



# STEAM DONKEY

ПАРОВОЙ ОСЕЛ



45'



2-4



14+

# СОСТАВ

Карты преимуществ/персонажей — 8

Карты «Плакат курорта» — 8

Игровые карты — 104

## ИГРОВЫЕ КАРТЫ

В «Паровом Осле» игровая карта может принимать одно из трех значений: достопримечательность — если выложена лицом вверх, гость — если лежит лицом вниз, просто карта — во всех остальных случаях.

### Достопримечательность



- 1** Знак достопримечательности.
- 2** Знак гостя.
- 3** Цвет достопримечательности (зеленый, красный или желтый).
- 4** Стоимость (в картах этого типа) строительства достопримечательности.
- 5** Ценность достопримечательности в конце игры.





## Гость



Знак достопримечательности (всегда совпадает со знаком достопримечательности на лицевой стороне карты).



Чемоданы, показывающие цвет гостя (иногда совпадают с цветом достопримечательности на лицевой стороне карты).

## Знаки типов достопримечательностей:



развлечения



жилье



транспорт



памятник

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Уберите 8 карт преимуществ/персонажей: в игре по обычным правилам они не используются.
2. Раздайте по одной карте «Плакат курорта» каждому игроку. Каждый игрок решает, с каким курортом играть, и кладет плакат соответствующей стороной вверх. В игре могут участвовать одинаковые курорты. Уберите оставшиеся плакаты в коробку.
3. Перетасуйте игровые карты и раздайте по 8 карт каждому игроку.
4. Оставшиеся карты положите в центр стола — это игровая колода.



5. Переверните верхнюю карту колоды и положите ее слева — это сброс.

6. Снизу от колоды выложите 4 карты лицом вниз. По отдельности эти карты — гости, а вместе называются Платформой. На Платформе в конце хода любого игрока всегда должно быть как минимум 4 гостя. Колода и Платформа образуют Станцию.



Сброс



Колода



Платформа

7. Старший игрок (родившийся ближе всего к викторианской эпохе) ходит первым. Затем ход передается по часовой стрелке.

## ХОД

Каждый ход вы можете совершить одно из четырех действий:

- ⚙️ построить новые достопримечательности на вашем курорте;
- ⚙️ переместить гостей со Станции;
- ⚙️ добавить гостей в руку;
- ⚙️ взять в руку верхнюю карту из сброса.



# СТРОИТЕЛЬСТВО НОВЫХ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ НА ВАШЕМ КУРОРТЕ

1. Выберите цвет достопримечательностей на ход (зеленый, красный или желтый).
2. Заплатите, чтобы построить сколько угодно достопримечательностей этого цвета на вашем курорте.

**Стоимость** (в картах) — это количество знаков в нижнем левом углу карты. Вы должны сбросить столько же карт с таким же знаком достопримечательности (расположенным в верхнем левом углу карты).

Например, чтобы построить Пирс (на котором 4 знака памятника), вам придется сбросить 4 карты со знаком памятника.



**Важно!** При оплате строительства достопримечательности цвет карты значения не имеет.

## План курорта

Курорт разделен на три зоны: парковую (для зеленых достопримечательностей), городскую (для красных достопримечательностей) и пляжную (для желтых достопримечательностей). В каждой из зон есть по клетке для каждого из четырех типов достопримечательностей.

Таким образом, на курорте всего 12 клеток для достопримечательностей. Вы можете строить более одной достопримечательности одного цвета и типа (например, два красных транспорта), но при этом первая карта накрывается второй и никак не участвует в игре (кроме как при подсчете очков в конце игры).

Парк



Город



Пляж



Развлечения

Жилье

Памятник

Транспорт



## Важно!

- Нельзя строить поверх достопримечательностей, на которых есть гости.
- Нельзя строить в одной клетке достопримечательности с одинаковым изображением.

# ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГОСТЕЙ СО СТАНЦИИ

1. Выберите цвет гостей на ход (зеленый, красный или желтый).
2. Переместите сколько угодно гостей этого цвета со Станции (Платформы и верха колоды) на ваш курорт.

**Важно!** Если вы берете гостя из колоды, и под ним — гость выбранного цвета, то вы можете взять и его — вам повезло, и так до тех пор, пока будут попадаться гости с таким цветом.

Гостей можно выставлять на достопримечательности - развлечения, жилье и памятники (но не транспорт), соответствующие их цвету. Количество гостей на любой достопримечательности равно количеству знаков гостей (в верхнем правом углу).

*Например, игрок выбрал зеленых гостей. Есть зеленые Подмости, на которых 2 знака гостей, и зеленый Отель с 3 знаками. На эти достопримечательности со Станции могут быть перемещены до 5 зеленых гостей.*



Если соответствующих знаков недостаточно, то лишние гости должны остаться на Станции.

Примечание: гостей никогда не переворачивают лицом вверх. Они лежат лицом вниз, пока не окажутся у вас в руке.



## Транспорт

В верхнем правом углу карт достопримечательностей-транспорта изображен знак +1. Если цвет транспорта совпадает с выбранным на ход цветом гостей, то вы можете взять одного гостя с платформы или верха колоды в любой момент действия «Перемещение гостей со Станции». Этот гость может быть любого цвета и сразу переходит в руку.

**Важно! Гостей нельзя выставить на транспорт.**

В конце действия «Перемещение гостей со Станции» убедитесь, что на Платформе находятся как минимум 4 гостя. Если это не так, то выложите недостающие карты из колоды.

## ДОБАВЛЕНИЕ ГОСТЕЙ В РУКУ

Выбирать цвет в этом случае не нужно. Просто заберите всех гостей на вашем курорте в руку.

Предел вашей руки — 12 карт. Если действие “Добавление гостей в руку” приведет к тому, что карт у вас станет больше 12, то лишних гостей вы должны вернуть на Платформу. Вы не можете смотреть на лицевую сторону карт, пока не добавите гостей в руку.

*Например, у вас в руке 7 карт, так что вы можете взять 5 гостей. На вашем курорте 8 гостей. Вы можете взять 5 из них и вернуть оставшихся 3 на Платформу (не поворачивая их при этом лицом вверх).*

**Важно! В результате этого на Платформе может оказаться более 4 гостей.**

## ВЗЯТЬ В РУКУ ВЕРХНЮЮ КАРТУ ИЗ СБРОСА

Поначалу это действие может показаться не очень эффективным.





Однако с его помощью вы получаете возможность взять конкретную карту, а также это отличный способ получить хоть какую-то выгоду в ситуации, когда вы не можете походить. Это действие позволяет вам держать в руке количество карт, превышающее допустимый предел.

## ПРОЧЕЕ

### Развлечения

У некоторых достопримечательностей-развлечений нет знака стоимости в нижнем левом углу: вам не нужно за них платить. Просто поместите эту достопримечательность на свой курорт, когда строите достопримечательности этого цвета.

### Особые гости

На картах особых гостей есть все три цвета, и при перемещении со Станции вы можете считать их за гостей зеленого, красного или желтого цвета. Достопримечательности на этих картах — Фуникулер, Зоопарк, Башня и Гранд-отель — считаются специальными достопримечательностями.

### Фуникулер

Эта достопримечательность может быть построена как транспорт зеленого, красного или желтого цвета и должна быть размещена в соответствующей части курорта. Затем при перемещении гостей со Станции она считается транспортом этого цвета.

*Например, если цветом строительства на ход выбран красный, то Фуникулер должен быть построен в красной (городской) зоне курорта, в клетке транспорта. После этого до конца игры он считается за красный транспорт.*

### Колода и сброс

В сбросе всегда должна быть хотя бы одна карта. Если это не так, возьмите верхнюю карту из колоды и переверните ее лицом вверх, чтобы начать сброс. Если в колоде не осталось карт, то перемешайте сброс, а затем переверните верхнюю карту и положите ее слева, чтобы начать новый сброс. Карты, использованные в качестве платы за строительство, сбрасываются в любом порядке.



# КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Ваш плакат курорта показывает, сколько клеток достопримечательностей вам нужно заполнить, чтобы закончить строительство своего курорта. Как только один из игроков достроил курорт, все остальные игроки получают последний ход.

Затем:

1. Сбросьте все карты с руки и всех гостей с курорта;
2. Сложите очки всех достопримечательностей вашего курорта (включая все накрытые сверху карты), не забудьте добавить бонусы с плаката курорта;
3. Вычтите по одному очку за каждую пустую клетку достопримечательности.

Например, если вы пытаетесь построить Уэймут (11-клеточный курорт) и не имеете ни красного транспорта, ни желтого памятника, то вы заполнили только 10 клеток. Таким образом, вам придется вычесть одно очко из суммы.



Если в последний ход вам повезет, и вы заполните больше клеток, чем есть на вашем плакате, то вы получите очки за все достопримечательности.

**Игрок с наибольшим количеством очков побеждает и...  
королевским указом назначается главным  
архитектором!  
Ничья остается ничьей.**



Расширенные правила

## ПРЕИМУЩЕСТВА И ПЕРСОНАЖИ

После выбора курортов каждый игрок должен выбрать преимущество (Дикий осел, Замок, Банк или Механический пес). В обратном порядке хода (т.е. начиная с игрока справа от старшего) каждый игрок выбирает одно преимущество. Затем каждый игрок берет вторую половину своего преимущества. Это начальный персонаж.

Например, тот, кто выбрал Дикого осла, также получает Конюха. Уберите оставшиеся преимущества в коробку.

### Преимущества

Всю игру карты преимуществ лежат перед игроками лицом вверх. Меняться ими нельзя.

⚙️ **Дикий осел:** раз в ход карта-развлечение может быть джокером. При оплате строительства одной из достопримечательностей вы можете использовать одну карту-развлечение вместо карты жилья, памятника или транспорта.

⚙️ **Замок:** позволяет вам в начале игры получить 12 карт (4 дополнительные карты).

⚙️ **Банк:** позволяет вам держать в руке 15 карт (вместо стандартных 12).

⚙️ **Механический пес:** до того как вы начнете перемещать гостей со Станции, вы можете выложить на Платформу три дополнительные карты из колоды.





## Персонажи


Персонажами в течение игры обмениваются. В начале игры ваш персонаж должен быть повернут на 90°. В начале каждого хода персонаж разворачивается в нормальное положение.


В ваш ход с помощью персонажа вы можете сделать одно из трех следующих действий:

- использовать персонаж (и повернуть его на 90°);
- не использовать его (и оставить его развернутым);
- заменить его на развернутый персонаж другого игрока. Затем вы должны использовать (и повернуть на 90°) ваш новый персонаж.

 **Лорд-адмирал:** при строительстве позволяет вам выбирать два цвета.

 **Принцесса:** при строительстве позволяет вам платить на одну карту меньше.

 **Мадам мороженщица:** при перемещении гостей со Станции позволяет вам выбирать гостей двух цветов.

 **Конюх:** позволяет вам забирать в руку верхнюю карту сброса. Это можно делать до, после или в течение любого действия («Всегда найдется работенка для конюха!»), если это не переполнит руку.

## Одинаковые достопримечательности в одной клетке

Вы можете строить достопримечательности с одинаковым изображением на одной клетке, но только одна из них принесет вам очки.

*Например, если вы построите два зеленых Пансиона, очки вы получите только за один.*

**Русское издание подготовлено GaGa Games**

Авторы: Гари Дикен, Стив Кендал, Фил Кендал

Иллюстратор: Марко Морте

Переводчик: Елизавета Зайцева

Дизайнер: Фаина Хамидуллина, Лена Шлюйкова

Руководитель проекта: Филипп Кан



*Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.*

© ООО «ГаГа Трейд» 2015 — правообладатель русскоязычной версии игры.

Все права защищены.

© Ragnar Brothers 2014