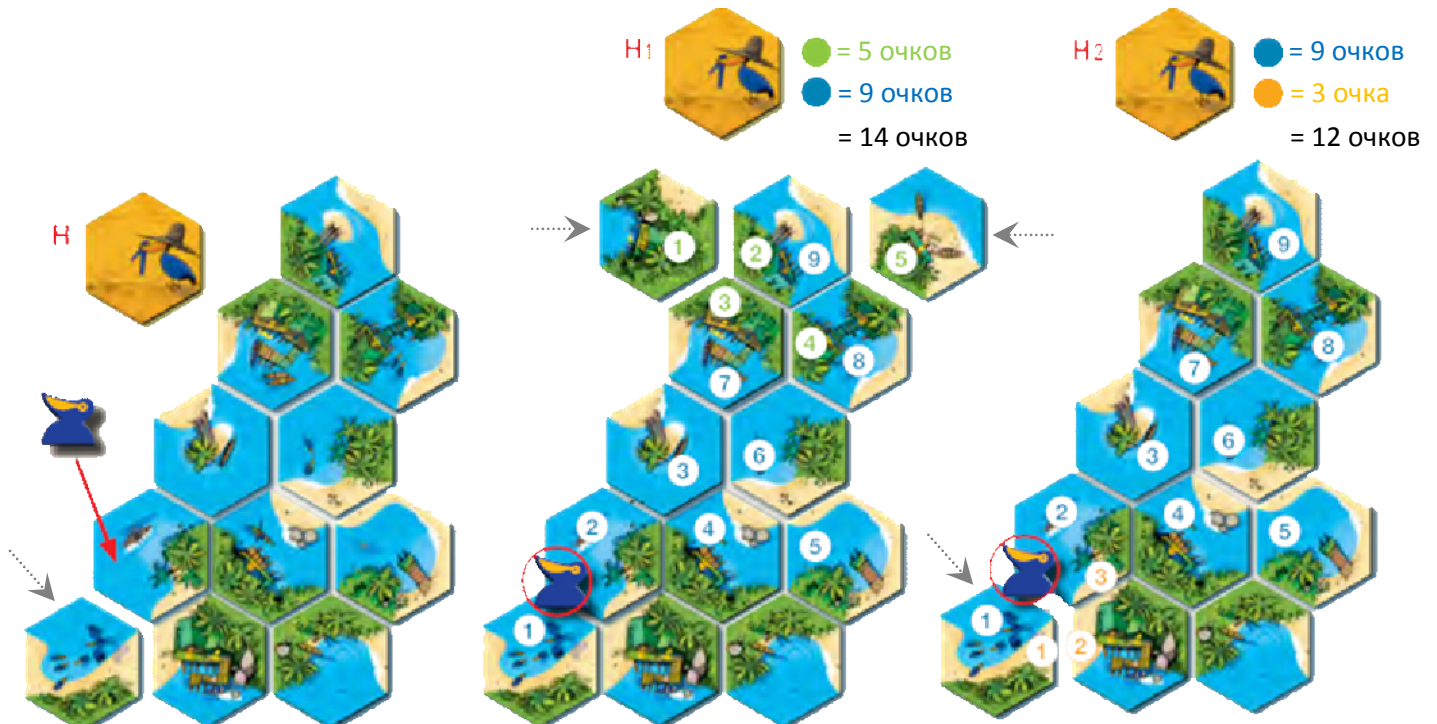
- Возьмите столько жетонов, чтобы в руке их снова стало два.
- Получите очки за регион с пеликаном и за регион, который вы увеличили в текущем ходу.

...И **возможность 2 (Н2)**.

- Получите очки за «слепой» регион и дополнительно за другой самый большой незавершённый регион, который вы увеличили в текущем ходу.
- Закончите ход.

Применив особый жетон с пеликаном, вы:

- забираете себе фигурку пеликана, регион вновь становится незавершённым;
- переворачиваете особый жетон «рубашкой» вверх, а счетовод пишет рядом с полученными вами очками: «СП» (слепой пеликан сыгран).



Резервная стопка



Если в ходе очередного раунда у игроков заканчивается основная стопка, они доигрывают этот раунд, получая жетоны местности из резервной стопки. Последний, кто берёт из неё жетоны, накрывает её жетоном засова, больше в игре она использоваться не будет. Следующий раунд последний.

Последний раунд

В последнем раунде меняется очерёдность хода.

- Первый игрок тот, у кого меньше всего очков.
- Последний игрок тот, у кого больше всего очков.
- При равенстве очков игроки подсчитывают своих пеликанов.
- Если по-прежнему ничья, игроки с одинаковым результатом тянут особые жетоны.

В последнем раунде вы можете только выкладывать жетоны местности, новые жетоны вы уже не берёте. Также запрещается использовать особый жетон с пеликаном.

По завершении последнего раунда происходит финальный подсчёт очков.

Финальный подсчёт очков, определение победителя

Жетоны, оставшиеся на руках игроков, не приносят очки.

Каждый пеликан приносит своему владельцу 3 очка. Эти очки суммируются с результатом, полученным в течение игры.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем!

Тактические советы

- Старайтесь размещать жетоны так, чтобы противникам было как можно труднее добраться до самых «прибыльных» регионов.
- Для этого можете попробовать оставлять пустые области.
- Воруя пеликанов у других игроков, помните, что пеликаны приходят и уходят, а очки остаются.

Особые ситуации

1. Если жетон местности был выложен неправильно, а игроки заметили это слишком поздно, жетон остаётся на месте, и очки за него не вычитаются, завершённые жетоном регионы остаются завершёнными.
2. Если выкладываемое из жетонов игровое поле достигает края стола, игрокам следует аккуратно передвинуть поле.
3. Если после завершения региона игрок решил продолжать ход и не смог выложить ни одного жетона местности, он получает очки только за завершённый регион. Как обычно при пропуске хода, он меняет жетоны из руки на новые жетоны из стопки, их он будет размещать в следующем раунде.
4. Если у игроков заканчивается резервная стопка, текущий раунд становится последним. Те, у кого на руках нет жетонов, уже больше не смогут получить очки.
5. Если в один ход игрок завершает более 7-ми регионов, вместо пеликанов можно взять любые маркеры (орешки, монетки, ракушки и т. д.).

Два игрока

- Используйте только 5 пеликанов.
- Особый жетон с пеликаном получает только первый игрок. Второй игрок получает жетон без пеликана.

Один игрок

Ваша цель – собрать на столе все 67 жетонов местности так, чтобы получился один большой лес. Или один большой пляж. Или одна большая лагуна.

Правила размещения жетонов всё те же: каждый новый жетон должен соприкоснуться хотя бы двумя подходящими сторонами с уже выложенными жетонами.

Хорошей вам игры!

