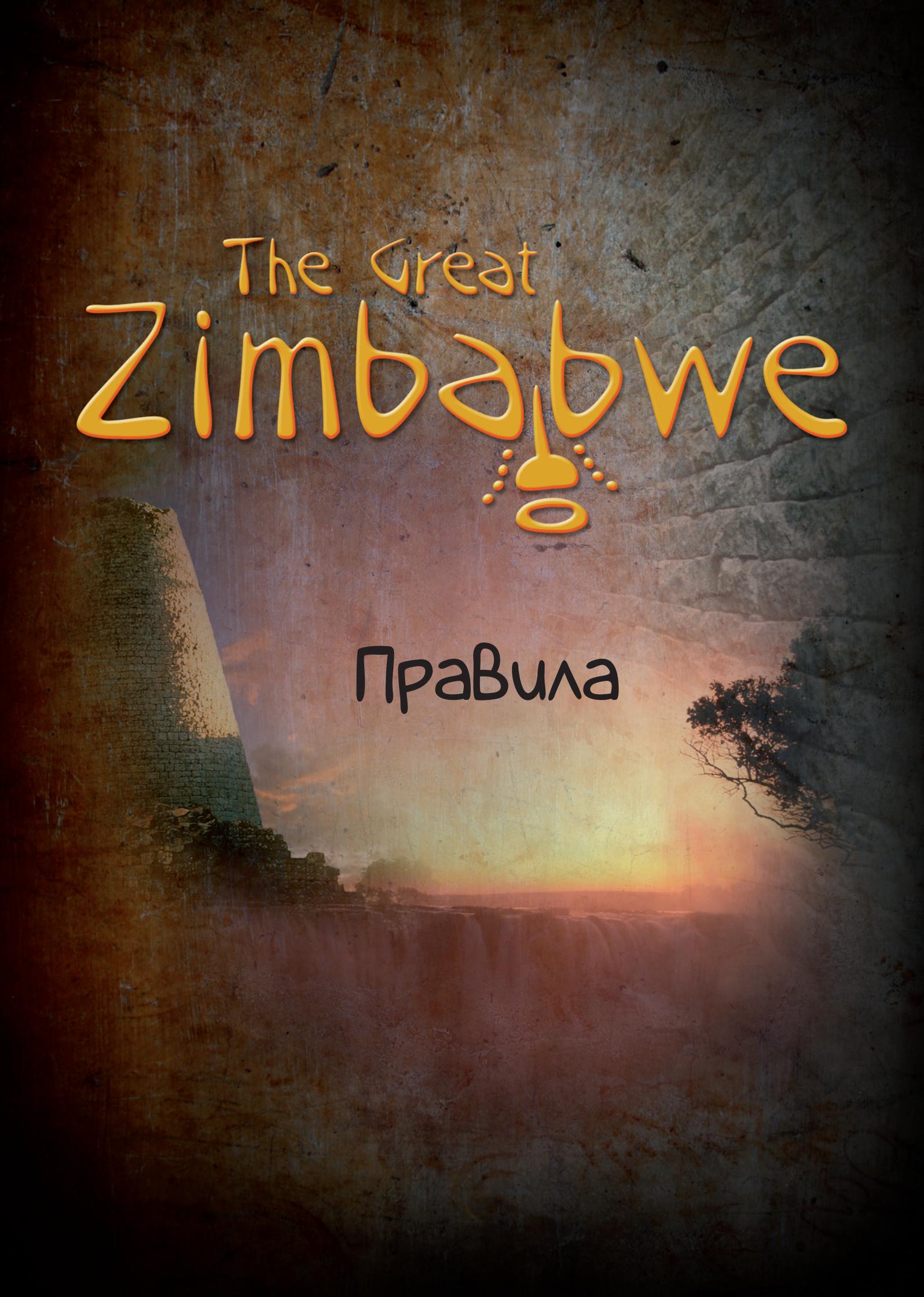


The Great
Zimbabwe



Правила



Colofon

Game design: Jeroen Doumen, Joris Wiersinga

Graphic design: Ynze Moedt

Rule translations: Birgit Hugk, Torsten Hintz

Published by: Splotter Spellen, The Netherlands, info@splotter.nl, <http://www.splotter.nl>

Playtesting: Åke Wallin, Alan How, Alexander Freudenthal, Andrea Nini, Andreas Trieb, Anke Schmidt, Anthony Billardon, Arnaud Leclerc, Bianca van Duijl, Björn Diekjobst, Bodo von Neuhaus, Bram van Dam, Christian Koch, Christine Quodbach, Christophe Denoize, Damiano Ferraro, Daniel Källander, David Krantz, Dominik Trieb, Eric Demont, Erik Aundt, Even Liauzu, Ferdy Hanssen, Ferry van Putten, Francois Blanc, Frank Fleischacker, Frank Wehrmeijer, Geoff Simons, Geoffrey Berti, Gerhard Wiegand, Gianluca Miglietti, Henriëtte Verburg, Herbert Carrick, Holger Kreitmeijer, James Hayward, James Wood, Jan Philipp Weitze, Jean-Claude Calonne, Jean-Luc Lavaux, Jerome Besnard, Jochen Förstner, Johan Kristensson, Jonas Bell, Julien Janvier, Kimmo Leivo, Knud Gentz, Laurent Bourdat, Laurent Imperatrice, Ludwig Seitz, Maarten Bonsema, Marc Jager, Marion Menrath, Marion Vankerssaver, Martin Warnecke, Mathias Renard, Mats Karlöf, Members of boardgame society Het Duivelsei, Michael Debije, Michael König, Mike Neumann, Moia Florent, Morten Larsen, Nicolas Schlewitz, Nicolas Seinlet, Nicolas Vigot, Nora Ghaoui, Patrick Fautré, Pierre-Emmanuel Légrain, Ragnar Krempel, Ragnar Röök, Renaud Velter, Roseline de Boer, Roy Cross, Sarah Margot Barras, Sofie Hååg, Stefan Scholt, Stefan Wegner, Stefan Ziegler, Thibaut Palfer-Sollier, Thomas G. Uet, Timothy Luffingham, Torsten Toltmann, Uwe Gemming, Wolfgang Becker. Apologies if you are not on the list, or if we spelled your name wrong! Special thanks to Ragnar Krempel and Bianca van Duijl who playtested the game 2-4 times a day on many, many sundays for almost two years. Without them, this game would not exist. The artwork is based on authentic African art using photographs © by iStockphoto.

Состав игры

- 11 плиток поля, в том числе 1 начальная плитка
 - 16 плиток ресурсов (3 слоновьи кости, 4 глины, 3 алмаза и 6 плиток древесины)
 - 8 плиток воды
 - 1 счётчик очков и очерёдности хода
 - 14 карт технологий
 - 12 карт богов
 - 5 карт специалистов
 - 42 маркера цены – 1, 2 и 3 коровы
 - 6 жетонов – 1 жетон бога и 5 жетонов племён разных цветов
 - 21 жетон мастеров – по 3 каждого из 7 видов (4 обычных мастера и 3 опытных мастера)
 - 60 коров – 30 серебряных и 30 золотых
 - 25 маркеров использования (деревянные кресты)
 - 110 деревянных дисков – по 22 каждого из 5 цветов
 - 10 деревянных кубиков – по 2 каждого из 5 цветов
 - 90 деревянных маркеров владения – по 18 каждого из 5 цветов
 - 5 памяток
- правила игры

Великое Зумбабве

The Mutapa king struts into the village, followed by a bunch of young warriors herding cattle. “Oondabezitha”, he addresses the assembly of kings, “I have brought twelve heads of cattle for the ceremony tonight”. The others seem to shrink in stature as he speaks. The star of the king of Mutapa is clearly ascending. They have not brought nearly as much cattle themselves. “Soon, we will all be praying to Obatala”, murmurs one of the older Kilwa traders. “The Mutapa will be raising their godless monuments sky-high. Perhaps it is time for us to resort to some magic of our own”. Then the sky breaks into a thunder and a torrential rain pours down on the assembly. The men scramble while the plains fill with water. The ceremony will be wet tonight...

Суть игры

Каждый из 2-5 игроков руководит одним африканским племенем, каждое из которых стремится стать самым процветающим на континенте. Для этого они привлекают разных специалистов и возводят монументы – и те и другие дают игроку победные очки. Количество победных очков, которое нужно набрать игроку для победы в игре, зависит от бонусов, которые он использовал – каждый из них повышает требуемую для победы величину очков.

Игровые понятия



Суша. Каждая маленькая клетка поля, не являющаяся водой, считается сухой. В начале игры клетки суши могут быть пустыми или на них может находиться какой-то ресурс. Все 8 клеток, окружающих какую-либо клетку по горизонтали, вертикали или диагонали, считаются соседними.



Вода. Синие клетки поля считаются водой. Все клетки воды, соседние друг с другом по горизонтали или вертикали (но не по диагонали), считаются одной большой клеткой воды. По ходу игры на поле могут появляться новые клетки воды. На клетках воды ничего строить нельзя.



Ресурсы. На некоторых клетках суши находятся ресурсы: слоновая кость, глина, алмазы или древесина. По ходу игры на поле могут появляться новые ресурсы, которые отмечаются плитками. Их количество ограничено.



Начальные клетки. На начальной плитке поля отмечены 6 начальных клеток, на которых игроки могут построить свой первый монумент в игре.



Монументы. Построенные монументы игроки отмечают деревянными дисками своего цвета. В дальнейшем высота каждого монумента может быть увеличена. Число дисков в монументе называется уровнем монумента. Максимальный уровень монумента – 5. Чем выше уровень монумента, тем больше победных очков он приносит игроку.



Маркеры использования. С их помощью отмечаются те ресурсы, которые были взяты игроками для повышения уровня монументов, и до конца раунда такие ресурсы больше не могут быть использованы.



Маркеры владения. Помещаются на жетоны мастеров, находящиеся на поле, и показывают – чьи они. Их также используют для обозначения цены, помещая эти маркеры на карты технологий.



Коровы. Все цены в игре устанавливаются в количестве коров. Серебряная корова ценится в 1 единицу, золотая – в 3.

Размещение платы на картах. У каждого игрока имеется своё собственное стадо коров. Некоторые платежи игрок делает, возвращая своих коров в общий запас, но в большинстве случаев эти коровы помещаются на карту, которая определяет цену, по которой была произведена оплата. Коровы, расположенные на подобной карте, не могут быть использованы игроком, который владеет этой картой, пока в конце раунда они не вернутся в его стадо.



Мастера. В игре есть мастера 7 видов: 4 обычных (гончар, огранщик алмазов, резчики слоновой кости и древесины) и 3 опытных (скульптор, изготовители ваз и тронов).



Карты технологий. Для каждого вида мастера есть 2 карты технологий – одна дешевле, вторая дороже. Игрок не может нанять мастера, если у него нет соответствующей карты технологии. С помощью карт технологий также указывается цена услуг мастера этого игрока. Все платежи за их услуги помещаются на соответствующую карту технологии.



Карты специалистов. В игре 5 специалистов – шаман, повелитель дождя, пастух, строитель и кочевник. Игрок может нанимать этих специалистов и использовать их способности: если за это нужно платить, то плата помещается на карту специалиста.



Карты богов. В игре 12 богов, но в каждой партии используются только случайные 8 из них. Каждое племя может поклоняться только одному богу. Этот выбор делается игроком один раз и до конца игры не меняется. Выбирать бога для племени не обязательно.



Требуемые победные очки (ТПО). В начале игры каждому игроку для победы в партии требуется набрать 20 победных очков. Когда игрок приглашает специалиста, узнаёт новую технологию или берёт карту бога, каждая из этих карт увеличивает ТПО игрока, что отмечается диском его цвета на счётчике очков. ТПО игрока не может превышать 40 очков. Игрок не может совершить действие, если в результате выполнения такого действия его ТПО превысит 40 очков.

Победные очки. Игрок набирает победные очки, приглашая мастеров и строя монументы. Текущее количество победных очков игрока отмечается кубиком его цвета на счётчике очков.

Очередность хода. Кубики цвета племён, размещаемые в соответствующей зоне счётчика очков, показывают, в каком порядке игроки выполняют свои действия во второй фазе хода.



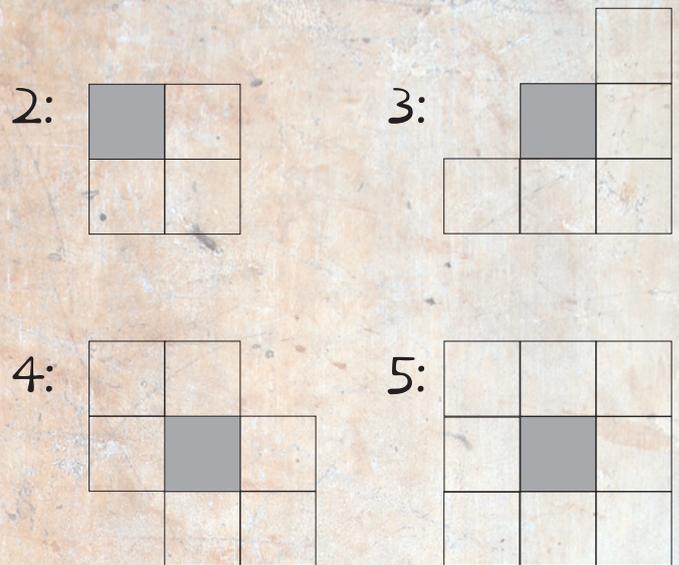
Жетоны богов. У каждого игрока, а также у одного из богов, есть соответствующий жетон. Он используется для собирания ставок во время фазы аукциона.

Расстояния. Все расстояния в игре измеряются в количестве шагов, которые нужно сделать по клеткам, чтобы добраться до необходимого специалиста, ресурса или монумента. Они считаются доступными, если расстояние не превышает 3. Считать шаги можно по горизонтали, вертикали или диагонали. Можно перемещаться как по пустым клеткам, так и по застроенным; мастера или ресурсы не препятствуют перемещению и не изменяют расстояние. Каждый водоём считается одной клеткой, даже если он очень большой.

Узлы. Монументы, которые строят мастера, одновременно являются и поселениями племён. Если до нужного мастера (но не до ресурса) расстояние больше 3 шагов, можно, добравшись до ближайшего поселения (если расстояние до него не превышает 3), набраться там сил и продолжить движение, считая шаги с начала. Таким образом, монументы-поселения образуют единую транспортную сеть, в которой они являются своеобразными пересадочными узлами. Если игрок в качестве узлов использует монументы, это оплачивается 1 коровой (она кладётся в общий запас) за каждый такой монумент. Если, считая расстояние, игрок проходит через монумент, он обязан использовать его как узел.

Подготовка к игре

Создание поля. Возьмите начальную плитку поля и положите её в центре стола. Перемешав остальные плитки поля, возьмите случайные плитки в количестве, зависящем от числа игроков, и разложите их рядом с начальной плиткой по соответствующей схеме:



Карты. Разложите карты технологий по видам, с наиболее дешёвым вариантом (наименьшее увеличение ТПО) сверху, и поместите получившиеся стопки рядом с полем. Там же поместите и карты специалистов. Перемешайте карты богов, удалите случайные 4 из них в коробку. Разложите оставшиеся карты богов рядом с полем. Также положите рядом с полем счётчик очков.

Запас. Поместите всех коров в общий запас. Рядом положите плитки ресурсов, воды и маркеры цены.

Игровые принадлежности. Каждый игрок получает памятку, жетон племени и все маркеры своего цвета. Уберите в коробку неиспользуемые жетоны и маркеры. Каждый игрок кладёт кубик своего цвета на отметку «1» счётчика очков, и ещё один кубик – в зону очередности ходов счётчика. Каждый игрок получает 3 коровы.

Очередность ходов. Перемешайте все кубики зоны очередности ходов счётчика и выложите их в случайном порядке. Учитывая получившуюся очередность ходов, игроки ставят на поле, на свободную начальную клетку, 1 монумент своего цвета.

Ход игры

Игра состоит из раундов, в каждом из которых проходит 4 фазы. Это продолжается до тех пор, пока кто-либо из игроков не наберёт ТПО.

ФАЗА 1: АУКЦИОН

Во время этой фазы игроки определяют очерёдность ходов во второй фазе раунда. Для этого они делают ставки в пределах имеющегося у них количества коров. Игрок, сделавший наибольшую ставку, будет первым игроком следующего раунда.

Очистка. Уберите все кубики из зоны очерёдности ходов счётчика. Порядок жетонов. Каждый игрок кладёт на стол жетон своего племени. Порядок расположения жетонов зависит от ТПО игроков: первым располагается жетон племени, у которого наибольшее значение ТПО. Далее следуют жетоны других племён, в порядке убывания их значений ТПО. При равенстве значений ТПО у двух и более племён впереди располагается жетон того племени, чей маркер ТПО находится ниже.

Аукцион. Начиная с владельца первого жетона, и далее по порядку расположения следующих жетонов, игроки по очереди делают ставки или пасуют. Ставка должна быть не менее 1 коровы, а каждая последующая ставка должна быть не менее чем на 1 корову больше предыдущей ставки. Объявленные ставки выплачиваются немедленно.

Оплата. Ставки размещаются равномерно по всем жетонам. Самая первая корова помещается на первый жетон, следующая – на второй, и так далее, по порядку. Когда на всех жетонах окажется по 1 корове, следующая корова снова кладётся на первый жетон. Так продолжается до тех пор, пока все коровы объявленной ставки не будут размещены на жетонах. Ставка следующего игрока продолжает порядок, на котором остановился предыдущий игрок. Таким образом, на первом жетоне всегда будет находиться столько же коров, сколько и на других жетонах, или на 1 корову больше.

Пас. Если игрок пасует, его маркер очерёдности кладётся на последнюю возможную свободную позицию зоны очерёдности счётчика.

Конец фазы. Когда все игроки, за исключением одного, спасовали, фаза аукциона заканчивается. Каждый игрок забирает свой жетон, а находящиеся на жетоне коровы помещает в своё стадо. Маркеры игроков, находящиеся в зоне очерёдности счётчика, показывают очередь хода игроков в следующей фазе.

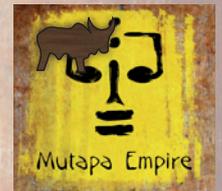
Пример. В игре – 3 племени. ТПО красного племени – 23 очка, жёлтого и зелёного – по 21. Поскольку зелёный диск находится снизу, то зелёный жетон будет располагаться раньше жёлтого жетона, но после красного.



Красный игрок начинает аукцион сразу с 2 коров. Первая корова помещается на красный жетон, вторая – на зелёный. Далее зелёный игрок объявляет ставку в 3 коровы, минимальную из допустимых последующих ставок. Первая корова кладётся на жёлтый жетон, вторая и третья – на красный и зелёный.



Жёлтый игрок не может перебить такую ставку и пасует. Он становится третьим игроком, что отмечается его маркером в зоне очерёдности счётчика.



Теперь очередь называть ставку у красного игрока. Он должен объявить не менее 4 коров, но решает поставить все 5, которые у него остались. Эти коровы распределяются по жетонам по очереди, начиная с жёлтого жетона. В итоге на жёлтый и красный жетоны добавляются по 2 коровы, на зелёный – только 1 корова.



Зелёный игрок пасует. Его маркер кладётся на вторую очередь хода, а красный игрок становится первым игроком. Теперь каждый игрок забирает свой жетон и находящиеся на нём коровы: красный игрок 4 коровы, зелёный и жёлтый – по 3 коровы.

ФАЗА 2: ДЕЙСТВИЯ

Во время этой фазы игроки совершают свои действия по очереди, в соответствии с очерёдностью, определённой в предыдущей фазе. В свой ход игрок может в любом порядке совершить следующие действия:

- выбрать для своего племени бога или нанять специалиста; за один ход можно совершить только ОДНО из этих двух действий.
- использовать своего специалиста (или специалистов, если у игрока их более одного).
- (1) построить монумент, (2) разместить мастеров или (3) увеличить уровень монументов; за один ход можно совершить только ОДНО из этих трёх действий.

Выбор бога. Если у племени ещё нет бога, которому оно поклоняется, игрок может выбрать его из числа доступных богов в данной партии, и положить карту этого бога перед собой. После этого игрок увеличивает значение своего ТПО (один из богов уменьшает). Нельзя выбрать бога, если при этом значение ТПО окажется более 40 очков. Каждый бог даёт игроку определённые преимущества, которые действуют сразу же после выбора бога. У каждого племени может быть не более одного бога. Заменить его по ходу партии другим богом нельзя. Нельзя в один ход выбрать бога и нанять специалиста.

Наём специалиста. Игрок нанимает специалиста из числа доступных специалистов, после чего кладёт карту этого специалиста перед собой и увеличивает значение своего ТПО. Нельзя нанять специалиста, если при этом значение ТПО окажется более 40 очков. Наняв специалиста, игрок обязан использовать его в этот же ход. У игрока может быть любое количество специалистов, но нанимать новых можно не более одного специалиста в ход. Нельзя в один ход выбрать бога и нанять специалиста.

Использование специалиста. Чтобы использовать специалиста, игрок кладёт на карту этого специалиста требуемое количество коров. После этого специалист выполняет своё действие. Игрок может использовать только своих нанятых специалистов. Каждого специалиста можно использовать не более одного раза в ход.

Шаман. Заплати 2 коровы и положи на поле 1 ресурс. Игрок выбирает одну плитку ресурса (слоновая кость, глина, алмазы или древесина) и кладёт её на поле. Ресурс можно помещать на любую пустую клетку суши – не на воду, не на начальную клетку, и не на клетку, на которой уже находится монумент, ресурс, мастер или маркер использования. Если игрок заплатил шаману, он обязан положить на поле ресурс. Если запас ресурсов закончился, использовать шамана больше нельзя.

Повелитель дождя. Заплати 3 коровы и положи на поле 1 плитку воды. Игрок кладёт 1 плитку воды размером 2x1 на 2 пустые клетки суши – не на воду, не на начальную клетку, и не на клетку, на которой уже находится монумент, ресурс, мастер или маркер использования. Если игрок заплатил повелителю дождя, он обязан положить на поле воду. Если запас плиток воды закончился, использовать повелителя дождя больше нельзя.

Кочевники. Заплати 2 коровы и игнорируй правило размещения нового монумента. Игрок может построить монумент на любой пустой клетке суши, даже непосредственно рядом с другим монументом. Игрок может заплатить кочевникам, но не строить новый монумент – например, в том случае, когда игрок только что нанял кочевников и обязан их использовать, но не хочет в этот ход строить монумент.

Пастух. Положи 2, 4 или 6 коров на карту пастуха. Добавь на карту пастуха из общего запаса 1, 2 или 3 коровы соответственно.

Строитель. Заплати 2 коровы и до конца раунда первые 2 коровы при помещении на поле каждого твоего нового мастера кладутся на карту строителя. Игрок может заплатить строителю, но не помещать на поле мастеров – например, в том случае, когда игрок только что нанял строителя и обязан его использовать, но не хочет или не может в этот ход нанимать мастеров.

Строительство монумента. Игрок может поместить новый монумент первого уровня на любую пустую клетку суши – без воды, ресурса, мастера, другого монумента и не на начальную клетку. Рядом с новым монументом (по горизонтали, вертикали и диагонали) не должно быть другого монумента. За размещение монумента игрок получает 1 ПО, что отмечается маркером его цвета на счётчике.

Размещение мастеров. Во время своего хода игрок может разместить на поле любое количество мастеров, если выполняются все требования, касающиеся технологий, места, ресурсов, наличия жетонов мастеров и коров для их оплаты. После размещения мастеров игрок может установить и/или поднять цены на их услуги.

Технология. Чтобы разместить мастера, у игрока должна быть соответствующая карта технологии. Если у него такой карты нет, он может её взять из общего запаса и положить перед собой. После этого игрок увеличивает значение своего ТПО на величину, указанную на карте технологии. За один ход игрок может взять несколько карт технологий. Нельзя брать карту технологии без размещения на поле хотя бы одного соответствующего мастера. Также нельзя брать карту технологии, если она делает ТПО игрока более 40 очков. Каждая технология представлена в игре двумя картами, с разными значениями увеличения ТПО. Нельзя брать вторую карту технологии, если у игрока уже имеется одна карта этой технологии.

Место. Для размещения мастера требуется 2 или 4 пустые клетки суши, в зависимости от формы жетона мастера. Поместив жетон мастера на поле, игрок кладёт на него маркер владения своего цвета.

Требуемый ресурс. Каждому мастеру для его работы требуется какой-то ресурс, отмеченный на карте соответствующей технологии. Мастера можно разместить на поле только в том месте, из которого ему доступен требуемый ему ресурс, который ещё не находится в зоне доступности другого мастера, использующего ресурс такого же вида. Нужный ресурс должен находиться не далее 3 шагов от мастера. Для увеличения расстояния использовать узлы в этом случае нельзя.

По 3 мастера каждого вида. В игре есть только 3 мастера каждого вида. Если все они размещены на поле, больше они для найма недоступны.

Цена. Стоимость найма каждого мастера, измеряемая в коровах, отмечена на карте его технологии. Нанимая мастера, игрок отдаёт соответствующее количество коров в общий запас.

Победные очки. Размещая нанятого мастера на поле, игрок получает победные очки в количестве, указанном на карте соответствующей технологии лавровыми венками.

Опытные мастера. Размещая нанятого мастера на поле, игрок получает победные очки в количестве, указанном на карте соответствующей технологии лавровыми венками. В этом случае разрешается использовать узлы.

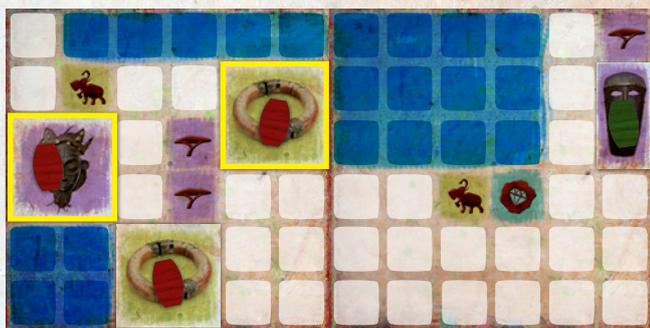
При размещении мастера платить за использование узлов не нужно. Все остальные правила для размещения мастеров также используются. В один ход нельзя нанимать двух мастеров одного цвета, если один из них обычный, а другой – опытный. Например, нельзя в один ход нанять резчик слоновой кости и изготовителя тронов. Но другой игрок может нанять изготовителя тронов во время этой же фазы.

Можно размещать более опытного мастера так, чтобы он использовал тот же ресурс, что и соответствующий ему обычный мастер. В подобных случаях некоторых мастеров будет невозможно использовать для улучшения монументов.

Стоимость услуг. Получив новую карту технологии, игрок обязан установить цену на услуги своего соответствующего мастера. Цена может быть 1, 2 или 3 коровы. Игрок кладёт на карту технологии соответствующее количество маркеров цены своего цвета.

Увеличение стоимости услуг. Если игрок выполняет действие «Размещение мастеров», он может увеличить стоимость некоторых или всех услуг своих мастеров – до 2 или 3 коров. Это отмечается добавлением на карты соответствующих технологий маркеров цены его цвета. Стоимость услуг можно только увеличивать, но не уменьшать. Игрок может увеличить стоимость, даже если он не разместил на поле ни одного нового мастера. То есть игрок может выбрать действие «Размещение мастеров» просто для увеличения стоимости услуг. Увеличивать их во время других действий нельзя.

Пример. Ход красного игрока и он выбрал действие «Размещение мастеров».



У него уже есть один резчик слоновой кости в нижней части карты, но он хочет разместить ещё одного, рядом с большим водоёмом (в центре рисунка, обведено жёлтым). Игрок платит 2 коровы в общий запас и получает 1 победное очко. Такое размещение допустимо, поскольку правый ресурс слоновой кости находится вне зоны досягаемости уже находящегося на поле резчика. Игрок решает оставить стоимость услуг своих резчиков слоновой кости прежней – 1 корова.

Затем красный игрок хочет разместить на поле скульптора. Он берёт себе соответствующую карту технологии и увеличивает своё ТПО на 3 очка. Затем игрок платит в общий запас 4 коровы, размещает своего скульптора (на рисунке слева, обведено жёлтым) и получает ещё 2 победных очка. Красный игрок решает установить стоимость услуг своего скульптора в 2 коровы.

Увеличение уровня монументов. Выбрав это действие, игрок может увеличить уровень у одного или нескольких своих монументов. Ценность каждого монумента, измеряемая в победных очках, увеличивается по мере роста его уровня (см. рисунок). За один ход можно увеличить уровень каждого монумента только на 1. 5-й уровень монумента – максимальный, дальше увеличивать нельзя. Чтобы увеличить уровень монумента, игрок должен собрать ритуальные дары. После этого игрок добавляет себе на счётчике победные очки – в соответствии с новым уровнем монумента.



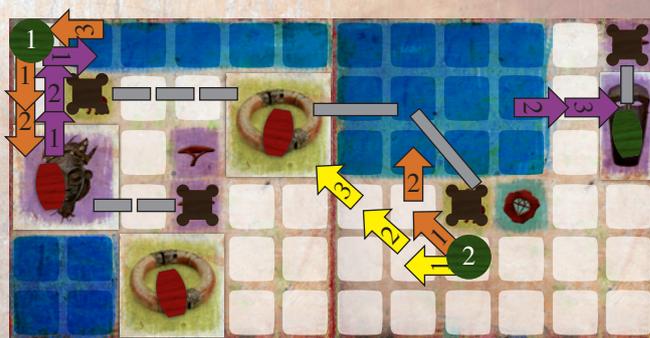
Требуемые дары. Количество даров, требуемых для увеличения уровня монумента, равно уровню монумента перед началом этого действия. Так, чтобы увеличить уровень монумента 3-го уровня (до 4-го), требуется 3 дара. Все дары должны быть разными, и дважды использовать один и тот же вид даров нельзя. Дары от обычных и опытных мастеров. Если на поле есть опытный мастер, то соответствующие дары от обычного мастера такого же вида использовать для ритуалов нельзя. Например, если есть изготовитель тронов, то резчик слоновой кости уже не годится.

Получение ритуальных даров. Игрок получает необходимые ритуальные дары от мастеров, находящихся в зоне доступности улучшаемого монумента (можно использовать узлы). За все получаемые дары игрок расплачивается коровами своего стада, а плата помещается на карту технологии соответствующего мастера (и принадлежит игроку, который нанял этого мастера). Стоимость услуг мастера (1-3 коровы) отмечена на карте технологии. Если игрок пользуется услугами собственного мастера, он всё равно их оплачивает (помещая плату на свою собственную карту технологии).

Использование ресурсов. На изготовление даров мастера тратят ресурсы. Игрок отмечает использованные ресурсы маркерами использования. Если нужных неиспользованных ресурсов нет, мастер создавать дары не может. Мастер не может использовать узлы, чтобы добраться до более удалённых ресурсов.

Использование опытных мастеров. Чтобы использовать услуги опытного мастера, игроку необходимо заплатить как ему, так и соответствующему обычному мастеру, который связан с ним. При этом обычный мастер должен находиться в пределах досягаемости опытного мастера (использовать узлы можно) и доставать до необходимого ресурса (использовать узлы нельзя). После их использования игрок кладёт маркеры использования на соответствующие ресурсы поля.

Пример. Зелёный игрок выбрал действие «Улучшение монументов». Сейчас у него есть 2 монумента: один 1-го уровня и один 2-го уровня. Стоимость услуг резчика древесины и слоновой кости – по 1 корове каждый, скульптора – 2 коровы.



Игрок решает увеличить уровень своего монумента 2-го уровня, собрав для этого 2 дара. Первый дар он получает от резчика слоновой кости. Мастер находится в зоне досягаемости улучшаемого монумента (отмечено жёлтыми стрелками), так что зелёному игроку необходимо платить только 1 корову, которую он кладёт на карту технологии красного игрока, которому принадлежит этот резчик. Для второго дара необходимо использовать скульптора. К сожалению, скульптор не находится в зоне досягаемости монумента, и к нему можно добраться, только используя верхний левый монумент как узел (оранжевые стрелки). Мало того – этот скульптор может добраться до необходимого ему резчика по дереву тоже через узел, в качестве которого используется тот же левый верхний монумент (фиолетовые стрелки). Общая стоимость услуг скульптора составит 5 коров: 2 коровы за двойное использование узлов (оплачиваются в общий запас), 2 коровы на карту технологии скульптора красного игрока, и 1 корова на карту технологии резчика по дереву самого зелёного игрока. Все вместе они используют для работы 2 ресурса древесины и 1 слоновую кость.

Чтобы увеличить уровень своего монумента 1-го уровня, зелёному игроку требуется всего 1 мастер. Если использовать водоём, в зоне досягаемости находится тот же резчик по слоновой кости красного игрока. Зелёный игрок кладёт 1 корову на карту технологии красного игрока и помечает маркером использования ещё одну слоновую кость.

Наконец, зелёный игрок отмечает на счётчике очки, полученные им за улучшение монументов: 2 за улучшение монумента 1-го уровня, 4 – за улучшение монумента 2-го уровня, всего 6 победных очков.

ФАЗА 3: ДОХОДЫ

Во время этой фазы все игроки выполняют свои действия одновременно.

Возврат платежей. Игроки забирают в своё стадо коров, расположенных на их картах технологий, специалистов и богов.

Получение дохода. Каждый игрок получает доход в размере от 1 до 5 коров, которые добавляются в его стадо. Размер дохода зависит от максимального уровня монументов, которые есть у игрока, независимо от их количества.

ФАЗА 4: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Условие победы. Если хотя бы один из игроков набрал количество победных очков, равное или превышающее его ТПО, он объявляется победителем.

Несколько игроков. Если условие, необходимое для победы, выполнили сразу несколько игроков, победителем считает тот игрок, у которого наибольшее превышение количества набранных очков над его ТПО. Если этот показатель одинаков, то победителем считается игрок с наибольшим количеством победных очков. При равенстве и этого показателя побеждает игрок, стоящий раньше в очерёдности ходов.

Удаление маркеров использования. Если победителя нет, с поля удаляются все маркеры использования начинается новый раунд.

Карты Богов

Ниже приведена таблица карт богов – по порядку фаз игры, во время которых используется их способность. Каждая карта изменяет правила игры так, как здесь указано.

Шадипинья, бог пьянства (1)

Если Шадипинья в игре, помести его жетон перед всеми другими жетонами. Этот жетон действует, как все остальные жетоны – игроки кладут на него свои ставки. В конце фазы игрок, чьё племя поклоняется этому богу, забирает с жетона в своё стадо все находящиеся на нём коровы, тем самым получая в два раза больше коров, чем другие игроки.

Элега, бог всех начал (1)

Игрок, владеющий картой этого бога, в своей первой ставке аукциона может заплатить до 3 коров, взяв их из общего запаса, а не из своего стада. Если игрок хочет сделать более высокую ставку, он добавляет недостающих коров из своего стада.

Дзива, бог перемен (2)

Игрок, владеющий картой этого бога, в начале своего хода может увеличить и/или уменьшить стоимость услуг своих мастеров, даже если он не выбрал действие «Разместить мастеров». Это – единственный способ уменьшать цены на услуги мастеров.

Есю, бог дорог (2: Разместить мастеров/ Увеличить уровень монументов)

У игрока, владеющего картой бога Есю, зона доступности увеличивается с 3 шагов до 6. Это касается всех мастеров, расположенных на поле, и может увеличить или уменьшить число мастеров, которых можно разместить на поле. Этот эффект действует только во время хода игрока, владеющего картой бога Есю.

Гу, бог мастеров (2: Разместить мастеров)

Игрок, владеющий картой этого бога, получая любую новую карту технологии, увеличивает своё ТПО только на 1 очко. Если игрок получил эту карту после того, как он уже получал карты технологий ранее, его ТПО уменьшается с учётом влияния бога Гу. Этот эффект действует до того, как увеличивается ТПО за получение карты бога Гу; следовательно, этого бога можно выбирать, даже имея ТПО 40 очков.

Обатада, бог человечества (2: Построить монумент)

Игрок, владеющий картой этого бога, выбрав действие «Построить монумент», может вместо 1 монумента построить за 1 ход 2 монумента.

Атета, богиня плодородия (2: Увеличить уровень монументов)

Игрок, владеющий картой этой богини, может использовать каждый ресурс на поле повторно, что отмечается вторым маркером использования.

Цуйгаб, превращатель (2: Увеличить уровень монументов)

Игрок, владеющий картой этого бога, при увеличении уровня своих монументов не обязан собирать дары разного вида. Однако, даже этот бог не позволяет использовать дары обычных мастеров, если есть опытные мастера этого вида.

Ананси, ловкач (2: Увеличить уровень монументов)

Игрок, владеющий картой этого бога, платит за дары всего 1 корову, независимо от стоимости услуг мастеров. Если игрок пользуется услугами опытного мастера, то платит по 1 корове ему и соответствующему обычному мастеру.

Камата, бог торговли (2: Увеличить уровень монументов, для всех игроков)

Если Камата в игре, то все игроки, использующие узлы, помещают плату за это на карту Каматы, а не в общий запас.

Ингай, покровитель домашнего скота (3)

Игрок, владеющий картой этого бога, во время фазы доходов получает в своё стадо 2 дополнительные коровы.

Ксанго, покровитель барабанщиков (4)

Игрок, владеющий картой этого бога, уменьшает свой ТПО на 2 очка, а также выигрывает во всех ничейных ситуациях при определении победителя игры.

Советы по стратегии

- Во время первой игры не используйте специалистов и возьмите только 6 карт богов: Ксанго, Цуйгаб, Элега, Гу, Ингай и Обатала.
- На аукционе не торгуйтесь слишком долго в начале игры и слишком мало – в конце.
- Чтобы остановить лидирующих противников, поднимите стоимость услуг, разместив опытных мастеров.
- Не забывайте строить новые монументы – без этого трудно выиграть.
- В конце игры не забывайте про огранщиков алмазов: победные очки вечны!
- У каждого бога – своя сила, но против него всегда можно найти другую силу или правильную игру.
- В одиночку не победить – используйте чужих мастеров в своих интересах.
- Всё зависит от коров – научитесь правильно рассчитывать стоимость улучшения монументов.