

Hokkaidō

北海道

Русские правила

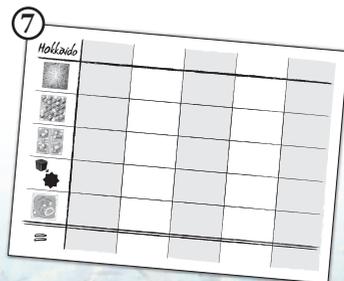
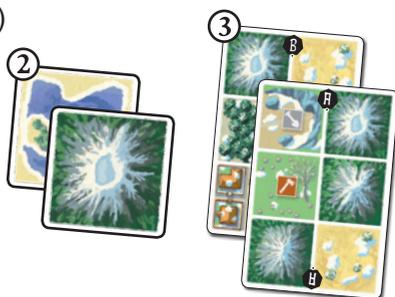


Утвердившись в Хонсю, лорды и дамы направляются на север в Хоккайдо. Взглянув на горный ландшафт Хоккайдо, они видят, что экспансия сюда окажется более сложной, чем раньше.

«Хоккайдо» - это вторая часть серии игр «Хонсю», которая приносит новые идеи и механику в оригинальный дизайн. Игра состоит из 12 раундов, каждый разделен на 2 фазы. Игроки должны расширять свою карту города, чтобы максимизировать свои возможности выигрыша.

Состав игры

- ① 56 ресурсов (14 каждого типа)
- ② 15 тайлов терраформинга (двусторонне)
- ③ 6 стартовых карт провинций (двухсторонние)
- ④ 60 карт (пронумерованы от 1 до 60)
- ⑤ 5 карт-подсказок
- ⑥ 9 карт-целей
- ⑦ 1 блокнот

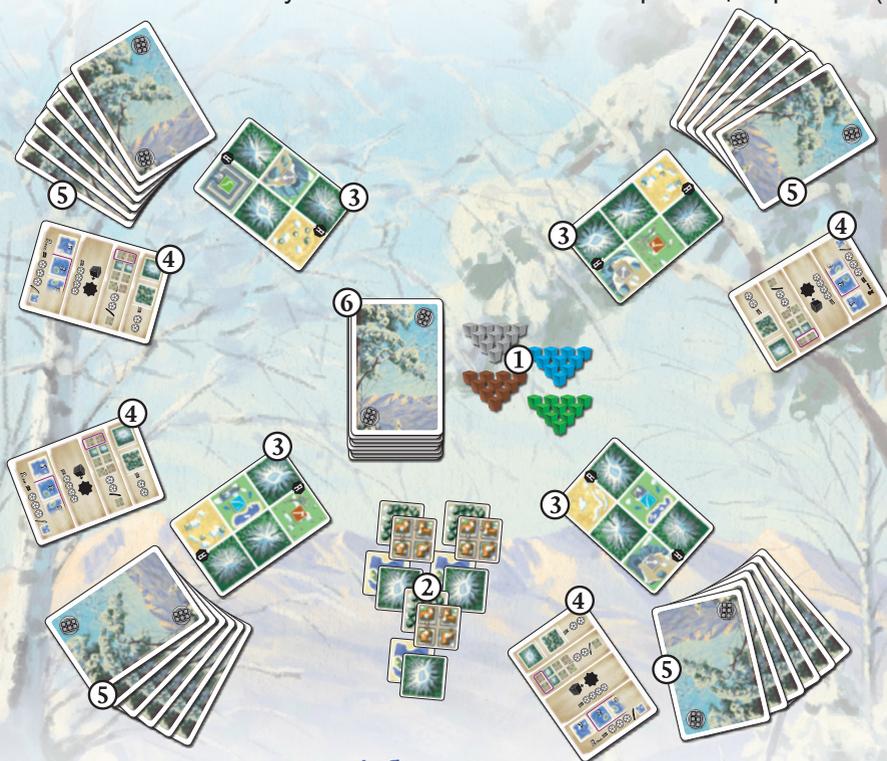


РАСКЛАДКА

1. Поместите все ресурсы (1) и тайлы терраформинга (2) в центр стола, чтобы сформировать общий запас. Число ресурсов ограничено числом компонентов. Тайлы терраформинга не должны заканчиваться, но если они вдруг кончатся, используйте любой подходящий компонент в качестве замены для них.

2. Игроки вместе решают, какой из сторон карт провинций играть: А или В. Раздайте 1 случайную стартовую провинцию каждому игроку (3) выбранной стороной вверх. Разместите соответствующий ресурс на каждом из квадратов производства на картах стартовых провинций (это 1-ая карта в городе игрока). Раздайте по одной карте-подсказке (4) каждому игроку лицом вверх.

3. Перетасуйте карты и раздайте по 6 карт игрокам в роли стартовой руки (5). Не показывайте их никому. Поместите оставшиеся карты в центр стола (6).



Ресурсы, квадраты производств и фабрик:

Ресурсы:



Символы производства:



Символы фабрик:



синий корич. серый зеленый



Производство Фабрика

ХОД ИГРЫ

Игра длится 12 раундов. Каждый раунд состоит из фазы драфта и фазы города.

ФАЗА ДРАФТА (для 3-5 игроков)

Игроки одновременно берут 1 карту из своей руки и кладут ее лицом вниз рядом со своим городом. Передают оставшиеся карты лицом вниз следующему игроку по часовой стрелке в раундах 1–6 и против часовой в раундах 7–12. Игроки не смотрят переданные им карты. После передачи игра переходит в фазу города.

ФАЗА ДРАФТА (для 2 игроков)

Игроки одновременно берут карту из своей руки и кладут ее лицом вниз рядом со своим городом. Затем добирают в руку карту с колоды и сбрасывают любую карту с новой руки. Далее передают оставшиеся карты с руки сопернику лицом вниз. После того, как все игроки передали карты, игра переходит в фазу города.

Honshū

Варианты Драфта (описание правил Honshu на следующей странице)

Если вы знакомы с Хонсю, вы можете заменить фазу драфта в Хоккайдо фазой выбора карты из Хонсю. Играя же в Хонсю, вы можете для разнообразия пробовать фазу драфта из Хоккайдо.

ФАЗА ГОРОДА

В фазе города игроки расширяют свой город, размещая 1 карту, оставленную рядом с городом в фазе драфта. Каждый игрок должен добавить карту в свой город, чтобы хотя бы 1 квадрат новой карты был открыт поверх существующей карты или скрыт под ранее размещенной картой и хотя бы 1 квадрат новой карты оставался видимым. Карты могут быть размещены горизонтально или вертикально.

В фазе города игроки играют одновременно. Но, если игрок не хочет размещать карту вперед соперника, он должен сказать об этом до начала хода. Затем игрок, передавший карту с меньшим значением, размещает свою карту первым, а другие игроки ходят по очереди в порядке от меньшего к большему значению карт.



ПРОИЗВОДСТВА

Если на вновь размещенной карте есть квадраты производства, на каждом из них размещается 1 соответствующий по цвету ресурс из запаса. Если игрок размещает карту поверх квадрата производства, на котором уже есть ресурс, этот ресурс сбрасывается в общий запас.



ГОРЫ

У каждого игрока в городе должна быть одна горная цепь. Когда игроки выбирают новую карту на которой квадраты гор, карта провинции должна быть размещена так, чтобы она продолжала единую горную цепь. Новый горный квадрат может продлить горную цепь ортогонально (верх/вниз) и диагонально (на фото), но не может быть размещен, разделяя горную цепь на 2 части (влево/вправо). Все горные квадраты всегда должны быть видимыми и не могут быть скрыты под другими картами.

Примечание: во время финального подсчета горная цепь делит город на 2 разные половины. Это важно в подсчете ПО (стр. 8).



ТЕРРАФОРМИНГ

После фазы города каждый игрок может терраформировать 1 квадрат пустыни в своем городе. Это может быть сделано до или после помещения новой карты в город. Для этого игрок должен сбросить 2 ресурса одного цвета с любого из квадратов производства, чтобы поместить тайл терраформинга на пустыню:

- 2 синих ресурса делают из пустыни озеро
- 2 корич. ресурса делают из пустыни квартал
- 2 зеленых ресурса делают из пустыни лес
- 2 серых ресурса делают из пустыни горы



Тайл терраформинга считается квадратом для целей и подсчета ПО. Если тайл квартала/леса будет закрыт в другой фазе города, верните его в запас.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАУНДОВ

После того, как все игроки завершили фазу города, они забирают карты, которые были им переданы, и начинается новый раунд.

После 6 раунда раздайте 6 карт из колоды каждому игроку в качестве новой руки.

После 12 раундов игра заканчивается и начинается финальный подсчет очков.

Вариант выбора карт из игры Honshu (3-5 игроков)

Все игроки выкладывают по 1 карте на стол лицом вверх – у кого на карте большее число - ходит первым и берет 1 из выложенных карт. Остальные игроки в порядке уменьшения чисел на их выложенных картах забирают остальные карты. Карту можно усиливать кубом ресурса (+60) из своего города (все кубы должны быть одинаковы).

Вариант выбора карт из игры Honshu (2 игрока)

В начале фазы из колоды берутся 2 карты и выкладываются в виде первой пары, затем игроки выкладывают по 1 карте с руки, образуя вторую пару карт. Игрок с большим числом на своей выложенной карте выбирает себе пару первым, но отдав любые 2 куба ресурсов другой игрок может его перебить и взять пару первым. В итоге каждый игрок из пары карт 1 карту сбрасывает, другую играет.

КВАДРАТЫ МЕСТНОСТИ



Производство:

В фазе города каждый новый квадрат производства получает ресурс своего цвета из запаса. Ресурсы можно применять для терраформинга в фазе города или переносить на фабрики при финальном подсчете ПО.



Фабрика:

В финальном подсчете неиспользованные ресурсы с производств могут оцениваться после перемещения на фабрику. Перемещенный ресурс дает . (Исключение: одна из карт стартовой провинции В имеет фабрику с). Все фабрики могут содержать не более 1 ресурса.



Лес:

В финальном подсчете каждый видимый лес дает



Пустыня:

Пустыни терраформируются в фазе города и не влияют на ход игры. В случае ничьи, при финальном подсчете ПО, выигрывает игрок с наибольшим числом не терраформированных пустынь в городе.



Озеро:

В фазе города квадраты озера должны быть видимыми и не могут покрываться другими картами.

В финальном подсчете оценивается каждый ортогонально смежный участок озер. В каждой зоне первый квадрат озера 0 , а каждый последующий квадрат дает



Гора:

В фазе города квадраты гор должны помещаться в виде единой цепи гор. Они должны быть видимые и не могут быть покрыты картой. При финальном подсчете каждый квадрат гор дает



Квартал:

В финальном подсчете горная цепь делит город на 2 половины. С обеих сторон посчитайте размер большего смежного района. Каждый квадрат квартала в меньшем из 2 районов дает

Примечание: При финальном подсчете ПО считается, что оба конца горной цепи продолжают бесконечно далеко по прямой. Любые квадраты квартала, расположенные на этой воображаемой линии, исключаются из оценки.

Это применимо только для квадратов квартала!



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ - опциональное правило

Во время раскладки добавьте следующий новый шаг:

4. Перетасуйте карты целей. Случайно вытяните на 2 карты больше, чем число игроков и выложите их лицом вверх. Верните не выбранные карты в коробку.

В конце раундов доступные карты целей проверяются в порядке возрастания номеров:

- Для достижения цели, хотя бы 3 разные карты провинции (включая стартовые) должны соответствовать требованиям этой цели (исключение: цель #9).
- Если игрок сделал цель, он указывает это, поместив ее у своего города.
- Если 2 и более игроков выполнили одну цель, проверьте карту цели на наличие тай-брейка. Порядок разрешения ничьи показан под номером карты цели: для целей 1–4, игрок с полученной через драфт картой провинции меньшего значения, выигрывает ничью; для целей 5–9, в ничье побеждает игрок с полученной картой большего значения.
- Если игрок в ничье по одной или нескольким выполненным целям, но не получил карту цели в этом раунде, он может сразу же взять любой один тайл терраформинга и поместить его на квадрат пустыни в городе.



ВАЖНО

Как только игрок получил карту цели, он не может больше получать другие карты целей или тайлы терраформинга в этом же раунде

Если все карты целей уже выполнены в прошлых раундах, этот этап пропускаем. В финальном подсчете выполненная цель дает первому выполнившему:

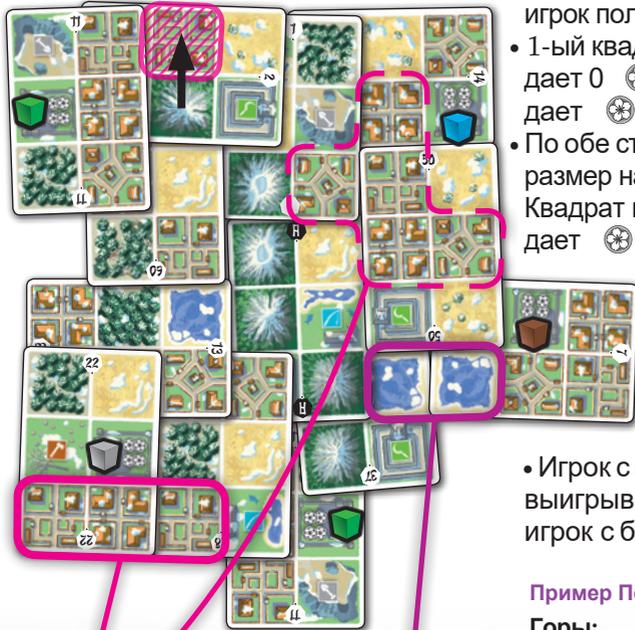
- 1 Иметь 5 отдельных квадратов леса
- 2 Иметь разницу в 5 квадратов кварталов между крупнейшими районами с двух сторон от горной цепи; Нужно иметь хотя бы по 1 кварталу с каждой стороны
- 3 Иметь 3 отдельных квадратов озера
- 4 Иметь 5 ортогонально примыкающих квадратов гор
- 5 Иметь 6 кубиков ресурсов в городе
- 6 Иметь все 4 вида квадратов производств
- 7 Иметь все 4 вида квадратов фабрик
- 8 Иметь 3 ортогонально/диагонально смежных квадратов производств и/или фабрик
- 9 Иметь 2 раза выполненный терраформинг



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

Игроки оценивают города на основе видимых гор, лесов, фабрик, озер и кварталов.

- За каждый квадрат гор игрок получает $\odot\odot$
- За каждый квадрат леса получаете $\odot\odot$.
- За каждый квадрат фабрики, которой может быть передан ресурс с производства, игрок получает $\odot\odot\odot\odot$



- 1-ый квадрат озера в каждой зоне озера дает 0 \odot , каждый следующий квадрат дает $\odot\odot\odot$
- По обе стороны от горной цепи посчитайте размер наибольшего района из кварталов. Квадрат квартала в меньшем из 2 районов дает $\odot\odot$

Важно: Для подсчета ПО в кварталах, 2 конца горной цепи считаются длящимися бесконечно далеко по прямой. Все квадраты кварталов на этой линии не дают очков.

- Игрок с наибольшими \odot (числом ПО) выигрывает. В случае ничьи побеждает игрок с большим числом пустынь.

Пример Подсчета: $53\odot$

Горы: 12 \odot (6 x 2 \odot)

Леса: 12 \odot (6 x 2 \odot)

Фабрики: 20 \odot (5 x 4 \odot)

Озера: 3 \odot (0 + 1 x 3 \odot)

Квартал: 6 \odot (3 x 2 \odot)

Зона озера

Наибольший район с каждой из двух сторон от горной цепи

АВТОРЫ

Автор игры: Kalle Malmioja

Художник: Jere Kasanen

Иллюстратор: Ossi Hiekkala

Редактор: Travis D. Hill

Производство: Dan Wagner

Перевод: Юрий (instagram.com/Sam_Bounce)

— Renegade Game Studios —

Издатель: Scott Gaeta

Контроллер: Robyn Gaeta

Директор по операциям: Leisha Cummins

Директор по маркетингу: Sara Erickson

Креативный директор: Anita Osburn

Продюсер: Dan Bojanowski

Менеджер по маркетингу: Danni Loe

— Отдельное спасибо от автора —

Спасибо следующим людям: Oskari Westerholm, playtesters from Gaming Club Viikki, especially Mauri Sahlborg, Kai Saarto, and his gaming group. All playtesters from conventions and gaming clubs all around Finland.

Отдельное спасибо: Dejun King and his gaming group.

Без них игры бы не было: Kaisa, Rasmus & Lukas

© 2018 Lautapelit.fi

Urho Kekkonen katu 1
00100 Helsinki, Finland

© 2018 Renegade Game Studios. All Rights Reserved.

www.renegadegames.com

