

Matthias Cramer

Glen More

О земле, овцах и крепких напитках

Обзор игры

В этой игре вы станете вождями шотланских кланов XVII века, которые стараются во что бы то ни стало расширить влияние своих кланов и их силу. Каждый вождь будет непрерывно расширять свои владения, выкладывая тайлы в свою персональную область, а затем активируя их и получая за это различные бонусы: ресурсы, которые можно использовать для получения новых земель или победных очков; или новых членов клана, чтобы увеличивать эффективность освоения земель; или одну из 13 особых областей, которая принесет владельцу уникальные преимущества. Ну и кроме того, в игре можно еще делать виски! Благодаря оригинальной игровой системе, согласно которой ход выполняет тот игрок, чья фигурка стоит в начале очереди фигурок, игроки получают контроль над процессом развития своих владений. Это придает игре дополнительный интерес и повышает реиграбельность. Выигрывает игрок с наибольшим числом победных очков после 3 раундов подсчета очков.

Состав игры

- 25 членов кланов (черные деревянные фигурки)
- 5 фигурок игроков (цветные деревянные фигурки)
- 44 ресурса (10 зеленых кубиков дерева, 10 серых кубиков камня, 8 желтых кубиков пшеницы, 8 коричневых кубиков коров и 8 белых кубиков овец)
- 16 бочек виски (деревянные восьмигранные жетоны)
- 1 кубик (со значениями 1-1-1-2-2-3)
- 8 листов с компонентами игры, которые надо выдавить:
 - 1 игровое поле
 - 13 карт особых областей
 - 72 тайла (деревни, леса, луга, пастбища, замки ...)
 - 33 монеты
 - 58 жетонов победных очков (18 x 1, 10 x 3, 15 x 5, 15 x 10)
 - 2 памятки (спереди: краткие правила; сзади: описание тайлов)

Когда вы будете читать эти правила впервые, мы рекомендуем не обращать внимание на текст справа страницы. Этот текст сделан для того, чтобы в дальнейшем помочь вам быстро вспомнить ранее прочитанные правила.

ОБЗОР ИГРЫ

Игроки выступают в роли вождей шотландских кланов и пытаются увеличить сферу своего влияния, чтобы заработать как можно больше победных очков.

Для этого они будут искать и использовать ресурсы, новых членов клана, особые области, вискарни и таверны.

В конце игры победит тот, кто наберет больше всего победных очков!

Внимание: все компоненты в игре не ограничены! В тех редких случаях, когда кубики ресурсов, бочки виски или жетоны победных очков заканчиваются, используйте временную замену из подручных средств до тех пор, пока они снова не станут доступны.

Подготовка

Перед вашей первой игрой аккуратно выдавите все игровые компоненты из картонных рамок.

Положите игровое поле посередине стола.

Отсортируйте тайлы по их рубашкам (0, 1, 2, и 3) и выложите их в 4 стопки рядом с полем. Кроме этих тайлов в игре есть также 5 начальных деревень, по 1 на каждого игрока (см. ниже) и 13 карт особых областей (положите их рядом с полем). Сформируйте из следующих компонентов общий запас:

25 членов клана (черные деревянные фигурки человечков),
16 бочек виски (деревянные восьмиугольные фишки),
44 кубика ресурсов, 33 монеты и все жетоны победных очков.

Каждый игрок берет себе:

- 1 начальную деревню, которую он выкладывает в игровую область перед собой (лишние начальные деревни верните в коробку)
- 1 члена клана из общего запаса; поставьте его на начальную деревню.
- 1 фигурку игрока выбранного цвета, которую он располагает согласно правилам, описанным ниже.
- 6 монет, которые он открыто размещает в своей области.

Кубик используется только при игре вдвоем или троим (см. правила для 2 и 3 игроков на стр. 8). Игроки выбирают, кто будет первым игроком. Он помещает свою фигурку на любом из 14 мест на дорожке вокруг поля. Остальные игроки (в порядке по часовой стрелке от первого) размещают свои фигурки на следующих областях **перед** фигуркой первого игрока (также по часовой стрелке).

Затем игроки набирают по одному тайлы из стопки "0" и размещают их лицом вверх на каждую область поля, начиная с области **перед фигуркой последнего игрока** и завершая область (но не включая ее) непосредственно за фигуркой первого игрока. При игре в пятером игрокам необходимо будет добрать тайлы из стопки "1", чтобы завершить цепочку тайлов.

Важно: область позади первого игрока всегда остается пустой, независимо от того, как много игроков участвует в игре (см. картинку с расстановкой выше). Эта область (позади первой фигурки в цепочке) всегда остается пустой во время игры, чтобы игроки понимали, где начинается, а где кончается цепочка.

ПОДГОТОВКА

Каждый игрок берет
- 1 фигурку игрока
- 6 монет
- 1 начальную деревню
с 1 членом клана.

Остальные компоненты разложите так, как показано ниже на рисунке.



Внимание! Одна область всегда остается свободной чтобы отмечать, где начинается цепочка тайлов.

Процесс игры

Игра длится 3 раунда. В конце каждого раунда происходит фаза подсчета очков. Первый раунд завершается, когда последний тайл из стопки "1" помещается на поле; второй - когда на поле выкладывается последний тайл стопки "2", а третий - когда последний тайл стопки "3". После завершения третьей фазы подсчета очков игроки проводят специальный финальный подсчет очков. И тот, кто набирает больше всего очков, выигрывает игру.

Важно! В отличие от большинства игр, игроки **не делают свои ходы в порядке по часовой стрелке**. Вместо этого ходит всегда тот, чья фигурка находится в начале цепочки тайлов. Сколько ходов игрок выполнит за игру определяется тем, как далеко его фигурка будет продвигаться каждый ход. Это также означает, что игроки могут сделать разное количество ходов за игру, и то, что один игрок может ходить несколько раз подряд.

Ход игрока всегда состоит из **следующих шагов в указанном порядке**:

- 1) Он перемещает свою фигурку на любую область с тайлом.
- 2) Размещает этот тайл в своих владениях.
- 3) Активирует этот тайл и соседние с ним.
- 4) Набирает новый тайл и выкладывает его в конец цепочки.

→ 1) Перемещение фигурки

Игрок **перемещает фигурку на любую область с тайлом**, при условии, что он может расположить этот тайл в своих владениях и может заплатить за него согласно правилам (см. ниже).

→ 2) Размещение тайла

Игрок **забирает тайл под своей фигуркой** и размещает его у себя. Правила размещения тайла указаны на стр. 5.

→ 3) Активация тайлов

Затем игрок **активирует этот тайл и все соседние с ним** (включая расположенные по диагонали). Подробности того, что могут делать активированные тайлы, вы сможете прочитать на следующих страницах.

→ 4) Набор нового тайла

В конце своего хода игрок **вытягивает новый тайл из стопки тайлов и выкладывает его на область в конце цепочки**. В итоге 13 из 14 областей опять становятся закрытыми (фигурками или тайлами). Когда стопка "0" заканчивается, игроки берут тайлы из стопки "1"; затем из стопки "2" (когда заканчивается стопка "1") и наконец, из стопки "3", когда заканчивается стопка "2".

Примечание: может так получиться, что области непосредственно позади фигурки первого игрока будут заняты тайлом. Если это произойдет, то игрок на шаге 4 своего хода должен убрать эти тайлы (вернуть их в коробку) и добавить в конец цепочки тайлов необходимое количество тайлов на замену (чтобы 13 из 14 областей оказались заняты тайлами или фигурками).

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра длится 3 раунда.

Каждый раунд завершается, когда последний тайл его стопки выкладывается на поле. После этого идет подсчет очков.

Игроки не совершают ходы по часовой стрелке. Вместо этого следующим игроком всегда становится тот, чья фигурка стоит в начале цепочки (поэтому один игрок может ходить и несколько раз подряд).

В свой ход игрок:

- 1) Перемещает свою фигурку на любой тайл.
- 2) Размещает тайл в своих владениях.
- 3) Активирует тайлы.
- 4) Набирает новые тайлы.

Сейчас ход красного игрока, если она передвинет свою фигурку на Луг или Деревню, то она по-прежнему будет стоять в начале цепочки и сразу после этого хода сделает еще один ход. Если она переместит свою фигурку на Лес или дальше (до Озера), то следующим будет ходить желтый игрок, при этом он уберет тайлы Луга и Деревни из игры.

Примечание: в конце хода на поле всегда заняты 13 из 14 мест - либо фигуркой игрока, либо тайлом. И всегда в начале цепочки стоит фигурка.



Тайлы

- У каждого тайла есть название и цветная рамка, которая указывает на тип тайла. Например, все коричневые тайлы приносят победные очки своим владельцам.
- Примерно половина тайлов имеют стоимость, обычно в ресурсах (указаны в левом верхнем углу). Если стоимость не указана, то тайл можно взять бесплатно. Если игрок не может выплатить полную стоимость тайла (у него не хватает ресурсов и он не может их получить с помощью покупки и продажи ресурсов в хранилище, как будет разъяснено ниже), то он не может ставить фигурку на этот тайл.
- На некоторых тайлах (деревнях, вискарнях и особых областях) картинка в нижнем правом углу тайла показывает, какой одноразовый бонус получает игрок, когда выкладывает тайл в свое владение (в дополнение к активации этого тайла и всех соседних).
- Внизу тайла, посередине указано, что игрок получает каждый раз, когда он активирует тайл.
- 13 тайлов особых областей имеют специальный значок в левом нижнем углу, чтобы их легко можно было отличить от остальных тайлов.



ТАЙЛЫ

У каждого тайла в правом верхнем углу есть название, которое определяет тип этого тайла.

У многих тайлов также есть цена (в верхнем левом углу), которую игрок должен заплатить прежде, чем поместить тайл в свои владения.

Некоторые тайлы приносят одноразовый бонус (указан в нижнем правом углу).

Иконка внизу тайла (по центру) показывает, что получает игрок каждый раз, когда активирует тайл.

ХРАНИЛИЩЕ

... может быть использовано в любое время во время хода игрока. Им можно пользоваться несколько раз за ход.

Покупка возможна, только если купленные ресурсы можно немедленно потратить (они не кладутся в запас игрока).

Продавать товары в Хранилище можно свободно и без ограничений, пока на нем есть монеты.

Хранилище

В центре игрового поля располагается хранилище. В котором каждому из 5 ресурсов отведен свой ряд (с цифрами 1, 2 и 3). В свой ход игрок может проводить действия покупки и продажи ресурсов в хранилище.

Покупка (ресурсы разрешено покупать, только если ими нужно немедленно расплатиться): когда игрок хочет купить ресурс из хранилища, он помещает в хранилище число монет, равное наименьшему открытому числу (1, 2 или 3). Если все числа в ряду закрыты, то игроки временно не могут покупать ресурсы этого ряда.

Игрок может покупать столько угодно ресурсов любого типа, но только если ему надо немедленно расплатиться ими за покупку тайла или если необходимо заплатить ресурсы при активации коричневого тайла или вискарни. В этом случае игрок может просто оставить купленные ресурсы в общем запасе, т.к. он все равно должен сразу же их туда вернуть.

Продажа (разрешена в любой момент своего хода, можно выполнять многократно): когда игрок хочет продать ресурс в хранилище, он помещает ресурс обратно в общий запас и берет наибольшую стопку монет из ряда этого ресурса. Игрок может продать сколько угодно ресурсов любого типа, но если монеты в ряду любого ресурса кончатся, то этот ресурс становится недоступен для продажи в хранилище.

Примечание: виски не считается ресурсом, его нельзя покупать или продавать. То же самое относится к членам клана.

Пример: Анна хочет получить тайл Аббатства Айоны. Ей требуется 1 дерево, 1 камень и 1 овца, чтобы оплатить его. У нее есть 2 дерева, 1 корова и 3 монеты. Она продает свою корову в хранилище за 2 монеты. Затем она покупает 1 камень, помещая 2 монеты в хранилище, и 1 овцу, добавляя в хранилище в ряд овцы еще 3 монеты. Затем она тратит свое дерево и размещает Аббатство Айоны рядом с Каменным карьером, Лугом и Средней Ярмаркой. В результате она получает 1 камень, 1 овцу и возможность конвертировать 4 разных ресурса в победные очки. В качестве бонуса от Аббатства Айоны она выбирает 1 овцу, которую сразу же продает в хранилище, получая 3 монеты. На эти деньги она покупает 1 пшеницу за 1 монету, которую вместе с имеющимся у нее 1 деревом, 1 камнем и 1 овцой она превращает, благодаря эффекту Ярмарки, в 8 ПО.

Хранилище
в начале хода Анны



Правила размещения тайлов

- Каждый тайл должен размещаться так, чтобы как минимум одной своей стороной соприкасаться с другим тайлом (касание углом угла другого тайла - не достаточно!).
- На хотя бы одном из соседних тайлов должен стоять член клана (тайлы, которые соприкасаются углами - **считаются** соседними).
- Если тайл с рекой, то он должен продолжить реку, и не может начать вторую. Река должна протекать строго по направлению Север-Юг. То же самое применимо к дороге, только она должна проходить по направлению Запад-Восток.
- Тайлы без реки или дороги могут соприкасаться стороной с другим тайлом, если только у этого тайла нет на этой стороне реки или дороги.
- Других ограничений по размещению тайлов нет, тайлы разных цветов могут спокойно соседствовать друг с другом.

Другими словами, разрешается размещать Замок рядом с Лугом, Лес рядом с Озером и т.д.

Использование тайлов

Когда игрок согласно правилам размещает тайл в свою область, он сразу же может получить одноразовый бонус от этого тайла (указан в правом нижнем углу тайла). Затем он может активировать только что выложенный тайл и все соседние с ним (в том числе и по диагонали). Игрок может сам выбрать порядок, в котором он активирует тайлы. Бонус любого тайла можно получить не более 1 раза за всю фазу активации. Например, во время фазы активации игрок может использовать вискарню, чтобы поменять только 1 пшеницу на только 1 бочонок виски, или один раз использовать Ярмарку для обмена ресурсов на ПО и т.д.

Желтые и зеленые тайлы: производственные тайлы, вискарни и Аббатство Айона.

Каменный карьер, Лес, Луг, Пастбище и Пшеничное поле: когда зеленый или желтый производственный тайл активируется, игрок берет 1 кубик ресурса, указанного на тайле типа из общего запаса и помещает его на этот производственный тайл.

Важно: на тайле никогда не может лежать одновременно более 3 ресурсов. Если игрок должен взять больше, то он просто не берет новый ресурс.

Подсказка: в этом случае перед активацией тайла грамотным ходом будет продать некоторое количество ресурсов в хранилище.

Вискарня: когда игрок добавляет Вискарню в свою область, он немедленно берет из общего запаса 1 бочку виски. В дополнение к этому, каждый раз, когда вискарня активируется (в том числе и когда впервые размещается во владениях игрока), владелец может получить виски, вернув из своего запаса в общий запас желтый кубик ресурса (тайл, с которого берется этот кубик, может и не активироваться). Полученный виски кладется рядом с владениями игрока (а не на тайл Вискарни).

Аббатство Айона: в дополнение к карте особой области (см. ниже), активация Аббатства позволяет игроку получить 1 кубик ресурса по своему выбору и положить его на тайл Аббатства. Как и в случае с остальными тайлами, на Аббатстве может лежать не более 3 ресурсов.

Правила размещения тайлов

- рядом с другим тайлом
- по соседству с одним или более членами клана
- продолжая единственную реку или дорогу

A : возможные места для тайлов без реки и дороги.

B : возможные места для тайлов с рекой.

C : возможные места для тайлов с дорогой.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАЙЛОВ.

Активируйте новый и все соседние с ним тайлы в любой последовательности.

Производственные тайлы:

один ресурс указанного типа.

Вискарня: делает из одной пшеницы одну бочку виски (в том числе и тогда, когда выкладывается в область игрока).

Аббатство Айона: один любой ресурс.

Коричневые тайлы: Мясной магазин, таверна, ярмарка и др.

Мясной магазин: в игре их три вида. Первый позволяет игроку поменять 1 (или 2) овцы на 2 (или 4) ПО, вернув положенное число белых кубиков ресурсов в общий запас и набрав взамен положенное число жетонов ПО. Существует аналогичный Мясной магазин, но только для обмена коров. Третий Мясной магазин позволяет поменять ровно 1 овцу и 1 корову на 5 ПО.



Ярмарка: в зависимости от вида используемой ярмарки, игрок может поменять 1-3, 1-4 или 1-5 ресурсов любого типа (но только если они все разные), купив/продав что-либо в хранилище, если это необходимо, на 5, 8 или 12 ПО. Другими словами, чтобы получить 8 очков на средней ярмарке, игрок не может отдать 2 коров и 2 овцы, а должен вместо этого использовать 4 разных типа ресурса. Виски, как уже было сказано ранее, не считаются ресурсом!



Бакалейщик: игрок должен поменять ровно 3 любых ресурса на 8 ПО.



Мост: игрок должен поменять ровно 1 камень и 1 дерево на 7 ПО.



Таверна: таверна позволяет игроку получить 3 или 4 ПО во время активации без всяких затрат ресурсов.



Серые тайлы: деревни и замки

Когда игрок добавляет к своим владениям замок или деревню, он немедленно берет 1 члена клана из запаса и выставляет его на этот тайл. В случае замка он также получает соответствующую ему карту (см. ниже раздел "Особые области").

Также игрок получает 1 очко движения за каждый серый тайл, который он активирует (в том числе и за тот, который он выкладывает). Игрок складывает все эти очки движения и в конце хода может распределить их между своими членами клана. За 1 очко движения член клана может переместиться на соседний тайл (в том числе и по диагонали). Неиспользованные очки движения нельзя сохранить на следующий ход.



Например, у игрока есть 3 очка движения. Он может использовать их, чтобы переместить 1 члена клана на 3 тайла или 3 членов клана на 1 тайл.



Важно: игрок также может использовать 1 очко движения, чтобы убрать любого своего члена клана из своих владений и положить его рядом с ними. Этот член клана становится Вождем, и будет приносить игроку ПО (см. ниже в разделе "Подсчет очков").

Примечание:

- Если член клана становится вождем, его фигурка никогда не может вернуться во владения игрока.
- Игроки должны следить, чтобы у них во владениях всегда оставался как минимум один член клана (до последнего хода), иначе они не смогут добавлять к своим владениям новые тайлы.

Синие тайлы ("Озера")

Когда игрок помещает озеров в свое владение, он немедленно получает соответствующую карту (см. ниже). Активация озера не приносит никаких эффектов (поэтому внизу в центре тайла нет никаких символов).

Примечание: Игрок может заплатить за получение Loch Ness 1 членом клана или 1 вождем, а за Loch Oich двумя ресурсами, но только разного типа.

Мясной магазин: меняет овцу или корову на ПО

Ярмарка: меняет любые, но обязательно разные, ресурсы на ПО

Бакалейщик: меняет ровно 3 любых ресурса на 8 ПО

Мост: меняет ровно 1 камень и 1 дерево на 7 ПО

Таверна: 3 или 4 ПО

Примечание: игроки должны обменивать свои жетоны ПО на более крупные, как только это становится возможным. Игроки могут хранить свои жетоны ПО в секрете от других игроков (например, в стопке в своей игровой области).

Деревни и замки: одно очко движения (+ один член клана и соответствующая карта замка)

Вы можете сделать 1 члена клана Вождем, сняв его с ваших тайлов и положив рядом с собой. Вожди нужны для набора ПО.

* Вожди в системе кланов - это главы семейств, вовлеченные в решение дел, выходящих за пределы внутренней жизни клана.

Озера: не вызывают никаких эффектов, когда активируются (когда помещаете в свои владения, не забудьте взять себе карту соответствующего озера).

Особые области

Когда игрок добавляет 1 из 13 тайлов особых областей в свои владения, он также берет соответствующую ей карту из стопки. Эти карты предоставляют различные бонусы:

Аббатство Айона: в конце игры игрок получает 2 очка за каждый желтый тайл в своих владениях (включая тайл Аббатства Айона).

Loch Lochy: игрок сразу же (и в итоге 1 раз за игру) получает 2 любых ресурса из общего запаса.

Loch Morar: в конце игры игрок получает 2 очка за каждый зеленый тайл в своих владениях.

Loch Ness: один раз за ход игрок может активировать любой тайл. Этот тайл не обязательно должен располагаться по соседству с Loch Ness или только что выложенным тайлом. Также помните, что ни один тайл не может быть активирован дважды в одной фазе.

Loch Shiel: игрок немедленно помещает по 1 соответствующему ресурсу на каждый свой производственный тайл (Каменный карьер, Лес, Луг, Пастбище и Пшеничное поле). Если у него есть Аббатство Айона и на его тайле пусто, то на него можно положить 1 любой ресурс.

Подсказка: перед тем, как набрать ресурсы, игрок может продать в хранилище любые ресурсы с учетом ограничений хранилища.

Loch Oich: игрок может незамедлительно активировать все свои тайлы в любом порядке. После этого его ход завершается, он не может проводить активацию тайлов по обычным правилам (и не может использовать Loch Ness!).

Castle Stalker: игрок немедленно берет еще одного члена клана из общего запаса и выставляет его на тайл (теперь на тайле 2 члена клана).

Castle Moil: игрок немедленно берет 1 бочку виски из общего запаса и выкладывает ее рядом со своими владениями.

Armada Castle: игрок немедленно получает 3 монеты из общего запаса.

Duart Castle: в конце игры игрок получает 3 очка за каждую деревянную (но не замок!) в своих владениях.

Donan Castle: игрок немедленно получает 2 бочки виски из общего запаса и кладет их рядом со своими владениями.

Castle of Mey: при подсчете очков (см. ниже) каждый вождь клана игрока-владельца этого замка считается дважды. Шотландские береты считаются обычным образом (т.е. один раз!).

Cawdor Castle: при подсчете очков за вождей (см. ниже) игрок получает 3 берета (т.е. 3 дополнительных вождя).

3 подсчета очков.

Как только последний тайл "1" выкладывается на поле, игра моментально прерывается для первого подсчета очков. После чего игра возобновляется с игрока, чья фигурка стоит сзади остальных. Тоже самое и для второго подсчета очков (когда выкладывается последний тайл "2") и для третьего (когда выкладывается последний тайл "3").

Особые области: при получении этих областей возьмите себе соответствующую карту.



Подсчет очков:

Подсчет очков начинается немедленно, как только последний тайл 1-ой, 2-ой и 3-ей стопки выкладывается на поле. Всего за игру произойдет 3 подсчета очков.

Во время каждого из 3 подсчетов очков игроки сравнивают свои достижения по 3 областям: производство виски, количество вождей (включая береты на картах у игроков) и число особых областей во владениях игроков (т.е. число карт, которые есть у игроков).

Чтобы обсчитать уровень производства виски, каждый игрок сравнивает имеющееся у него число бочек виски с показателем игрока с наименьшим числом бочек виски (может быть и = 0).

Затем каждый игрок определяет по таблице (на поле ниже хранилища), сколько он получает победных очков, исходя из разницы между собой и игроком с наименьшим числом виски. Затем игроки прodelывают то же самое, сравнивая вождей (включая береты на картах), а после этого и карты особых областей.

Анна



- 3 ПО за виски
- 2 ПО за вождей
- 1 ПО за карты

Брюс



- 0 ПО за виски
- 1 ПО за вождей
- 1 ПО за карты

Клара



- 3 ПО за виски
- 5 ПО за вождей
- 0 ПО за карты

Дэнни



- 8 ПО за виски
- 0 ПО за вождей
- 0 ПО за карты

Конец игры

Сразу после третьего подсчета очков проведите финальный подсчет очков:

- Владельцы Аббатства Айона, Loch Morag и Duart Castle подсчитывают свои очки за имеющиеся у них тайлы нужных цветов.
- Игроки получают по 1 очку за каждую из своих монет.
- Каждый игрок сравнивает число своих тайлов с числом тайлов у игрока, у которого их меньше всего. За каждую единицу разницы игрок теряет 3 победных очка. Например, в конце игры у Анны 15 тайлов, у Брюса 13, у Клары 16, а у Дэнни 13. Анна теряет 6 очков, а Клара - 9.

Игрок с наибольшим числом очков выигрывает. При ничьей выигрывает тот из игроков, кто набрал больше всех очков, у кого больше ресурсов. Если снова ничья, то эти игроки побеждают вместе.

Игра вдвоем или втроем.

Все правила, описанные выше, действуют за следующими исключениями:

В начале игры закройте монеткой каждую область хранилища с "1".

Кроме того игроки должны использовать кубик в процессе игры. В начале игры каждый игрок размещает на дорожке тайлов свою фигурку. Последней по часовой стрелке (третьей или четвертой, в зависимости от числа игроков) выставляется фигурка кубика. Остальные области заполняются тайлами из стопки "0", а затем, если потребуется, из стопки "1".

В примере на стр. 2 при игре втроем синяя фигурка - это фигурка кубика.

Когда подходит очередь кубика ходить, игрок бросает его и перемещает его фигурку на выпавшее число тайлов (не считая области, где стоят фигурки игроков). Тайл, на котором заканчивает движение фигурка кубика, удаляется из игры (верните его в коробку), затем в конец цепочки докладывается новый тайл и так далее.

В игре есть 3 сферы влияния:

- производство виски
- вожди (+ береты на картах)
- особые области

Количество очков по каждой сфере рассчитывается отдельно и для каждого игрока определяется разницей между его показателем в конкретной сфере и показателем игрока, с наименьшим результатом в этой сфере.

Difference	1	2	3	4	5+
Victory points	1	2	3	5	8

КОНЕЦ ИГРЫ

После третьего подсчета очков игроки добавляют к своему счету следующее:

- ПО за особые области
- Монеты (+1 ПО)
- Разница в тайлах (-3 ПО)

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков.

Автор и издатель благодарят всех принявших участие в тестировании игры за их включенность в эту работу и ряд важных замечаний.

Английский перевод и редакция:
Christine Biancheria,
Jay Tummelson

Если у вас есть комментарии, вопросы или предложения, вы можете связаться с нами:

Rio Grande Games
PO Box 1033
Placitas, NM 87049
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com

