

QUARANTINE

Game Rules

Правила игры на русском языке. Перевод Михаила Нестерова



В игре каждый игрок является владельцем больницы. Очередь пациентов снаружи больницы ожидает лечения их соплей и болячек. Ваша цель - создать в вашей больнице все необходимые удобства для предоставления наилучшего возможного лечения. Расширяйте вашу больницу помещениями по вашему выбору для проведения самых современных процедур, но берегитесь ужасных “серых” болезней, которые могут распространяться по больнице, заставляя закрываться целые отделения на КАРАНТИН!



Содержание



96 кубиков пациентов
(по 24 кубика синего, красного,
желтого и зеленого цветов)



32 серых кубика
болезней, инфициро-
ванных “серостью”



28 специальных комнат
(по 2 каждого из 14 типов)



16 начальных лечебных комнат
(по 4 каждого из цветов)



8 дополнительных
лечебных комнат
(по 2 каждого из цветов)



4 холла



8 жетонов
бонусных
действия



4 круглых
диска
действия

1 тканевый
мешочек



Привет! Меня зовут Тошнотик. И я главный в Обществе Серых Микробов. Наш слоган: “Мы не так уж плохи!” Мы известны тем, что вызывают болезни Липкий Локоть, Коленка Игрока и, конечно же, Удоды. Но в действительности, это ведь не так ужасно?

Не беспокойтесь, я здесь, чтобы помочь вам изучить правила игры. На страницах этих правил везде, где я появлюсь, вам следует уделить особое внимание. Тогда вы можете быть уверены, что наши Серости будут до конца в больницах ваших оппонентов, а не в вашей. Пока вы не захотите, чтобы мы посетили вас, конечно же!



Начальная расстановка

Каждый игрок берет по одной Начальной лечебной комнате каждого цвета и один холл. Все оставшиеся холлы и начальные комнаты убираются в коробку. Игроки соединяют эти комнаты в больницу (см. "Размещение комнат больницы").

Затем, переверните все специальные комнаты лицом вниз и случайно возьмите 8 для использования в этой игре. Если вы взяли двойные, игнорируйте второй, и возьмите снова. Сразу после этого переверните все комнаты лицом вверх и положите 8 специальных комнат (вместе с их дубликатами) по 2 комнаты и 4 стопки Дополнительных лечебных комнат в центре стола, сформировав рынок. Затем уберите в коробку все пары Специальных комнат, которые не были случайно выбраны. Рынок сейчас состоит из 24 комнаты 12 разных типов (8 Специальных и 4 Дополнительные комнаты) в виде 12 стопок.

Положите все кубики Пациентов и Болезней в мешок.

Установите 8 жетонов бонусных действий в стопку рядом с рынком. Игрок, который последним посещал больницу, становится первым игроком. Этот игрок берет 4 диска действий и отдает мешок игроку слева. Теперь можно играть, начиная с первого игрока по часовой стрелке.



Если вы играете вдвоем, уберите по одной специальной комнате каждого типа.



Задняя сторона ☐ начальной комнаты



Задняя сторона ☐ обычной комнаты



Пример начальной расстановки четырех начальных лечебных комнат, ветвящихся от холла, расставленных в соответствии с правилами размещения комнат больницы (см. следующую страницу).



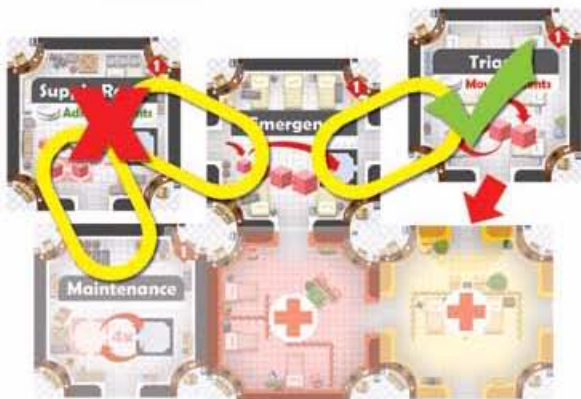
Размещение комнат больницы

В течение игры каждый игрок будет строить его больницу размещая, убирая или передвигая комнаты. Важно помнить несколько правил:

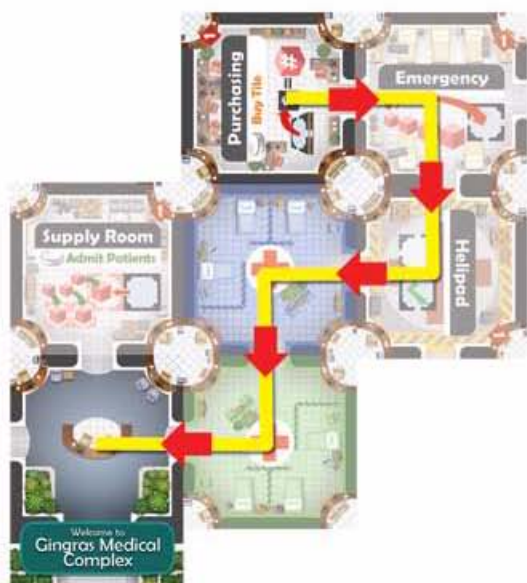
Каждая комната, добавляемая в больницу, **должна соединяться как минимум через один дверной проход** (каждая комната содержит от 1 до 4 дверных проходов).



Разрешается перекрывать дверные проходы в больнице, если **размещаемая комната соединяется с другой через другой открытый дверной проход**.



Каждая комната должна **иметь проход к холлу** или напрямую, или через серию дверных проходов.



Комната не может быть размещена поверх другой.



Больница должна всегда оставаться одной группой комнат.



Комната **никогда не может быть добавлена к дверному проходу в Зараженную комнату** (см. “Терминологию”), пока она не будет также соединена с комнатой, которая не заражена.



Вход в больницу должен быть всегда открытым, так как пациенты будут выстраиваться в очередь снаружи, ожидая их очереди получить лечение. Таким образом, **холл никогда не может быть полностью окружен** другими комнатами.



Если игрок приобретает комнату, которую невозможно или нежелательно добавлять в больницу, он может положить ее рядом с больницей. Эти комнаты смогут быть добавлены без оплаты к больнице в любое время на любом ходе игрока. Однако, игрок никогда не может иметь более 2 неразмещенных комнат около больницы. Любые комнаты около больницы не приносят никаких бонусов в конце игры.

Терминология



Здесь разъясняются некоторые слова и принципы, облегчающие обучение правилам.

На протяжении правил слово **Соединенные** означает комнаты, которые расположены рядом друг с другом и соединены дверным проходом. Дверной проход одной комнаты должен точно касаться дверного прохода другой комнаты, чтобы комнаты были Соединенными. Слово **Соседний** означает любые две комнаты, соединенные или нет, которые ортогонально касаются друг друга.

Больница каждого игрока имеет **Очередь**, представленную пустым или некоторым количеством кубиков пациентов, выстроенную по порядку их прибытия снаружи в холл больницы. Любой пациент всегда добавляется в конец Очереди. Нет ограничения на длину очереди. Очередь никогда не содержит Серые кубики Болезней.



Углы каждой комнаты показывают фрагмент **Станции Скорой Помощи**. Полная Станция - это круг, сформированный четырьмя углами комнат. Каждая завершенная Станция в больнице даст дополнительные очки в конце игры, но также может являться легким путем для более быстрого распространения Микробов.



Когда на комнате лежит серый кубик, это означает, что комната **Заражена**. Это означает, что комната не может использоваться ни для каких целей, пока она не пройдет **Дезинфекцию**. Любая комната без серого кубика рассматривается как **Дезинфицированная** и может использоваться больницей.



Игра

Играть в игру также легко, как запомнить фразу "4+4". Активный игрок каждый ход:

А) Должен взять и разместить 4 кубика пациентов/болезней.

Б) Может выполнить 4 действия.



Эти действия не обязательно играть порознь. Игроки могут делать их в любом порядке и вперемешку. К примеру, игрок может взять первого Пациента, затем второго, затем выполнить 4 действия перед взятием 3 и 4 Пациентов.

А) Должен взять и разместить 4 кубика пациентов/болезней

В начале каждого хода игрок слева от вас вынимает 4 кубика и, не смотря на них, держит их секретно в своей руке. Игрок, чей сейчас ход, произносит: "Следующий пациент!" и затем получает один случайный кубик из руки игрока слева. Каждый кубик должен быть размещен перед тем, как вы возьмете другой. После взятия пациента разместите его или в конце вашей Очереди, или Очереди другого игрока.

На первом ходе все игроки берут кубики, пока не получат 4 не серых кубика Пациентов. Любые взятые серые кубики размещаются в кучку рядом с рынком. Это не применяется на последующих ходах.



Если вы взяли серый кубик болезней, он не добавляется в Очередь. Вместо этого он должен быть использован для заражения комнаты; т.е. должен быть размещен на любой комнате любого игрока (включая холл). Если в выбранной больнице нет зараженных комнат, вы можете заразить любую. Если выбранная больница уже содержит 1 или несколько зараженных комнат, серый кубик должен быть помещен на комнату, которая еще не заражена и которая соседняя к уже зараженной комнате.

Если вы заражаете комнату, которая формирует Станцию Помощи, вы можете заразить вторую соседнюю комнату, которая является частью этой Станции, взяв серый кубик из кучки на рынке. Если серых кубиков на рынке нет, вы не можете заразить дополнительную комнату таким образом.

Игрок никогда не может заразить больше двух комнат, размещая **взятые** серые кубики. Однако, дополнительные взятия серых кубиков могут привести к заражению большого количества комнат.



Больница уже имеет зараженную комнату. Вновь взятый серый кубик может быть размещен в любой комнате, соседней к зараженной комнате.



Серый кубик разместили на комнате, которая формирует 2 полные Станции помощи. Второй серый кубик, взятый с рынка, может быть добавлен к одной из соседних комнат, которые формируют те же самые Станции помощи.

Б) Можно выполнить до 4 действий на своем ходу

Вы можете выполнять действия перед, после, между и даже пока берете Пациентов, если желаете. Каждое действие, однако, должно быть полностью завершено перед тем, как вы предпримите следующее. В игре 4 круглых диска действий. Как только вы выполнили каждое из действий, передавайте 1 диск игроку слева от вас. Это поможет вам отследить, как много действий вы уже совершили в ваш ход. Если специально не отмечено, каждое действие может быть сделано несколько раз. Вы можете делать следующие действия:



Действие: Прием пациента

Вы можете впустить пациента из вашей Очереди в лечебную комнату соответствующего цвета в вашей больнице. Только один пациент может быть впущен в каждую соединенную лечебную комнату (исключая комнату с вертолетной площадкой, см. ниже). Лечебная комната должна быть цвета того пациента, которого выпускает. Как часть одного действия, пациенты могут быть впущены сразу, по порядку, до тех пор, пока следующий пациент в очереди не сможет быть впущен. Пациенты не могут быть впущены в комнаты, которые заражены. Пациенты могут быть впущены в комнаты, изолированные зараженной территорией (т.е. через ряд зараженных комнат в комнату, которая не заражена).



Первый красный пациент и следующий желтый могут быть впущены, так как лечебные комнаты соответствующего цвета открыты. Зеленая комната заражена, поэтому зеленый пациент не может быть впущен.



Действие: Вылечить пациента

Вы можете вылечить всех пациентов (не серые кубики) любого одного цвета, которые находятся в лечебных комнатах или специальных комнатах в вашей больнице. Вылеченные пациенты убираются из комнат и размещаются перед игроком, который вылечил их в качестве персонального склада. Кубики вылеченных пациентов теперь представляют собой трудовой доход, который может быть потрачен для получения комнат или очков. Пациенты не могут быть вылечены, если они в зараженной комнате, хотя вы можете вылечить всех других пациентов этого цвета.



Действие: Открыть контракт

Вы можете открыть контракт, чтобы приобрести Специальную комнату на рынке. Для этого положите 2 или больше кубиков любого цвета из вашего склада поверх нужной стопки комнат и сдвиньте стопку поближе к вам. В любое время вашего следующего хода вы можете взять комнату из этой стопки, если она осталась, и добавить ее в больницу или сохранить рядом с больницей для последующего размещения. После взятия одной комнаты, если что-то еще осталось, вы должны вернуть это на рынок, оставив цену в виде кубиков на комнате. Если комнат в контрактной стопке не осталось к вашему следующему ходу, вы не можете приобрести такую комнату и получаете свои кубики обратно.

Это, возможно, самый критичный момент в игре. Если вы установите слишком низкую цену, другие игроки приобретут комнату, оставив вас с ничем. А установите цену слишком высокую - и в конечном итоге заплатите слишком много!



Действие: Купить комнату

Это действие позволяет вам приобрести или Специальную комнату, или Дополнительную лечебную комнату, хотя для каждого типа комнат немного свои правила.

Купить специальную комнату: Это действие возможно, только когда открыт контракт (см. выше). Вы можете приобрести контрактные комнаты на рынке или лежащие перед другими игроками. Для этого вы должны заплатить цену, соответствующую всем кубикам, лежащим на комнате, по количеству и по цвету. Эти кубики должны быть взяты из вашего склада и удалены в коробку. После этого вы можете добавить одну комнату из стопки в вашу больницу или сохранить ее рядом и разместить позже.

Если вы приобретаете последнюю комнату в стопке, верните кубики, определяющие цену, в коробку (если приобретаете на рынке) или игроку, который открыл контракт (если приобретаете лежащую перед другим игроком). Если вы приобретаете комнату перед другим игроком, тот игрок получает жетон бонусного действия из рынка, если они еще остались. Нельзя приобрести 2 одинаковые специальные комнаты за один ход.

Купить дополнительную лечебную комнату: Для этого вы должны заплатить 2 кубика любого цвета, взять любую свободную лечебную комнату с рынка и тут же разместить ее в больнице. Контракты в этом случае не нужны. Нельзя приобрести 2 одинаковые лечебные комнаты за один ход.



Действие: Передвинуть пациента

Возьмите любого пациента из очереди и передвиньте его в любое место очереди.



Действие: Взять жетон бонусного действия

Игрок может взять 1 жетон бонусного действия за 1 действие и положить его в свой склад, чтобы использовать позже. На любом ходу игрок может потратить 1 или больше жетонов. Каждый потраченный жетон позволяет игроку сделать дополнительное действие. Если на рынке не осталось жетонов, это действие не может быть сыграно.

Игрок всегда может потратить столько жетонов бонусного действия, сколько у него есть. Однако, нельзя взять более 2 жетонов за 1 ход.



Действие: Дезинфекция

За одно действие вы можете убрать 1 серый кубик из больницы. Серые кубики кладутся в кучку на рынке. Разрешено разрушать зараженную зону, проводя дезинфекцию в середине зараженной зоны.



Действие: Реконструкция

Вы можете двигать, переориентировать или убирать до 2 комнат за действие. Больница может быть временно разделена на части, но должны быть соблюдены все правила размещения комнат в конце реконструкции. Зараженные комнаты или комнаты с пациентами не могут быть реконструированы никаким образом. Все приобретенные ранее комнаты, лежащие около больницы, которые вы добавите в процессе реконструкции, не учитываются в лимите на реконструкцию (2 комнаты). Если в течение реконструкции вы решили убрать комнату, вы можете положить ее рядом с больницей.

Вы можете делать действие реконструкции только 1 раз за ход.



Конец хода



Как только вы взяли и разместили 4 кубика пациентов/болезней и выполнили до 4 действий, ваш ход заканчивается. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке, и тот игрок передает мешок игроку слева от него, сохраняя 4 круглых диска действий перед собой, чтобы использовать их в этот свой ход. Таким образом, мешок всегда находится у игрока, слева от текущего, а диски действий всегда в полном составе у текущего игрока, начинающего ход.



Конец игры

Конец игры наступает, когда случается одно из двух:

- А) Последняя комната приобретена
- Б) Последний пациент взят из мешка

Ход, на котором заканчивается игра, будет последним ходом для этого игрока. Все другие игроки получают еще по 1 ходу. В случае, если есть контрактные комнаты перед игроками, игра кончается, когда последняя комната будет добавлена в больницу, или положена рядом с больницей.

Пациенты не берутся на этом финальном раунде, независимо от того, каким образом наступил конец игры.



Подсчет очков

Подсчитайте очки за каждый следующий пункт:

-  Каждая Специальная комната в больнице
-  Каждая завершенная Станция Помощи
-  Каждые 2 кубика в вашем складе
-  Отсутствие Очереди в больницу



Маленький ромбик на некоторых комнатах напоминает, что эта комната приносит очки в игре. Однако не забывайте и про завершенные Станции помощи!

В случае ничьей побеждает игрок с наименьшим количеством комнат в больнице. Если снова ничья, побеждает игрок с наименьшим количеством Станций помощи в больнице. Если и теперь ничья - побеждает игрок, который здоров на протяжении большего времени.

Заметки: Специальные комнаты

Каждая специальная комната или предлагает новое действие, или улучшает функции основных действий, или предлагает некоторые другие преимущества. Однако, чтобы эта комната функционировала, она должна быть правильно размещена и не должна быть заразной. Кроме того, нарисованный розовый кубик означает кубик любого цвета.

Специальная комната, предлагающая новое действие, требует один диск действия при использовании. Это показано на комнате рисунком диска действия с зеленой стрелкой.

Специальная комната, улучшающая функцию основного действия, помечена рисунком диска действия, а также списком действий, с которыми можно использовать.

Специальная комната, на которой не нарисован диск действия, может быть использована без траты диска действия. Однако, чтобы быть уверенным в их точных преимуществах, смотрите описания комнат ниже.

Важно знать, что каждая из комнат может дать вашей больнице. Однако, не стоит беспокоиться о запоминании всех, так как не все используются в конкретной игре. Каждая комната содержит удобные значки, чтобы напомнить, что она делает.



Supply Room - Снабжение

Все лечебные комнаты, соединенные с Supply Room, а также все другие комнаты того же цвета могут принимать дополнительного пациента.



On Call Room - По вызову

Когда вы лечите пациентов, вы можете также вылечить всех пациентов цвета, который совпадает с цветом комнаты, соединенной с On Call Room, без дополнительного действия.



Security - Безопасность

Когда другой игрок приобретает комнату из открытых вами контрактов, он платит вам вместо сброса кубиков в коробку.



Purchasing - Приобретение

При приобретении комнаты вы можете учитывать только количество кубиков, а не их цвет.



Triage - Сортировка

Вы можете перевернуть очередь, когда выполняете действие «Передвинуть пациента».



Cafeteria - Кафе

В начале каждого хода, если комната Cafeteria не заражена, то игрок получает жетон бонусного хода. Если на рынке таких жетонов нет, можно взять его у любого другого игрока.



Lab - Лаборатория

После дезинфекции комнаты, вы можете сохранить серый кубик у себя на складе. Два серых кубика считаются как один цветной (любого цвета), когда вы приобретаете комнаты или подсчитываете очки.



Maintenance - Техобслуживание

Вы можете выполнить действие «Реконструкция» бесплатно. Вы можете перемещать, переориентировать или убирать до 4 комнат. По-прежнему можно выбрать это действие раз в ход.



Gift Shop - Сувениры

Потратьте один жетон действий и возьмите из коробки и добавьте в ваш склад 1 любой цветной кубик.



Pharmacy - Аптека

Потратьте один жетон действий и вылечите первого пациента в Очереди. Добавьте кубик в ваш склад.



Pathology - Патология

Потратьте один жетон действий и удалите все серые кубики в любом квадрате 2x2 комнаты (включая неполные квадраты). Можно использовать 1 раз за ход. При одновременном использовании с Lab, сохраните только 1 кубик, помещая остальные на рынок.



Containment - Герметичность

Эта комната не может быть заражена. Используйте это, чтобы прервать распространение инфекции в больнице.



Emergency - Аварийная

Когда пациент добавляется в конец очереди, его можно переместить в комнату Emergency, если она свободна. Она не может принимать пациентов обычным образом. Однако, она тут же может принять пациента, помещенного другим игроком в конец вашей очереди.



Helipad - Вертодром

Комнаты в вашей больнице не обязаны быть соединенными. Когда эта комната заражена, новые комнаты должны размещаться по правилам, хотя любые существующие несоединенные комнаты могут быть использованы.



QUARANTINE

Памятка по ходу

В свой ход вы должны **взять 4 кубика** и **выполнить до 4 действий**

Возьмите 4 кубика

Возьмите 4 кубика, по одному, от игрока слева, озвучивая “Новый пациент” и размещая перед взятием следующего. Брать кубики можно подряд, а можно попеременно с 4 действиями в любом порядке.



Добавьте в очередь любой (обычно своей) больницы

Добавьте на любую комнату любой (обычно чужой) больницы.



Помните, что болезнь распространится, если есть полные Станции помощи в комнате, куда вы кладете серый кубик.

Выполните до 4 действий



Прием пациента

Передвиньте пациентов в соответствующие по цвету лечебные комнаты, пока не встретится, которого нельзя поместить. В зараженные комнаты пациентов помещать нельзя.



Вылечить пациента

Вылечите всех пациентов одного цвета, перенося их в свой запас. Пациенты в зараженных комнатах не могут быть вылечены.



Открыть контракт

Выберите доступную стопку комнат на рынке, передвиньте ее себе и установите цену минимум из 2 кубиков. В следующем раунде одна из этих комнат, если останется, может быть добавлена в больницу без дополнительного действия.



Купить комнату

Купить Специальную комнату: Выберите контракт и заплатите из своего склада в коробку соответствующее число кубиков по количеству и по цвету. Добавьте комнату в больницу. Если купили комнату перед другим игроком, дайте ему жетон бонусного действия из рынка.

Купить Дополнительную лечебную комнату: Выберите доступную лечебную комнату с рынка и заплатите 2 кубика из своего склада. Добавьте комнату в больницу.



Передвинуть пациента

Возьмите любого пациента в очереди и передвиньте его в любое место в очереди.



Взять жетон бонусного действия

Возьмите жетон бонусного действия с рынка. Можно делать дважды в ход.



Дезинфекция

Уберите 1 серый кубик и верните его на рынок.



Реконструкция

Правильно измените до 2 комнат в больнице.

Конец игры

Конец игры когда:

- А) Последняя комната приобретена
- Б) Последний пациент взят из мешка



Подсчитайте 1 очко:

- Специальная комната
- Полная Станция Помощи
- Каждые 2 кубика на вашем складе
- Отсутствие Очереди

Подсчет очков

Дополнение к игре Quarantine: First Aid Expansion



Morgue - Морг

За одно действие можно удалить любых двух пациентов или 2 серых кубика из игры. Кубики могут быть удалены из любой больницы, очереди, комнаты.



Public Relations - Связь с общественностью

Позволяет тянуть 5 кубиков из мешка вместо стандартных 4.