

Michael Kiesling

OUTBACK



ПРАВИЛА

НУСН!



ПРАВИЛА

OUTBACK

Дикое развлечение для 2-4 игроков в возрасте от 8 лет и старше

Вы находитесь в глубине Австралийского Аутбэка, в безлюдной пустыне, не имеющей выхода к морю. Помогите рейнджерам позаботиться о животных! Новых животных необходимо расселять и удобно располагать в заповеднике, поближе к своим сородичам. Потому что за это вы получаете очки! Кому удастся разместить животных максимально комфортно и заработать больше всего очков?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Расселяйте животных в своем заповеднике в Аутбэке так, чтобы набрать как можно больше очков. Животные одного вида приносят больше очков, когда они находятся рядом друг с другом, чем когда они изолированы. Но будьте осторожны! Верхняя часть шкалы подсчета очков снова начинается с 1 очка, а на левой части шкалы вы получите очки только за трех своих самых нижних животных.

СОСТАВ ИГРЫ

1 джип



Животных доставляют в заповедник на джипе. На протяжении игры забирайте животных из джипа, и расселяйте их в своем заповеднике в Аутбэке.

Как собрать джип:



4 заповедника в Аутбэке

Ваш заповедник в Аутбэке. Здесь вы будете размещать своих животных на шестиугольных клетках.

Левая шкала подсчета очков

Верхняя шкала подсчета очков

Бонусные места для разных видов животных.



Эти числа показывают, сколько одинаковых символов животных вам нужно выбросить, чтобы поместить животное в этот ряд.



90 жетонов с животными

По 18 жетонов каждого вида животных.

Лицевая сторона



Эму



Кенгуру



Коала



Утконос



Варан

Обратная сторона



20 маркеров подсчета очков

По 4 маркера для каждого вида животных (по 1 комплекту для каждого игрока).

Лицевая сторона



Обратная сторона



20 бонусных жетонов

По 4 бонусных жетона для каждого вида животных (по 1 для каждого игрока).



Примечание: есть еще 14 бонусных жетонов, необходимых только в варианте «Аутбэк Плюс», который описан в конце этих правил.

7 кубиков животных (1 из которых только для варианта «Аутбэк Плюс»). Каждое животное на каждом кубике изображено один раз.

Это символ джокера.



1 маркер первого игрока



1 тканевый мешок



4 подсказки



ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Поставьте джип на середину стола, чтобы все могли до него дотянуться. Положите все **жетоны животных в мешок** и перемешайте их. Затем возьмите 5 жетонов из мешка, не глядя разложите их лицевой стороной вверх на 5 ячеек джипа.

Приготовьте **6 кубиков животных**. Седьмой кубик не нужен для этой игры.

Каждый игрок получает **1 планшет заповедника в Аутбэке**, **5 маркеров подсчета очков** (по одному для каждого вида животных) и **5 бонусных жетонов** (по одному для каждого вида животных).

Каждый игрок размещает свой планшет заповедника стороной с пятью бонусными местами вверх, помещает 5 маркеров подсчета очков в 5 углублений, соответствующих -3 на левой шкале подсчета очков.

Наконец, каждый игрок кладет рядом с планшетом свои 5 бонусных жетонов: они понадобятся во время игры.

Положите оставшиеся материалы в коробку: они вам не понадобятся в этой игре.

Каждый игрок бросает кубики. Игрок, выбросивший наибольшее количество одинаковых животных (джокер не считается), берет **маркер первого игрока**, который он будет держать перед собой на протяжении всей игры, и начинает играть.

Подготовка игры для 4 игроков



КАК ИГРАТЬ

Игроки ходят по часовой стрелке. В свой ход вы бросаете кубики, пытаетесь получить в результате виды животных, присутствующих на джипе, чтобы потом можно было разместить их на своем планшете Аутбэка: чем больше одинаковых животных вы получите, тем на более высокой строке планшета вы сможете разместить его.

Джип полон?

В начале своего хода проверьте, есть ли в джипе 5 животных. Если животные не все, заполните животными из мешка (не глядя) все пустые места в джипе.

Примечание: если в джипе 5 животных одного вида, вы можете заменить всех животных новыми, взяв их, не глядя, из мешка.

Как получить животных из джипа

Вы хотите добавить животных в свой заповедник в Аутбэке. При этом следует помнить о нескольких вещах: рядом с каждой строкой в вашем заповеднике есть число. Оно указывает, сколько одинаковых символов животных вам нужно выбросить, чтобы разместить животное в этом ряду. Вы можете использовать джокера как любой вид животных, но вы не можете использовать его отдельно без другого символа животного. В зависимости от того, что вы выбросите на кубиках, в свой ход вы можете разместить 1, 2 или даже 3 животных в свой Аутбэк.

Пример:

С первой попытки Анна выбрасывает: 3 коалы, 1 кенгуру, 1 утконос и 1 джокер. Она оставляет трех коал и джокера, откладывая их в сторону. Затем она снова бросает оставшиеся кубики. Теперь она выбрасывает 1х эму и 1х джокер. Она довольна результатом и пропускает третий бросок. Она раскладывает свои кубики на две группы: 3 коалы + 1 джокер = 4 коалы и 1 эму + джокер = 2 эму. Затем она берет 1 жетон коалы и 1 жетон эму из джипа и кладет коалу в ряд с цифрой 4, а эму в ряд с цифрой 2. Она кладет эму в крайнее левое место, а коалу – в ряд справа соответствующих строк. Это дает ей достаточно места в следующих ходах, чтобы уложить рядом эму и коал.



Бросьте кубики

Чтобы поселить одного или нескольких животных из джипа в своем заповеднике, вам нужно будет попытаться выбросить на кубиках символы, соответствующие одному или нескольким животным, из доступных в джипе.

Бросьте 6 кубиков. Вы можете бросать кубики до 3-х раз в свой ход. Вам не нужно перебрасывать все кубики, вы можете отложить 1 или несколько кубиков и использовать их позже, чтобы получить животных из джипа. Вы также можете добавить к броску кубики, которые вы отложили в предыдущих бросках этого хода.

Важно! Обратите внимание, какие животные находятся в джипе, потому что это единственные животные, которых вы можете разместить в этот ход в своем заповеднике. Если, например, в джипе нет кенгуру, то нет смысла собирать кубики с символом кенгуру.

Размещение жетонов животных в вашем заповеднике в Аутбэке

После того, как вы бросили кубики 3 раза (или меньше, если вас удовлетворил первый или второй бросок), сопоставьте кубик с животным(-ми) в джипе, которое(-х) вы хотите взять. Затем возьмите животное(-х) и положите его на любое место в соответствующем ряду. После размещения жетона в своем заповеднике снова заполните пустые места в джипе, вытаскивая жетоны из мешка, не глядя на них.

Первый бросок



Второй бросок

(двумя кубиками, не отложенными после первого броска)



Нет подходящих символов животных?

Если после 3 попыток броска кубиков вы не выбросите соответствующие символы животных, которые вам нужны, чтобы забрать жетоны животных из джипа, вам не повезло. Вытащите жетон из мешка и положите ее лицевой стороной вниз на любое место в своем заповеднике. Теперь это засушливое место, оно заблокировано и никогда не может быть занято животными. В конце игры вы получите -2 очка за каждое засушливое место в вашем заповеднике.

Пример:

Джулия смогла положить 2 жетона животных в свой заповедник. Она положила варана рядом с другим вараном, который уже был в ее заповеднике, и утконоса рядом с группой утконосов. За варана Джулия получает 2 очка: 1 очко за то, что выложенный жетон, и 1 очко за жетон, который уже находился в ее заповеднике. Джулия смогла положить своего утконоса рядом с группой из нескольких утконосов и получила 1 очко за новый жетон утконоса, и по 1 очку за каждого другого утконоса в соединенной группе. За одинокого утконоса, не входящего в группу, она не получает никаких очков. Выложив нового утконоса, она сформировала группу из 4 утконосов. Она получает в общей сложности 4 очка за эту группу.



Подсчет очков

Вы получаете очки за всех животных, которых смогли разместить в своем заповеднике в Аутбэке во время этого раунда. Для каждого нового животного вы можете переместить свой маркер подсчета очков соответствующего животного на 1 очко вперед по шкале подсчета очков.

Если новое животное находится рядом с другим животным своего вида или связанной группой животных своего вида, вы получаете дополнительное очко за каждого из этих животных.

Шкала подсчета очков

Шкала подсчета очков разделена на две части: одну слева и одну сверху. Подсчет очков начинается на левой шкале подсчета очков. Как только маркер подсчета очков достигает верха левой шкалы, он продолжает движение по верхней шкале. Верхняя шкала очков снова начинается с 1, но пусть это вас не беспокоит. В конце игры очки за левую шкалу подсчета очков начисляются только за 3 последних (нижних) маркера, то есть 3 маркера, ближайших к низу. Это означает, что чаще хорошо иметь 2 маркера на верхней шкале.

Примечание:

- При получении очков за животное в первый раз переместите соответствующий маркер подсчета очков со стартовой группы делений -3 на деление 1. Игнорируйте другие деления на -3.

- Как только ваш маркер очков достигнет конца на верхней шкале очков, оставьте его там. Оставшиеся очки сгорают.

Бонусные жетоны

Как только вам удастся разместить в вашем заповеднике в Аутбэке хотя бы 3 животных одного вида, даже если они не находятся рядом, немедленно возьмите бонусный жетон, животного соответствующего вида, и поместите его на первое бесплатное бонусное место в своем заповеднике в Аутбэке. За первый бонусный жетон вы получите 1 очко, за второй - 2 очка, за третий - 3 очка, за четвертый - 4 очка и за пятый - 5 очков. Немедленно переместите соответствующий маркер подсчета очков вперед по шкале подсчета очков.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда игрок занимает последнее свободное место в своем заповеднике. Игроки доигрывают этот раунд (выполняют ходы по обычным правилам), пока не дойдут до первого игрока. Игрок с маркером первого игрока не делает больше никаких ходов и не начинает новый раунд. На этом игра заканчивается.

И победителем становится ...

Каждый игрок подсчитывает свои очки. Сложите очки **трех** ваших последних маркеров подсчета очков на левой шкале и значения всех ваших маркеров подсчета очков на верхней шкале.

Из этого промежуточного итога вычитите 2 очка за каждое засушливое место в вашем заповеднике в Аутбэке (места, занятые жетонами лицевой стороной вниз).

Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьей выигрывает тот игрок, у которого больше всего бонусных жетонов. И если все-таки ничья, то эти игроки делят победу.

Пример:

Сабина получает очки за последние 3 маркера на левой шкале подсчета очков следующим образом:

-3 очка за коалу

2 очка за варана

5 ОЧКОВ ЭМУ

За кенгуру она, к сожалению, не получает никаких очков, потому что его нет среди последних (нижних) 3-х маркеров. Сабина также получает очки за все свои отметки на верхней шкале очков. На верхней шкале подсчета очков у нее есть только один маркер – утконос, за который она получает 8 очков.

$$-3 + 2 + 5 + 8 = 12 \text{ очков}$$

Так как у нее есть один перевернутый жетон в ее заповеднике, она должна вычесть 2 очка.

Таким образом, сумма набранных ею очков равна 10.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ КОНЕЦ ИГРЫ

Продолжайте играть, пока все игроки не заселят все места в своих заповедниках. Каждый игрок, завершивший свою игру, ждет, когда закончат другие. Как только все заполнят свой заповедник, победит игрок с максимальным количеством очков! В случае ничьей выигрывает игрок с наибольшим количеством бонусных жетонов. И если все-таки ничья, то эти игроки делят победу.



OUTWYCK ПЛЮС

Для этого варианта игры некоторые правила меняются.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

В этом варианте вам также понадобятся:

- другие бонусные жетоны
- седьмой кубик
- возможно 4 жетона штрафных очков, если вы хотите играть вариант со штрафами (см. инструкции в конце игры)

В этом варианте вам не понадобятся:

- бонусные жетоны из основного варианта игры, уберите их в коробку. Подготовьте игру, как описано выше. Однако кладите планшеты игроков стороной с бонусными местами вниз. Разместите 14 дополнительных бонусных жетонов в центре стола, чтобы все игроки могли их видеть.

Подготовка игры для 3 игроков



Примечание: при желании вы можете играть с меньшим количеством бонусных жетонов. В этом случае переверните все бонусные жетоны лицевой стороной вниз, перемешайте их и возьмите 5 наугад. Переверните выбранные жетоны лицевой стороной вверх, чтобы они были видны всем игрокам. Оставшиеся жетоны верните в коробку.

Подсказка: рекомендуем отсортировать бонусные жетоны по типу, чтобы у вас был лучший обзор во время игры.

КАК ИГРАТЬ

Играйте, как описано выше в основной игре, но на этот раз бросайте все 7 кубиков вместо 6. Бонус за трех животных одного вида больше не применяется. Но в конце каждого хода проверяйте, имеете ли вы право на получение одного или нескольких доступных бонусных жетонов. Чтобы получить один из жетонов, вы должны соответствовать его требованиям. Если требования удовлетворены, возьмите бонусный жетон и положите его лицевой стороной вниз перед собой на стол.

Примечание: каждый бонусный жетон представлен в игре одним экземпляром. После того, как жетон будет взят каким-либо игроком, никто другой больше не может претендовать на этот жетон.

БОНУСНЫЕ ЖЕТОНЫ



Игрок, первым завершивший указанный ряд, заняв все его места **животными**, получает очки, указанные на жетоне. Если в ряду есть места с засухой (перевернутые жетоны), игрок не имеет права на получение бонуса за этот ряд.



Первый игрок, у которого в заповеднике есть 5 животных одного вида (не обязательно соседних), получает 2 очка.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается так же, как и в основной игре. Сложите свои очки на шкалах подсчета очков и вычитите очки за заблокированные места, если они есть. Затем переверните свои бонусные жетоны и прибавьте их очки к полученным ранее. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков! В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством бонусных жетонов. И если все равно ничья, эти игроки делят победу.



Первый игрок, заселивший весь заповедник, получает 3 очка.



Тот, у кого больше нет маркера очков на стартовой позиции с -3, получает 2 очка.



Игрок, первым переместивший 2 маркера на верхнюю шкалу подсчета очков, получает 2 очка.



OUTBACK

Кооперативный вариант для 4 игроков

Играйте по основным правилам, со следующими изменениями:

выберите партнера так, чтобы у вас было две команды с двумя игроками.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Каждый игрок получает планшет заповедника в Аутбэке. Положите перед собой планшет стороной с 5 бонусными местами (однако в этом варианте эти бонусные места не используются).

Приготовьте все 7 кубиков животных. Положите 5 бонусных жетонов с животными из варианта Аутбэк Плюс в середину стола.

КАК ИГРАТЬ

Выберите первого игрока. Далее все ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход бросьте все 7 кубиков. Если вы берете более одного животного, отдайте второе животное своему партнеру. Он должен поместить его в свой заповедник в соответствии с обычными правилами размещения в своем заповеднике.

Взятые животные должны всегда чередоваться между партнерами. Игрок не может взять двух животных, если его партнер не получит одного.

Не забывайте про бонусные жетоны! Как только вы сможете выполнить требование одного из жетонов, вы можете претендовать на него.

КОНЕЦ ИГРЫ

Играйте, пока один из игроков не заселит полностью свой заповедник. Закончите этот раунд, чтобы у всех было одинаковое количество ходов. Теперь каждый считает свои очки. Партнеры в командах складывают свои очки. Команда с наибольшим количеством очков побеждает в игре. В случае ничьей побеждает команда с наибольшим количеством бонусных жетонов.



ВАРИАНТ С ЖЕТОНАМИ ШТРАФОВ

Перед началом игры перемешайте 4 жетона со штрафами и возьмите один случайным образом. Остальные 3 положите обратно в коробку, они не понадобятся в этой игре. Этот жетон представляет собой штраф, который получают игроки, разместившие один или несколько жетонов засушливых областей (жетоны животных лицевой стороной вниз) в своем заповеднике в Аутбэке.



За каждое засушливое место в вашем заповеднике вы получите штраф: -3 очка.



За каждое засушливое место в вашем заповеднике вы получите штраф, равный значению соответствующего ряда. Например, если у вас есть засушливое место в 4-м ряду, вы получите штраф -5 очков.

Играть по правилам варианта «Аутбэк Плюс». При подсчете очков за штрафные жетоны вам больше не придется вычитать 2 очка за каждое засушливое место в заповеднике, но вам придется соблюдать более строгое правило! В зависимости от жетона вы получите следующие штрафы:



В этих двух жетонах будут учитываться жетоны животных, прилегающие к засушливому месту. Каждое соседнее животное даст вам штраф, как указано на жетоне. Например, если засушливое место окружено коалой, кенгуром и двумя утконосами, вы получите в общей сложности -9 очков (когда первый штрафной жетон в игре) или -13 очков (когда второй штрафной жетон в игре).

