

П Р А В И Л А И Г Р Ы

КАУЧУК

О Р Е Н Ш А Й Н И Н И Я Н И В К А Х А Н А



КАУЧУК

ОРЕН ШАЙНИН И ЯНИВ КАХАНА

Вы обнаружили способ перемещаться сквозь пространство и время с помощью редкого необычного вещества — каучукиума, и теперь вы можете почувствовать себя настоящим охотником за сокровищами. Путешествуйте по разнообразным мирам, пополняйте запасы ресурсов и энергии, собирайте ценности и артефакты и не дайте соперникам себя опередить!

КОМПОНЕНТЫ

- 3D-основа для игровых полей
- 12 сменных двусторонних игровых полей (по 3 поля для 8 вариантов игры)
- 50 карт пяти разных цветов (по 10 каждого цвета)
- Около 100 резинок 4 разных цветов (приблизительно по 25 резинок каждого цвета. Для игры вам понадобится не больше 18 резинок каждого цвета, но на всякий случай мы добавили несколько запасных.)
- 50 кристалликов каучуковой энергии
- 4 маркера игроков 4 разных цветов
- 1 маркер раундов
- 1 счётчик очков и раундов
- Правила игры



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Соберите как можно больше ценностей и заработайте наибольшее количество победных очков, учитывая особенности каждого игрового поля!

Примечание: перед вашей первой игрой, возможно, понадобится аккуратно освободить отверстия игровых полей от мусора. Это будет удобнее сделать, если надеть поле на основу.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Важно! Убедитесь, что количество игроков совпадает с указанным на поле.

- 1 Поставьте **3D-основу** в центре стола. Наденьте на неё выбранное **игровое поле** (для ознакомления с игрой рекомендуем использовать поле 1 «Храмы в джунглях»).
- 2 Соберите **счётчик очков и раундов** и разместите его вокруг игрового поля.
- 3 Каждый игрок берёт **резинки** и **маркер** выбранного цвета. Поместите маркеры на нулевую отметку **счётчика очков**. Если в выбранном вами варианте игры ограниченное число раундов, поместите **маркер раундов** на отметку «1» **счётчика раундов**. Далее в начале каждого следующего раунда перемещайте маркер вперёд на одно деление счётчика.
- 4 Самый гибкий участник становится первым игроком партии. Тщательно перемешайте **карты** и раздайте по часовой стрелке:
 - ♦ первому игроку 4 карты,
 - ♦ второму — 5 карт,
 - ♦ третьему (если есть) — 6 карт,
 - ♦ четвёртому (если есть) — 7 карт.

Эти карты позволяют вам превращать природные ресурсы в каучукум, чтобы покорять пространство и собирать сокровища!

- 5 Затем положите **5 карт** **лицевой стороной вверх** рядом с игровым полем — это **открытый поток ресурсов**. Оставшиеся карты положите в виде стопки рядом с потоком ресурсов рубашкой вверх.
- 6 Кристаллики каучуковой энергии положите рядом с полем.



Пример подготовки для четырёх игроков:



Примечание:
В некоторых вариантах подготовка к игре может отличаться от вышеописанной. В таких случаях придерживайтесь указаний для выбранного варианта игры.

ХОД ИГРЫ

Игроки совершают ходы по очереди. В свой ход игрок может выполнить 2 действия (разных или одинаковых). Доступные действия:

1. ВЗЯТЬ 2 КАРТЫ В РУКУ
2. НАДЕТЬ РЕЗИНКУ НА СТОЛБИКИ



1. ВЗЯТЬ 2 КАРТЫ В РУКУ

Возьмите 2 карты из потока ресурсов и/или из стопки (в любом сочетании), чтобы пополнить свои запасы ресурсов. Запас карт ресурсов на руках не ограничен.

Если игрок берёт карты из потока ресурсов, то по завершении данного действия поток пополняется из стопки до 5 карт. Если карты в стопке закончились, возьмите карты сброса, тщательно перемешайте и положите их вновь рубашкой вверх рядом с потоком ресурсов.

2. НАДЕТЬ РЕЗИНКУ НА СТОЛБИКИ

На каждом игровом поле можно увидеть символы сокровищ и энергии каучукиума. Кроме того, на некоторых полях встречаются особые символы артефактов. Ваша цель — собрать как можно больше ценностей, **захватывая** секторы поля, а также выполняя особые задания, уникальные для каждой местности.

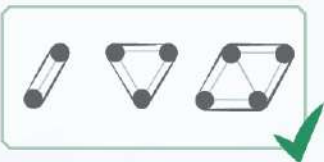
- Если на захваченном вами участке есть ценности , передвиньте маркер своего цвета на счётчике очков на столько делений вперёд, сколько ценностей вы собрали.
- Если на нём отмечена энергия каучукиума , возьмите соответствующее число кристалликов из общего запаса.
- Для других обозначений на поле смотрите правила для соответствующего варианта игры.

ЧТОБЫ ЗАХВАТИТЬ СЕКТОР ПОЛЯ, ЕГО НУЖНО ИЛИ ИССЛЕДОВАТЬ, ИЛИ ОКРУЖИТЬ.

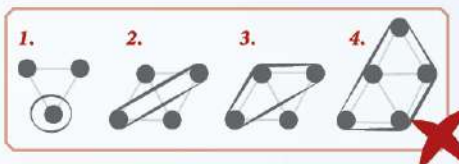
Исследование:

Чтобы исследовать территорию, наденьте одну резинку на 2, 3 или 4 соседних столбика, соблюдая линии, соединяющие столбики, и скиньте в сброс карты соответствующих столбикам цветов.

Надевать резинки можно только такими способами:



Так надевать резинки нельзя, потому что:



1. Резинка должна быть надета как минимум на 2 столбика
2. Резинка надета не на соседние столбики (их не соединяет линия)
3. Два из трёх столбиков не соединены линиями
4. Резинка надета больше, чем на 4 столбика

Внимание! Здесь приводятся только базовые правила, одинаковые для каждого варианта игры. Дополнительные правила для каждого варианта приведены в соответствующих разделах данного буклета.

Часть поля внутри надетой резинки считается исследованной вами, и вы получаете все изображённые на ней ценности и кристаллики энергии.

Примечание: все столбики, на которые надеты ваши резинки, считаются захваченными вами. Некоторые варианты захвата столбиков недоступны для отдельных вариантов игры (а где-то, напротив, появляются новые способы), поэтому внимательно читайте правила для каждого варианта игры. Доступные варианты захвата столбиков также изображены в левом верхнем углу каждого игрового поля.

Окружение:

Помимо исследования поля игроки могут также **окружать** участки поля. Участок считается **окружённым**, если он со всех сторон ограничен резинками одного цвета. Такой участок может состоять из нескольких треугольных фрагментов поля и содержать внутри себя резинки других игроков. Ценности и кристаллики энергии за такой участок засчитываются владельцу резинок так же, как и при исследовании участков.

Например:

1. Первую резинку игрок надел на два столбика.
2. Второй он исследовал треугольный участок поля.
3. Третью надел на 4 столбика.
4. Четвёртой резинкой игрок исследовал 2 треугольных участка внутри резинки и одновременно закончил окружение ещё 2 (белый участок), собрав таким образом 1 кристаллик каучукуума и 6 победных очков.



ПРАВИЛА ЗАХВАТА СТОЛБИКОВ:

- 👉 Первую резинку надевайте как минимум на один из **светящихся (стартовых) столбиков**, отмеченных на поле.
- 👉 Каждую следующую резинку надевайте как минимум на один из ранее захваченных вами столбиков.

ПРАВИЛА СБРОСА КАРТ:

- 👉 Чтобы надеть резинку на столбик, используйте карту соответствующего цвета на руках:
 - ♦ если **столбик ещё никем не занят**, скиньте карту такого же цвета, что и столбик, лицом вверх в стопку сброса, перед этим показав её другим игрокам;
 - ♦ если на столбике **уже есть ваша резинка**, то карту за него скидывать не нужно, этот столбик для вас бесплатный (даже если кроме вашей резинки на столбике есть резинки других игроков);
 - ♦ если на столбике **уже есть резинка другого игрока**, отдайте карту соответствующего цвета владельцу резинки (если на столбик надеты резинки нескольких игроков, отдайте карту любому из них по своему выбору);
- 👉 **2 карты одного цвета** можно использовать как джокер для захвата столбика любого цвета. Если на этом столбике уже есть резинки других игроков, отдайте обе карты любому из владельцев резинок или разделите карты между ними.

Например:



Чтобы надеть на столбики четвёртую резинку (пример слева), игроку достаточно сбросить только одну красную карту. Серый, синий и зелёный столбики уже заняты резинками того же игрока. Одним действием игрок одновременно исследует и окружает два разных участка поля. Чтобы окружить участок из 2 треугольников, игрок мог бы надеть резинку только на серый и зелёный столбики (пример справа), не сбрасывая за это карт. Но и в этом случае игрок использует одно из своих действий.

Например:

У Марины (розовые резинки) в руках 4 карты. Она надевает розовую резинку на зелёный, синий и жёлтый столбики на поле. За синий столбик ей сбрасывать карту не нужно, поскольку он уже занят её резинкой. Зелёный столбик никем до этого не был занят, поэтому зелёную карту она отправляет в сброс. Для захвата жёлтого столбика она использует две серые карты. Их Марина отдаёт владельцу синих резинок, поскольку он захватил этот столбик раньше неё.



ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ:

Один раз за ход игрок может потратить 3 заработанных кристаллика на 1 дополнительное (третье) действие (чтобы взять 2 карты или надеть резинку на столбики). Дополнительное действие используется сразу. Его приобретение действием не считается. Потраченные кристаллики энергии возвращаются в общий запас.

КОНЕЦ ИГРЫ

У каждого варианта игры разные условия окончания партии и итоговый подсчёт очков. Смотрите соответствующий раздел правил для каждого варианта игры. Однако в любом случае действуют следующие **общие правила**:

- 🏠 Раунд **всегда** доигрывается до конца. Все игроки выполняют одинаковое число ходов за партию, даже если условия окончания игры выполнены в начале или в середине раунда. По окончании последнего раунда игроки при необходимости переходят к итоговому подсчёту очков.
- 🏠 Каждые 3 **непотраченных кристаллика** энергии в конце игры приносят игроку **1 дополнительное победное очко**.
- 🏠 Побеждает игрок, собравший наибольшее количество победных очков. При **равном количестве очков** после итогового подсчёта у двух или более игроков, выигрывает тот из них, кто использовал **меньше резинок**. Если и количество резинок равно, то все эти игроки объявляются победителями.

Внимание! Снимайте с поля все резинки перед тем, как убрать игру в коробку. Не рекомендуется хранить резинки на столбиках или слишком сильно их растягивать: от этого они быстрее изнашиваются и рвутся.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

КАУЧУК

ОРЕН ШАЙНИН И ЯНИВ КАХАНА

1

ВАРИАНТ 1

«ХРАМЫ В ДЖУНГЛЯХ»

Вам, наконец, удалось активировать энергию каучукиума и совершить пространственно-временной скачок, и вы оказались у кромки тропического леса. Окружающие вас растительность и насекомые, а также влажный жаркий климат, наводят на мысль об азиатских тропиках. А, если верить слухам, в сердце тропиков спрятано множество заброшенных храмов. Поэтому вы решаете отправиться вглубь джунглей. Отыщите в зарослях несметные богатства и доберитесь до противоположного края джунглей, чтобы первым вернуться в родное измерение и получить вознаграждение за скорость.

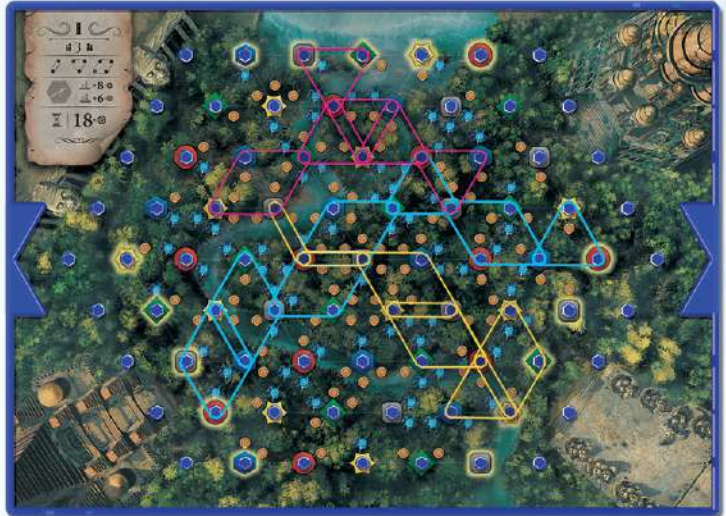
ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

Для игры используйте поле 1 для соответствующего количества игроков.

ОСОБЕННОСТИ ХОДА ИГРЫ

Стартовые столбики каждого игрока — это светящиеся столбики вдоль ближайшего к нему края. Каждый игрок начинает игру с одного из этих столбиков.

Ваша **цель** — заработать наибольшее количество победных очков. Для этого можно собирать ценности на поле, а также, возможно, пересечь игровое поле до края, противоположного тому, с которого вы начали. Первый игрок, которому удалось достичь противоположного края поля, получает в награду 8 дополнительных очков, второй — 6 дополнительных очков.



Например:

Только синему игроку удалось добраться до противоположного края поля. В награду за это он получает 8 дополнительных очков.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается после раунда, в котором хотя бы один из игроков набирает 18 или более победных очков.

2

ВАРИАНТ 2

«ИЗВЕРЖЕНИЕ ВУЛКАНА»

Вы неожиданно оказались у самого жерла вулкана. И он вот-вот взорвётся! А у подножия виднеются античные постройки, явно брошенные жителями в попытке спастись от извержения. Там наверняка осталось множество ценных предметов. У вас есть уникальная возможность спасти хотя бы часть древних сокровищ, но торопитесь, время на исходе!

ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

Для игры используйте поле 2 для соответствующего количества игроков.

В этом варианте игры ограниченное количество раундов, поэтому поместите маркер раундов на отметку «1» на счётчике раундов.

ОСОБЕННОСТИ ХОДА ИГРЫ

Игроки начинают игру с любого из столбиков непосредственно вокруг жерла вулкана.

Не забудьте, что игрокам засчитываются ценности не только с исследованных участков поля, но и с участков, окружённых резинками одного игрока.

Пример первого раунда при игре втроём



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

У игроков есть **6 раундов**, чтобы собрать как можно больше ценностей, после чего вулкан начинает извергаться и требуется немедленная эвакуация. Для того чтобы эвакуироваться вместе со всеми собранными ценностями, каждому игроку необходимо иметь в запасе **как минимум 7 неиспользованных кристалликов энергии**. В конце игры сбросьте 7 кристалликов в общий запас, оставшиеся кристаллики используйте для начисления дополнительных очков, как обычно. В противном случае вам придется оставить все собранные ценности у подножия вулкана и спасти собственную шкуру — вы автоматически проигрываете.

3

ВАРИАНТ 3

«ГОРОД НА ОСТРОВАХ»

При очередном перемещении вы появляетесь в большом оживлённом городе, пронизанном сетью бурлящих энергией каналов. Вскоре главная площадь города окончательно уйдёт под воду, но кто же спасёт сокровища на ней? Вам выпал уникальный шанс! Перекидывайте через каналы гибкие мостики и собирайте в стремительных потоках энергию каучукума, чтобы быстрее перемещаться между островами и накопить больше ценностей, чем ваши соперники.

ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

Для игры используйте поле 3 для соответствующего количества игроков.

ОСОБЕННОСТИ ХОДА ИГРЫ

Стартовые столбики каждого игрока — это светящиеся столбики вдоль ближайшего к нему края. Каждый игрок начинает игру с одного из этих столбиков.

Острова на игровом поле разделены водными каналами, которые можно пересекать **только** «мостиками» (1 резинка на двух столбиках по обеим сторонам канала), накапливая при этом кристаллики энергии. А ценности, расположенные на островах, можно собирать, **только исследуя** территорию. Окружение участков поля не приносит очков и кристалликов энергии ни с островов, ни с каналов.

Например:

За несколько ходов Игорь захватил участки на трёх островах (и заработал 16 победных очков и 2 кристаллика энергии), а также трижды пересёк водный канал (накопив ещё 6 кристалликов энергии). В результате часть водного канала оказалась окружена его резинками, но энергия, оказавшаяся внутри такого окружения, в данном варианте игры не засчитывается.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается после раунда, в котором хотя бы один из игроков набирает **18** или более победных очков.

4

ВАРИАНТ 4

«РИСУНКИ НА ПЛАТО»

Вас занесло на голое плато, и только ровные линии загадочных гигантских рисунков указывают на присутствие какой-то древней цивилизации. Рисунки словно заряжены энергией каучукиума, но на первый взгляд ничего ценного здесь нет. Однако эти необычные рисунки — сокровище сами по себе! Они наверняка принесут вам славу и богатство!

ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

Для игры используйте **поле 4** для соответствующего количества игроков.

Поместите **маркер раундов** на нулевую отметку счётчика рисунков (он же счётчик раундов). Каждый раз, когда игроки исследуют последний фрагмент очередного рисунка, перемещайте маркер на одно деление вперёд.

ОСОБЕННОСТИ ХОДА ИГРЫ

Игроки начинают игру с любого незанятого светящегося столбика на игровом поле.

Ваша **цель** — **полностью исследовать** как можно больше рисунков на поле, избегая пустых секторов. В данном варианте игры каждую резинку можно надеть **либо на 3, либо на 4 столбика**, захват только 2 столбиков запрещён. Рисунок полностью исследован, когда **все его фрагменты исследованы** резинками одного или нескольких игроков. При этом одной резинкой можно исследовать фрагменты одного или сразу двух рисунков. Однако если вы исследуете или окружаете своими резинками секторы поля без рисунков, вы **теряете по 3 очка** (или все очки, если вы ещё не успели накопить достаточно очков) за каждый такой пустой сектор.

В данном варианте игры очки начисляются по следующим правилам:

🏠 **1 очко** за каждый треугольный сектор рисунка (т. е., если вы надеваете резинку сразу на 4 столбика и исследуете таким образом два фрагмента рисунка одновременно, добавьте себе 2 очка). Каждый фрагмент рисунка, как и все другие обозначения на поле, приносит очки только один раз;

🏠 **1 дополнительное очко** за исследование последнего фрагмента рисунка;

🏠 как только рисунок полностью исследован, игрок, исследовавший **больше всех треугольных** секторов этого рисунка, получает:

- ♦ **1 дополнительное очко**, если рисунок занимает 4 треугольных сектора поля;
- ♦ **2 дополнительных очка**, если рисунок занимает 5 треугольных секторов;
- ♦ **3 дополнительных очка**, если рисунок занимает 6 треугольных секторов.

Примечание: если 2 или более игроков исследовали одинаковое количество фрагментов рисунка, все они получают дополнительные очки в полном объёме.



Например:

1. В свой ход Алёна (оранжевые резинки) надевает резинку на 4 столбика, исследуя сразу 2 фрагмента нового рисунка. В результате этого действия пустой сегмент (1a) оказывается окружённым разными резинками, и игроки не получают за него штрафа.
2. Затем Марина (розовые резинки) в свой ход исследует новый рисунок, зарабатывая 2 победных очка за 2 фрагмента с рисунком и 1 кристаллик энергии. Однако при этом пустой сегмент (2a) оказывается полностью окружён её резинками, поэтому после начисления очков за исследованный фрагмент, Марина получает **штраф 3 очка** за пустой сегмент поля.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается после раунда, в котором полностью исследованы:

- 👑 5 рисунков при игре **вдвоём**;
- 👑 7 рисунков при игре **втроём**;
- 👑 9 рисунков при игре **вчетвером**.



ВАРИАНТ 5

«ДРЕВНИЕ РУИНЫ»

После очередного пространственно-временного перемещения вы приземляетесь среди полуразрушенных зданий, древних статуй и окаменелых останков. Должно быть, это объект огромной археологической важности! Его исследование не возбраняется, но за аккуратно огороженные участки раскопок археологи вас щедро наградят.

ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

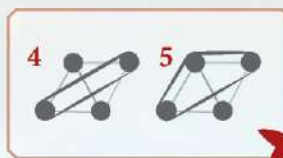
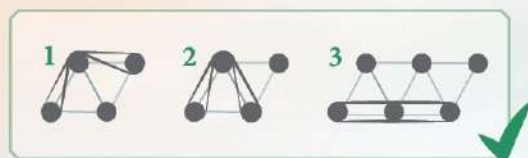
Для игры используйте **поле 5** для соответствующего количества игроков.

В этом варианте игры ограниченное количество раундов, поэтому поместите **маркер раундов** на отметку «1» на счётчике раундов.

ОСОБЕННОСТИ ХОДА ИГРЫ

Стартовые столбики каждого игрока — это светящиеся столбики вдоль ближайшего к нему края. Каждый игрок начинает игру с одного из этих столбиков.

В данном варианте игры для окружения территории игроки могут помимо трёх стандартных вариантов надевания резинок использовать «**длинные ограждения**»: надевать резинку на 3 столбика в виде «дорожки», соблюдая линии между столбиками и скидывая карты за каждый новый захваченный столбик. Такие ограждения могут быть прямыми (3) или изогнутыми (1 и 2).



Способы 4 и 5 не являются «**длинными ограждениями**»:

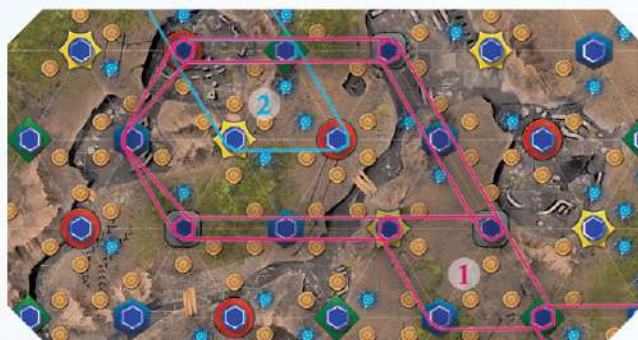
- резинка 4 натянута только на два столбика, к тому же, не соединённых линиями;

- обе половинки резинки должны огибать средний столбик (5).

Ваша цель — огораживать участки раскопок для археологов. Если игрок **окружает** участок, состоящий из 4 или более **треугольных секторов поля**, ранее не исследованных и не окружённых другими игроками, то он получает по 1 **дополнительному очку** за каждый такой сектор в дополнение к собранным с него ценностям.

Например:

Марина огородила розовыми резинками участок поля. Сектор 1 она исследовала, поэтому он не включается в число огороженных треугольников и за него Марина дополнительных очков не получает. Сектор 2 Никита исследовал до того, как Марина успела полностью окружить свой участок, и уже собрал с него очки и кристаллики. Этот сектор также не включается в число огороженных участков и не учитывается при подсчёте дополнительных очков. Таким образом, Марина получает 4 кристаллика энергии и 13 очков за ценности на участке, а также зарабатывает 9 дополнительных очков за окружение участка размером в 9 треугольных секторов.



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра завершается после **6 раунда**. Если к концу шестого раунда вы не успели завершить окружение, то оно, к сожалению, не засчитывается.

«ПРОКЛЯТЫЙ ТРЕУГОЛЬНИК»

Вы очутились посреди океана. Вокруг, куда ни глянь — вода, а под вами останки множества затонувших кораблей, а значит, и сокровищ. Нырять в воду, но долго на одном участке не задерживайтесь, ведь течениями ценности раскидало по всему дну. Секрет успеха — исследовать как можно больше участков морского дна!

ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

Для игры используйте поле 6 для соответствующего количества игроков.

В данном варианте игры **нет потока ресурсов**. Перед началом игры тщательно перемешайте карты и раздайте каждому игроку по **12 карт** рубашкой вверх. Эти карты составят **индивидуальные стопки игроков**. Положите свою стопку карт перед собой рубашкой вверх. Остальные карты уберите в коробку, в данном варианте игры они вам не понадобятся. В начале игры каждый игрок набирает из своей стопки **столько карт** на руку, сколько указано в разделе «Подготовка к игре» базовых правил.

ОСОБЕННОСТИ ХОДА ИГРЫ

В данном варианте игры на поле **нет стартовых столбиков** — игроки могут начинать с любого столбика на поле. Также игроки не обязаны надевать резинки на ранее захваченные столбики. При наличии подходящих карт игрок может исследовать участки, не имеющие общих столбиков с его предыдущими участками.

Ваша **цель** — исследовать как можно больше **отдельных участков** морского дна. **Отдельный участок** — это участок, исследованный игроком и не имеющий общих столбиков с другими исследованными тем же игроком секторами поля. Отдельный участок может состоять из одного или нескольких треугольных секторов поля. Каждый такой участок приносит своему владельцу по **4 дополнительных очка** в конце игры.

В свой ход игрок может выполнить 2 любых действия из возможных (одинаковых или разных):

1 Взять **3 карты** из своей стопки. Если в стопке игрока закончились карты, он замешивает карты из своей стопки сброса и использует их повторно. Стопка сброса замешивается непосредственно перед тем, как игроку требуется набрать карты.

2 Надеть резинку на **3 или 4 соседних столбика** (в данном варианте игры нельзя надевать резинку только на 2 столбика). При захвате свободного или ранее захваченного вами столбика действуйте по обычным правилам, однако при захвате столбика, занятого другим игроком, отдайте ему **1 кристаллик энергии или соответствующую карту** (но помните, что в этом случае в вашей стопке станет на одну (или 2) карты меньше). Если вы решите отдать кристаллик, карту за этот столбик положите в свою стопку сброса. Это необходимо сделать до того, как вы соберёте ценности и кристаллики с нового участка.

Примечание: окружать территорию в данном варианте игры не запрещается, если для этого используются только указанные здесь способы надевания резинок. При этом окружённая и исследованная этими резинками территория считается одним участком.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается после раунда, в котором хотя бы один из игроков набирает 15 или более победных очков. Затем игроки приступают к итоговому подсчёту очков.

В конце игры каждый **отдельный участок** игрока приносит своему владельцу по 4 **дополнительных очка** независимо от своего размера.



Например:

Игорю (розовые резинки) за партию удалось сформировать только 2 отдельных участка. Секторы 1, 2, 3 и 4 считаются одним участком, поскольку каждую пару резинок объединяет как минимум один общий столбик. Таким образом, при итоговом подсчёте очков Игорь зарабатывает 8 дополнительных очков за 2 отдельных участка.



ВАРИАНТ 7

«ТРЕБОВАТЕЛЬНЫЕ БОГИ»

В этой местности жители поклоняются разным богам, на что указывают два разных типа тотемов. Оба бога требуют к себе уважения и преданности. Проявите своё уважение к всемогущим властителям, осторожно исследуя их тотемы отдельно от прочих участков, и захватите больше всего тотемов, чтобы продемонстрировать свою преданность. Покажите себя ярким приверженцем одного из богов, и местные жители озолотят вас! А сумеете расположить к себе обоих богов, и больше никогда ни в чём не будете знать нужды!

ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

Для игры используйте поле 7 для соответствующего количества игроков.

ОСОБЕННОСТИ ХОДА ИГРЫ

Стартовые столбики каждого игрока — это светящиеся столбики вдоль ближайшего к нему края. Каждый игрок начинает игру с одного из этих столбиков.

На игровом поле расположены тотемы двух типов:



оранжевые



синие

Нельзя исследовать одной резинкой фрагмент поля с тотемом и обычную землю (1).

Однако можно исследовать тотемы по отдельности (2), окружать отдельно стоящие тотемы (3), а также участки разного типа (разные тотемы и обычную землю одновременно) (4).



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается после раунда, в котором хотя бы один из игроков набирает 18 или более победных очков. После чего игроки приступают к итоговому подсчёту очков.

В конце игры игроки, исследовавшие и/или окружившие наибольшее количество тотемов **одного типа** (синих или оранжевых), получают **по 6 дополнительных очков**. Если у двоих или более игроков одинаковое количество тотемов одного типа, дополнительные очки делятся между этими игроками поровну (если получается дробное число, результат округляется в большую сторону).



Например:

Игорь (голубые резинки) и Никита (зелёные резинки) закончили партию после того, как Игорю удалось окружить большой участок поля. Они переходят к финальному подсчёту очков. Никита успел окружить 1 оранжевый тотем и захватил 2 синих тотема за игру, тогда как Игорь окружил 1 оранжевый тотем и исследовал только 1 синий тотем. Поэтому Никита получает 6 дополнительных очков за наибольшее число синих тотемов, а награда за оранжевые тотемы делится поровну между игроками. Игорь и Никита получают за них по 3 очка.

8

ВАРИАНТ 8

«ЛАБИРИНТ»

Ого! Вы оказались в огромном лабиринте. В его узких извилистых ходах можно обнаружить множество могущественных магических артефактов. Исследуйте туннели и соберите как можно больше полных комплектов волшебного оружия, чтобы заработать состояние. Однако постарайтесь не ходить по собственным следам, иначе ваш каучукиум в столь замкнутом пространстве сработает против вас же!

ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

Для игры используйте поле 8 для соответствующего количества игроков.

Перед игрой раздайте каждому игроку по 18 резинок выбранного им цвета. Остальные резинки уберите в коробку. В данном варианте игры они вам не понадобятся.

ОСОБЕННОСТИ ХОДА ИГРЫ

Стартовые столбики каждого игрока — это светящиеся столбики вдоль ближайшего к нему края. Каждый игрок начинает игру с одного из этих столбиков.

Все ценности и артефакты в данном варианте игры расположены на линиях, соединяющих столбики, а не внутри треугольных секторов поля.

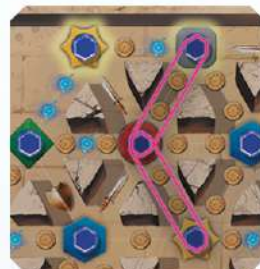
Ваша **цель** — собрать как можно больше ценностей и комплектов оружия вдоль этих линий и избегать пересечения собственной дорожки из резинок.

Надевать резинки можно **только на 2 соседних столбика**, присоединяя их к «голове» цепочки. Таким образом, стартовый столбик всегда будет «хвостом» вашей цепочки. Однако, если в первом раунде вы надеваете резинку на **2 стартовых столбика**, вы можете решить, какой из этих столбиков «голова», а какой — «хвост» вашей будущей цепочки. Начинать новые дорожки из резинок от середины или «хвоста» цепочки **нельзя**.

Например:



Алёна надевает первую резинку на 2 стартовых столбика, поэтому она может выбрать, какой из этих столбиков станет «головой» её будущей цепочки, а какой — «хвостом». Она решает продолжить цепочку от жёлтого столбика.



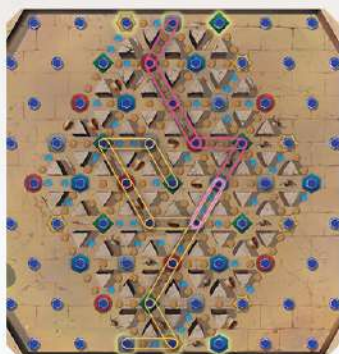
Марина надевает первую резинку только на один из стартовых столбиков, который автоматически становится «хвостом» её цепочки, и следующую резинку она может присоединить только к красному столбику.

Пересекать чужие цепочки можно по обычным правилам, отдавая карты за ранее занятые столбики, однако при пересечении собственной цепочки вы каждый раз **теряете по 5 победных очков** (если у вас меньше 5 очков на счётчике, просто поместите свой маркер на нулевую отметку).

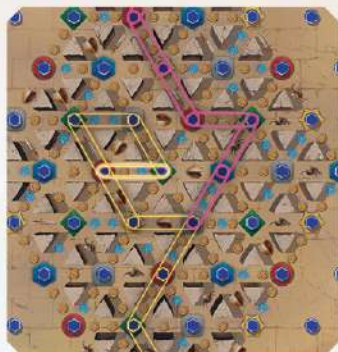
Пример (продолжение):

Марина и Алёна продолжают партию.

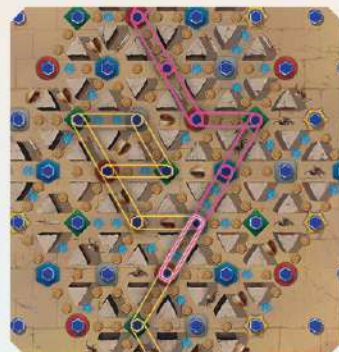
Марина надевает очередную резинку на серый столбик, уже занятый резинками Алёны и отдаёт ей за это серую карту, зарабатывая 2 кристаллика энергии:



Затем Алёна решает надеть резинку на красный столбик, уже занятый её собственными резинками. Она не сбрасывает за это действие карт, зарабатывает при этом 1 победное очко и 1 кристаллик энергии, но получает штраф, -5 победных очков, за пересечение собственной цепочки:



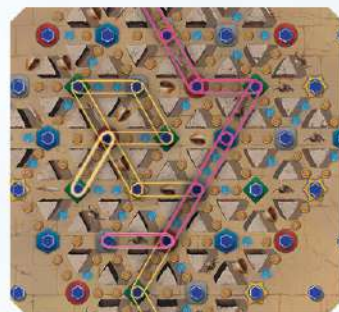
Марина идёт по следам Алёны и надевает резинку на красный столбик Алёны, отдавая ей красную карту. За это действие она, однако, ничего не получает, потому что Алёна уже собрала все ценности с этого участка поля:



При сборе **любого** из трёх магических артефактов (меча, щита или шлема), **возьмите** в качестве бонуса **1 карту** из потока ресурсов или из стопки (не считается действием).

Пример (окончание):

Марина и Алёна продолжают игру, и в следующем раунде Алёна зарабатывает 2 победных очка, а Марина собирает один из артефактов и берёт за него 1 дополнительную карту:



КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается после раунда, в котором хотя бы у одного из игроков **заканчиваются резинки**.

В **конце игры** за **каждый** комплект из **трёх разных артефактов** (меч, щит и шлем) игрок получает **по 5 дополнительных очков**.

КАУЧУК

ОРЕН ШАЙНИН И ЯНИВ КАХАНА

Авторы хотели бы поблагодарить всех, кто поддерживал их и помогал в создании игры: Салли Халон, Галит Кахана, Шарон Шайнин, Инон Коэн, Жереми Клетцкин, Софи Эден, Ориан Интератор и «The Kingdom», Элиран Теллер, Офер Франк, Омер Халон, Алона Халон, Влад Виленский, Михаэль Тресер, Яир Лемпер, Яар Зигерман и Итай Кахана.

Авторы игры: Орен Шайнин, Янив Кахана

Иллюстраторы: Максим Сулейманов,
Александр Роммель (aeggoscare)

Дизайнер: Анастасия Дурова

Вёрстка: Анастасия Дурова, Анна Медведева

Главный редактор: Анна Серова

Редактор: Мария Кравченко

Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается
АЛЕКСАНДРУ ПЕШКОВУ и ЕКАТЕРИНЕ ПЛУЖНИКОВОЙ.

GRAVITIX
GAMES

Компоненты могут отличаться
от изображённых.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



Для просмотра видео-правил игры считайте QR-код с помощью мобильного устройства или перейдите по ссылке:

http://lifestyleltd.ru/games/kauchuk_video/

