



ТОВАГО

Правила настольной игры «Тобаго» («Tobago»)

Автор: Bruce Allen

Перевод на русский язык: Юлия Нестерова, ООО «Стиль Жизни» ©

Захватывающее приключение для 2-4 охотников за сокровищами

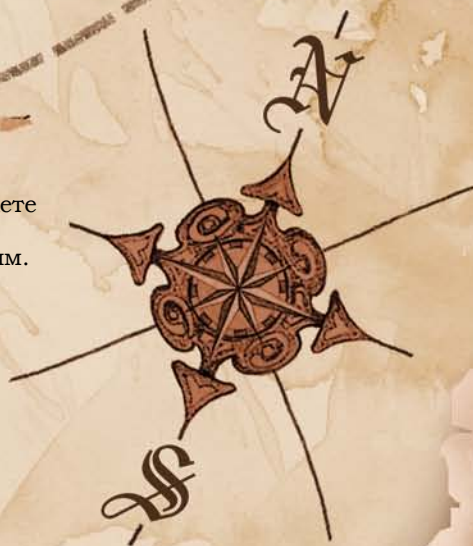
«Земля на горизонте!» После долгих лет поисков вы, наконец, нашли его – Тобаго, остров забытых сокровищ. В ваши руки попали обрывки опаленных листков с загадочными письменами и вы готовы держать пари на последний грош, что это – части карты острова сокровищ. Но как собрать саму карту? Где найти недостающие обрывки? Собирая ключ за ключом, вы отправитесь на поиски сокровищ. На своем везедеходе вам придётся пробираться по непроходимым джунглям, переправляться через реки, а также исследовать горные склоны и глубины озёр. А в тот счастливый миг, когда клад окажется у вас в руках, хитрые соперники смогут предъявить права на свою долю сокровищ!

Не забудьте также о проклятии острова, которое несут на себе некоторые из драгоценностей. Единственной защитой вам могут послужить таинственные амулеты, иногда появляющиеся на берегу океана... Да, стать обладателем сокровища не просто... Но если вас не пугают опасности, вперёд! На поиски приключений!



Цель игры

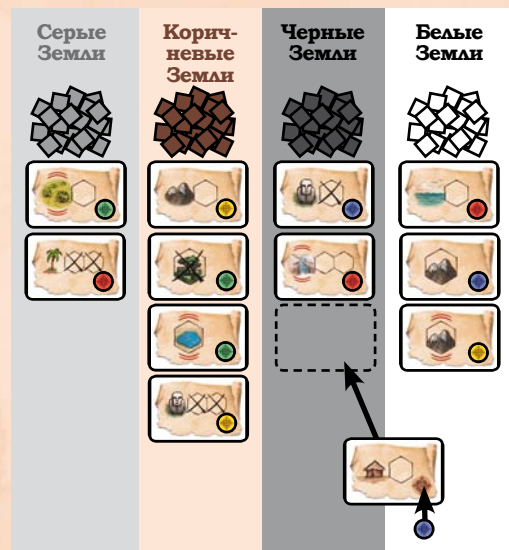
Вы самостоятельно или с помощью других игроков собираете карту, на которой указаны спрятанные сокровища. Как только карта собрана, ваша задача – отыскать клад первым. Ключи принесут вам успех и долю сокровища. Собирая попутно амулеты – и мудро их используя – вы получаете преимущества в игре, а заодно защиту от проклятий. Побеждает игрок, собравший максимальное количество золотых монет!



Ход игры:

А) Сыграть карту-ключ

Выберите карту-ключ из карт в руках и разместите ее картинкой вверх под нижней картой-ключом на одной из карт сокровищ. Отметьте сыгранную карту-ключ своей розой ветров.



Новые карты-ключи всегда располагаются под предыдущими картами, а вся собираемая карта может состоять из любого числа карт-ключей.

После этого возьмите новую карту-ключ из колоды. На руках у игрока всегда должно быть 4 карты (6 в случае 2 игроков).

Если колода карт-ключей закончилась, перемешайте ранее сыгранные карты-ключи и сформируйте новую колоду. (Объяснения к картам-ключам смотри на дополнительной вкладке).

Если вас не устраивают ваши карты-ключи, их можно обменять на карты из колоды с тем же номером на этапе действия амулета (стр. 6 «Возможности Амулета: Обмен карт-ключей»).

Каждая собираемая карта сокровищ скрывает только один клад. А каждый ключ исключает из поисков один или несколько участков острова. Клад спрятан там, где еще нет ключей. Отметьте эти участки соответствующими цветными маркерами из Фондов земель, стараясь после этого побыстрее их обследовать. (Для этого может понадобиться несколько ключей). В ходе игры с каждым новым ключом, добавленным к карте сокровищ, маркеры снимаются с карты после открытия неизвестных участков. Клад найден, как только на карте остается только один маркер - именно под ним зарыты сокровища.

Одни и те же участки острова могут быть отмечены несколькими разными маркерами, относящимися к разным картам.

Право хода передается по часовой стрелке, начиная от игрока, который последним побывал на острове. В свой ход вы можете совершить одно из двух действий:

Каждый ключ открывает участки острова, где может быть спрятан клад



Анна добавила ключ «В джунглях» к карте сокровищ **Белых** земель. Значит, **белый** клад спрятан рядом с хижинкой и в джунглях. Это исключает участки, которые, хоть и находятся рядом с хижинкой, но не являются джунглями.

Все **белые** маркеры, расположенные вокруг четырех хижин острова, но **не на** территории джунглей удаляются.

На картинке слева показан расклад для **одной** из четырех хижин.



Теперь **Борис** выкладывает карту-ключ «Рядом с пальмой» тоже на **белую** карту сокровищ. Поэтому теперь клад можно обнаружить только на участке, который одновременно находится и рядом с пальмой, и рядом с хижинкой и в джунглях, что еще более сужает территорию поисков.

После того, как **Борис** сыграл свою карту-ключ, все **белые** маркеры, **не расположенные** около пальм, удаляются с игрового поля.

как **начинать игру** при 2, 3 или 4 игроках, а также дан краткий обзор всех компонентов игры.

➔ **А) Сыграть карту-ключ или**

➔ **Б) Передвинуть свой вездеход.**

⊕ На протяжении своего хода вы в любой момент можете собрать сокровища и/или пустить в ход один (или более) амулет (см. стр. 4 и 6).

Правила добавления ключей

Когда ключ добавляется в собираемую карту сокровищ...

- он не должен противоречить ключам, выложенным на эту карту ранее.



Анна не может добавить ключ «В джунглях» к карте сокровищ в Серых землях, потому что там уже лежит ключ «Не в джунглях».

- он должен уменьшать число неизученных территорий, где может быть спрятан клад.

Коричневый клад зарыт в Больших джунглях. Анна не может добавить ключ «В джунглях» к данной карте, поскольку это никак не сокращает область поисков сокровища.

- он должен указывать на хотя бы один участок, где может быть сокровище – оно не может взять и «испариться» с острова.

Черный клад спрятан рядом со статуей. Если нет ни одного участка рядом со статуей и в джунглях (как в примере ниже), Анна не может добавить этот Ключ к карте.



В результате Анна выкладывает ключ «В джунглях» на белую карту сокровищ, тем самым сокращая территорию поиска клада. Из возможных 14 участков остается только 6 ✓ (см. пример), где он может быть спрятан.



На этом примере показана ситуация, в которой Анна не может добавить ключ «В джунглях» к черной карте сокровищ: ни один из участков джунглей не находится рядом со статуей.

Б) Передвинуть свой вездеход

Вы можете передвинуть свой вездеход до **3 шагов**. За **один** шаг считается:

1) Перемещение в пределах одного ландшафта.

Любое передвижение в пределах одного ландшафта, вне зависимости от расстояния.



2) Смена ландшафта.

Перемещение на территорию соседнего ландшафта (например, из джунглей к соседнему с ними озеру).



Два примера, как можно пройти 3 шага:

Лола использует первый шаг, чтобы дойти до границы джунглей. Вторым шагом она уходит в горы, а на третьем шаге достигает границы горной территории.

Борис первым шагом переходит от озера на территорию пустыни. Он пересекает пустыню вторым шагом. После чего перемещается к реке третьим движением.

Особые случаи:

- Когда вы забираете сокровище, то все ваши неизрасходованные шаги заканчиваются. Если ваш вездеход уже стоял на тайле с сокровищем в начале вашего хода, вы можете сперва забрать сокровище и после этого решить, хотите ли вы выполнить действие А (сыграть карту-ключ) или Б (передвинуть вездеход). Страница ➔ 4.

- Сбор амулетов также автоматически завершает шаг. Страница ➔ 5.

⊕ Вездеходы могут пройти в любое место острова, даже если на этом месте находится хижина, пальма, статуя или другие вездеходы.

Сбор сокровищ

Вы можете забрать сокровище при соблюдении **двух** условий:

1. Точное местоположение сокровища определено, то есть на карте остался **единственный** маркер.
2. Это произошло в течение вашего хода, и место, где спрятан клад, находится в пределах досягаемости вашего вездехода, если он уже не стоит на участке с кладом.

Найдя сокровище, разместите одну из своих роз ветров под последней картой-ключом на соответствующей собираемой карте сокровищ – карта полностью собрана. После этого верните маркер в Фонд земель.

Далее каждый из игроков вытаскивает из колоды карт сокровищ столько карт, сколько его роз ветров выложено на собранной карте, не открывая вытащенные карты другим игрокам. Потом игроки смотрят свои карты и **втемную** отдают их игроку, который занимается распределением сокровищ.



Дележка сокровищ

Игрок, управляющий Дележкой, берет **дополнительную карту** из колоды и добавляет ее к картам, полученным от других игроков, после чего перетасовывает их. Верхняя карта полученной колоды открывается и всем игрокам, имеющим розы ветров на карте сокровищ, предлагается забрать клад в соответствии с очередностью роз ветров – **от основания до вершины**, начиная с игрока, который нашел сокровище.

1. Обладателя самой нижней розы ветров спрашивают, хочет ли он забрать это сокровище. Если он отказывается, карта предлагается владельцу следующей, расположенной выше, розы ветров, и т.д.
2. Тот, кто соглашается взять сокровище, берет карту и кладет ее перед собой лицом вниз, а свою розу ветров забирает обратно, поскольку в этой Дележке игрок использовал соответствующее право на сокровище. Никем не востребованные карты сокровищ сбрасываются.
3. Управляющий Дележкой переворачивает следующую карту и процедура повторяется. Так продолжается до тех пор, пока все сокровища не будут предложены или пока не закончатся розы ветров на карте. Если после этого еще остались карты сокровищ, они сбрасываются.

Внимание! Не говорите никому, какие сокровища вы видели. Особенно, если вам попалась карта проклятия. Если вы уже догадываетесь о содержании клада, это дает вам преимущество перед другими игроками.

1)

1. Анна пасует на первой карте сокровищ.

2)

1. Анна сразу берет второе сокровище.

3)

2. Анна тоже не хочет брать эту карту. Поэтому карта сокровищ выбывает из игры.

4)

1. Борис предлагает третье сокровище, но он учтиво отвергает его.

5)

2. Анна берет карту.

6)

1. Борис пасует.

7)

Хотя Борис остался единственным, кто может предъявить право на последнее сокровище, он показывает карту остальным игрокам. И начинается новые поиски.

→ 5 Страница

Карты проклятий

Выпавшая при Дележке карта проклятия говорит о том, что сокровище проклято. Проклятие срабатывает сразу и это значит, что:



1) Остальные сокровища этого клада **не распределяются и не делятся**.

2) Игроки, чьи розы ветров лежат на карте сокровищ, теряют один свой амулет. Если у игрока нет амулета, он теряет самую ценную (самую дорогую) из своих карт сокровищ.

После этого карта проклятия выходит из игры. Оставшиеся карты сокровищ сбрасываются вместе с нераспределенными картами. Если среди них есть еще одна карта проклятия – она также сбрасывается, не вступая в силу. Все игроки забирают назад свои розы ветров с общей карты.

Начало новых поисков сокровищ

Все карты-ключи, при помощи которых было найдено сокровище, сбрасываются в колоду уже сыгранных карт-ключей. Игрок, участвовавший в предъявлении прав на сокровище **последним**, начинает собирать новую карту сокровищ, выкладывая первый ключ из карт, имеющихся у него на руках. Он отмечает его своей розой ветров и берет новую карту из колоды, чтобы в руке у него снова оказалось 4 карты (6 карт ключей для игры вдвоем).

Особый случай: если первая же карта при распределении сокровищ оказалась картой проклятия и никакие сокровища не были распределены, то новую охоту начинает игрок, **нашедший сокровище**.

Таинственное появление амулетов

Каждый раз, когда кто-то **находит сокровище**, в статуях пробуждаются загадочные силы. Там, где тяжелый кристалльный взгляд истуканов касается побережья, на берегу океана появляется амулет.



Возьмите три амулета из общего запаса и разместите по одному на участках побережья на самом краю острова в направлении взгляда каждой статуи – только если это место уже не занято амулетом.

В этом момент статуи с грохотом поворачиваются, показывая, где появятся новые амулеты: поверните статуи на 60° по часовой стрелке так, чтобы ее взгляд упал на следующий участок берега на краю океана.



Положите амулет на краю океана в направлении взгляда статуи



Затем поверните все статуи.

Сбор амулетов

Амулеты можно собирать только в свой ход. Есть два способа сделать это:

1) в начале вашего **хода** ваш вездеход уже стоит на участке с амулетом. Осталось его забрать. И это не будет считаться отдельным шагом.

2) Вы перемещаете вездеход (действие Б → 3 Страница) на участок, где находится амулет. Чтобы получить амулет, вы должны остановиться именно на этом участке и потерять при этом один шаг.

В течение одного хода можно собрать несколько амулетов.



Анна делает первый шаг по направлению к амулету **А**. Ей придется остановиться, чтобы подобрать его, поэтому еще один шаг она пройдет, чтобы добраться до конца горного района. На третьем шаге она попадает на пляж, где забирает амулет **В** из-под вездехода **Игоря**. Теперь очередь **Игоря**. Он сердится на **Анну**, ведь амулет **В** мог достаться ему без необходимости идти за ним. **Игорь** тоже решает собрать амулеты **С** и **Д**. Это можно сделать, сначала пройдя по пляжу, а потом дважды сменив ландшафт. Но до амулета **Е** в лесу **Игорь** добраться уже не может. И даже если он разыграет один амулет для действия «Переместить свой вездеход», поднять амулет на этом же шаге он не сможет – собирать амулеты, пока действует другой амулет, нельзя. (раздел «Силы амулета: Переместить вездеход», → 6 страница).

Подсказка для экспертов: если в начале хода у **Игоря** есть амулет, он может выхватить амулет **Е** из-под вездехода **Анны**:

сначала **Игорь** сбрасывает имеющийся у него амулет и берет дополнительно Перемещение вездехода, чтобы сделать шаг к участку с амулетом **С**. Он не может взять его, потому что попал на это место при помощи другого амулета. Тогда он начинает свое обычное движение. За два шага он доезжает до амулета **Д** и забирает его, на третьем шаге забирает амулет **Е**.

Силы амулета:

Количество амулетов, которое вы можете сыграть в течение своего хода, неограниченно (даже если эти амулеты только что собраны). Каждый амулет дает только **одну** из следующих возможностей:

- **Открыть один из участков (удалить маркер)**

Возьмите любой из маркеров на игровом поле и положите его обратно в Фонд земель. Удаление маркера открывает этот участок, и он больше не может служить местом, где скрыт клад. Нельзя удалять последний маркер данного цвета с игрового поля.

- **Разыграть карту-ключ**

Вы можете еще раз сыграть карту-ключ (см. Действие А ➔ 2 страница)

- **Переместить вездеход**

Вы можете еще раз переместить ваш вездеход (см. Действие Б ➔ 3 страница).

Внимание! Во время действия одного амулета нельзя собирать другие, т.е. переместившись с помощью амулета к другому амулету – сразу поднять его нельзя.

- **Защита от проклятия**

Если вас поразило проклятие, сыгранный амулет не даст вам потерять самое ценное из ваших сокровищ.

- **Обмен карт-ключей**

Вы можете отказаться от всех ваших карт-ключей и взять новые ключи из колоды (можно сделать то же самое, даже если вы не владеете амулетом, но для этого вам придется пропустить ход).

Разыгранные или сброшенные амулеты возвращаются в Фонд амулетов.



Например:

Лола не может забрать серое сокровище, потому что на игровом поле остается еще два серых маркера. Поэтому она активирует амулет, чтобы удалить один из маркеров. В результате она точно узнает, где находится сокровище - это участок, на котором уже стоит ее вездеход.

Лола забирает его и начинает двигаться в обычном режиме: переезжает на участок с черным маркером и забирает там еще и черное сокровище.

Затем Лола использует другой амулет, чтобы сделать лишний шаг и таким образом попасть на участок с последним коричневым и последним белым маркерами. Дальше ей остается только забрать их в любой последовательности.



Опытные игроки могут использовать дополнительные возможности амулетов. Как и в остальных случаях, при этом расходуется сила одного амулета. Амулеты действуют только на тех картах сокровищ, где клад еще не найден.

- **Двойная игра:**

- разместить сразу две розы ветров на только что сыгранной карте-ключе или
- разместить дополнительную розу ветров на карте-ключе, где уже лежит одна из ваших роз ветров. Каждая лишняя роза ветров дает вам право на участие в Дележке еще одного сокровища.

- **Замена роз ветров:** смена позиций для двух одиночных роз ветров или для пары, размещенной на одной и той же карте после Двойной игры.

«Проклятие!» – несколько тактических советов.

Если вы хотите избежать неприятных сюрпризов, ведите поиск сокровищ на разных картах. Это поможет вам в случае, если одно из сокровищ, в поисках которого вы участвуете, будет проклято - особенно, если уже сыграно несколько раундов игры и вы близки к окончательной победе. В Тобаго можно играть, используя более сильные и более слабые проклятия. Есть следующие варианты игры: Проклятие слабеет, если вы...

- а) ...продолжаете Дележку после поднятия карты проклятия (игрок без амулета должен отказаться от своей самой ценной карты сокровищ).
- б) ...после открытия карты проклятия распределяете карты сокровищ между игроками, которые могут отказаться от амулета (игроки без амулетов только забирают свои розы ветров и должны отдать свои самые ценные карты сокровищ).
- в) ...в игре участвует только 1 карта проклятия.
- г) ...вообще пропускаете карты проклятий.

Появление проклятия становится более просчитываемым, если вы положите карту (карты) проклятий в колоду из 21 карты сокровищ вместо 27. Проклятие становится сильнее если после столкновения с проклятым сокровищем вы возвращаете карту проклятия в колоду сокровищ.

Выбирайте наиболее понравившуюся вам версию игры в Тобаго. Удачи!

Конец игры

Конец игры объявляется, как только подошла к концу колода карт сокровищ, но не ранее конца Дележки. Если на картах еще остаются розы ветров, сброшенные карты сокровищ перетасовываются и Дележка продолжается как обычно. Игра заканчивается сразу после ее окончания.

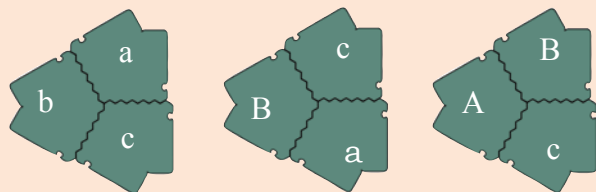
После объявления конца игры все игроки подсчитывают число золотых монет на собранных картах сокровищ. Владелец максимального числа монет объявляется победителем.



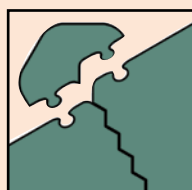
Начало игры и ее состав:

1. Соберите **игровое поле** острова Тобаго (оно состоит из 3 элементов игрового поля и 3 зажимов).

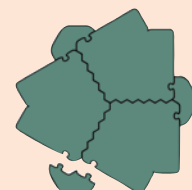
Элементы игрового поля – двусторонние. На лицевой стороне элементов (a, b, c) меньше островных участков, чем на обратной стороне (A, B, C). Вы можете как угодно комбинировать элементы лицевой и обратной стороной:



Соедините элементы по зубчатым граням, так чтобы в середине поля не осталось отверстия. После этого зафиксируйте поле из трех элементов тремя зажимами.



Защелкните зажимы.



Вы можете собрать игровое поле в **32 разных вариантах**, что позволяет разнообразить игру и каждый раз начинать ее словно в первый раз.

2. Разместите на острове

4 хижины,
3 пальмы и
3 статуи

по указанным ниже правилам:

- На одном участке острова не больше одного объекта.
- Между одинаковыми объектами (например, двумя пальмами) должно быть **минимум 4 участка**.
- Статуи не могут стоять на участках, граничащих с океаном. Каждая статуя должна смотреть прямо на один из 6 окружающих ее участков.



- 3.

Соберите **39 карт сокровищ** и **2 карты проклятия** в колоду сокровищ. Обе карты проклятия, не открывая, перетасуйте с самыми нижними 27 картами сокровищ.



- 4.



Положите **21 амулет** на один из зажимов в соответствии с символом.

- 5.



Каждый из игроков получает по **вездеходу** и размещает его на любом из участков острова.

- 6.



Из **60 роз ветров** каждый игрок забирает 15 своего цвета.

Остров состоит из гексов, каждый из которых относится к одному из типов ландшафтов.

Территория одного из ландшафтов всегда будет больше других, независимо от того, по какому сценарию идет игра. «Большой территорией» считается та, которая состоит из большого количества гексов данного типа, например:



Океан не относится к территории острова, на котором идут поиски сокровищ.



- 7.

Создайте четыре Фонда земель рядом с игровым полем, разложив **68 маркеров** по цветам на четыре кучки.



В данном примере показано начало игры для трех игроков. Поэтому сначала размещается только три карты-ключи. Четвертая карта сокровищ может вступить в игру в любой момент, независимо от числа игроков.

- 8.

Каждый из игроков берет из колоды одну из **52 карт-ключей** и размещает ее лицевой стороной вверх на пустой карте сокровищ (под одним из Фондов земель). Пометьте вашу карту-ключ своей розой ветров.



Перемешайте карты-ключи и раздайте каждому игроку по 4 карты, не открывая (в случае 2 игроков - по 6 карт-ключей). Оставшиеся карты-ключи остаются в колоде.



Как читать ключи

На каждом ключе есть **ландшафтная** метка, указывающая на связанную с ключом территорию:



Пустошь



Джунгли



Река



Горы



Озеро



Пляж



Хижина



Пальма



Статуя



Океан

Некоторые ключи содержат метку **Большая территория**, что обозначается следующим символом:



Например:



Большой пляж



Большая река



Большие горы

Гексы указывают **путь к сокровищу относительно разных ландшафтов**. Существует 6 типов карт-ключей:

1. тип карт: **В ПРЕДЕЛАХ ландшафта**

(изображение на карте: ландшафтная метка внутри гекса). Например:



В реке



На пустоши



В Больших джунглях

2. тип карт: **РЯДОМ с ландшафтом**

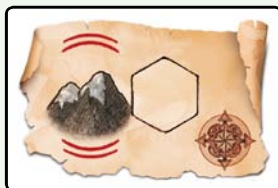
(изображение на карте: ландшафтная метка рядом с гексом). Например:



Рядом с пустошью



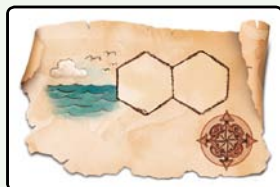
Рядом с пальмой



Рядом с Большими горами

3. тип карт: **ландшафт «В пределах видимости» - на расстоянии 1 или 2 участков от ландшафта.**

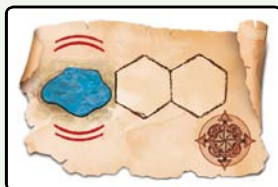
(изображение на карте: ландшафтная метка рядом с двумя гексами). Например:



В пределах видимости океана



В пределах видимости хижины



В пределах видимости Большого озера

4. тип карт: **ЗА ПРЕДЕЛАМИ ландшафта**

(изображение на карте: ландшафтная метка внутри перечеркнутого гекса). Например:



Не в горах



Не на пляже



Не в Большом озере

5. тип карт: **НЕ РЯДОМ с ландшафтом**

(изображение на карте: ландшафтная метка рядом с перечеркнутым гексом). Например:



Не рядом с океаном



Не рядом со статуей



Не рядом с рекой

6. тип карт: **«За пределами видимости»: на расстоянии более 2 участков от ландшафта или непосредственно на нем.**

(изображение на карте: ландшафтная метка рядом с двумя перечеркнутыми гексами). Например:



За пределами видимости хижины



За пределами видимости пальмы



За пределами видимости статуи

Важно! Если выпадают карты 2 или 3 типа, значит сокровище точно спрятано не на территории, обозначенной ландшафтной меткой, т.е. карта **«Рядом с джунглями»** исключает все джунгли, как возможные участки, где могут быть спрятаны сокровища.

Если выпадают карты 5 или 6 типа, то сокровище не может находиться рядом с участком, соответствующим ландшафтной метке. А вот на самом участке - может, т.е. карта **«Не рядом со статуей»** не запрещает сокровищу быть спрятанным на участке, где размещена сама статуя. (Исключение: сокровище не может быть спрятано в океане, потому что океан не является частью острова).