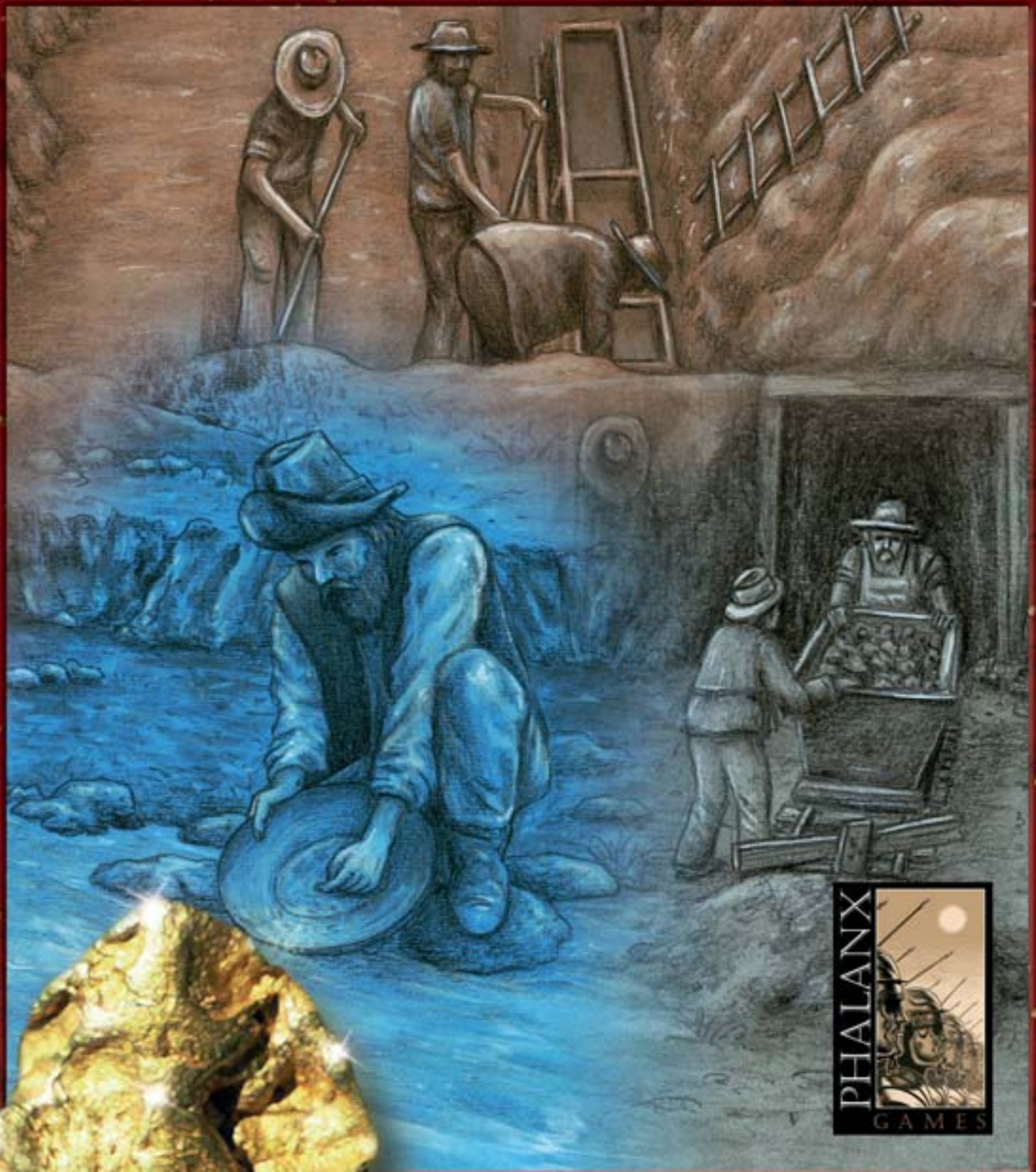


Sutter's Mill

Калифорнийская золотая лихорадка 1849

Игра Marco Teubner Для 2 - 4 игроков от 10 лет



СОДЕРЖАНИЕ

- 1.0 Введение
- 2.0 Компоненты
- 3.0 Подготовка к игре
- 4.0 Ход игры
- 5.0 Конец игры и подсчет очков
- 6.0 Действия специального строительства

1.0 ВВЕДЕНИЕ

В игре *Sutter's Mill* вы испытаете внезапный подъем и упадок калифорнийского города Колома в течение знаменитой золотой лихорадки 1849 года. Вы начинаете с постройки города, привозе новых жителей и - не в последнюю очередь - копанье золота. Однако, когда золотая жила почти иссякнет, вам лучше пустить ноги из Коломы!

Замечание: Шахтеры впервые откопали золото в Калифорнии около мельницы Саттера, что послужило толчком золотой лихорадке.

2.0 КОМПОНЕНТЫ

Каждая копия игры *Sutter's Mill* содержит:

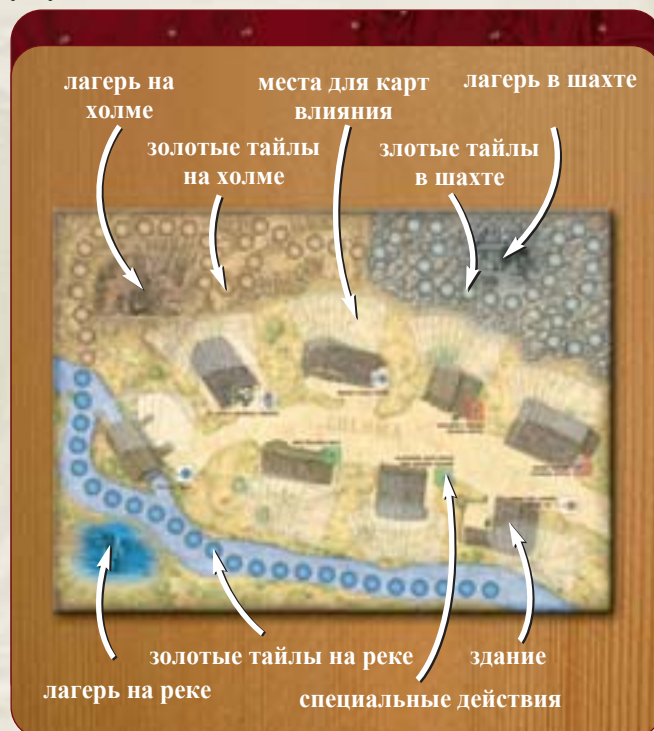
- 1 игровое поле
- 20 золотоискателей (по 5 в каждом из 4 цветов)
- 52 карты влияния (по 13 карт в каждом из 4 цветов)
- 8 карт "сертификата"
- 1 карта "авантюриста"
- 84 фишек золота (24 синих, 24 коричневых, 24 серых, 12 красных)
- 4 карты обзора
- 1 правила

2.1 Игровое поле

Игровое поле представляет собой маленький город Колома, представленный 8 зданиями и 3 лагерями золотоискателей. Рядом с каждым зданием находится место для карт влияния и символ специального действия, связанного с зданием.

Золотая жила бежит вокруг края игрового поля; положите фишки золота сюда, чтобы вы копали золото в разных местах в течение игры.

Три больших поля в углах игрового поля - лагря золотоискателей. Лагерь для копания (планирования) синих фишек золота в реке расположен в левом нижнем углу. Лагерь для копания коричневых фишек золота на холмах расположен в левом верхнем углу. Лагерь для копания серых фишек золота в шахтах расположен в правом верхнем углу.



2.2 Золотоискатели

Каждый игрок получает 5 золотоискателей. Каждый из них может искать золото в лагерях, а также может передвигаться к разным зданиям в городе, чтобы попытаться развить их.



2.3 Карты влияния

В 1840-е годы в Калифорнии "закон и порядок" часто принадлежали самым влиятельным людям или людям с самой быстрой рукой (и лучшим оружием). Карты влияния символизируют эту силу.

Каждый игрок получает 13 карт влияния его цвета со значениями: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, валет (B), дама (D),



король (К), туз. Валет, дама, король имеют значение 10; туз имеет значение 11.

2.4 Сертификаты и Авантюрист

Игрок с наибольшим количеством карт влияния всегда получает его сертификат. Пока игрок имеет перед собой сертификат, он может пользоваться специальным действием здания.

Игрок с наименьшим количеством сертификатов получает карту авантюриста.



2.5 Фишки золота



Есть различия между фишками золота и самородками золота. Фишка золота - один из картонных кусков; каждая

фишка золота содержит 1-4 золотых самородка.

Синие и коричневые фишки золота имеют 1-3 золотых самородка. Коричневые фишки имеют 2-4 самородка. Существует 8 копий каждого индивидуального значения. Красные фишки золота - начальный капитал игроков (деньги) и имеют значения 1-3 самородка.

2.6 Обзоры игры

Каждый игрок получает двусторонние обзоры игры. Одна сторона содержит все возможные действия для фазы "Роста", а другая - все возможные действия для фазы "Спада".



3.0 НАЧАЛО ИГРЫ

- Положите игровое поле в центр стола, чтобы всем игрокам было легко дотянуться..
- Разделите фишки золота по цветам. Положите красные фишки в сторону для использования позже. Перемешайте отдельно синие, коричневые и серые фишки золота и положите их на соответствующие места на золотой жиле (линия маленьких кружков вокруг игрового поля). Положите синие фишки на синие места, коричневые - на коричневые, серые - на серые.

Положите карты *сертификатов* и карту *авантюриста* лицом вверх около игрового поля.

Каждый игрок выбирает цвет, берет 5 золотоискателей и помещает одного в лагерь у реки (левый нижний угол).



Кроме этого, каждый игрок получает 13 карт влияния его цвета и берет *карточку обзора*, помещая ее перед собой (на стороне "Рост").

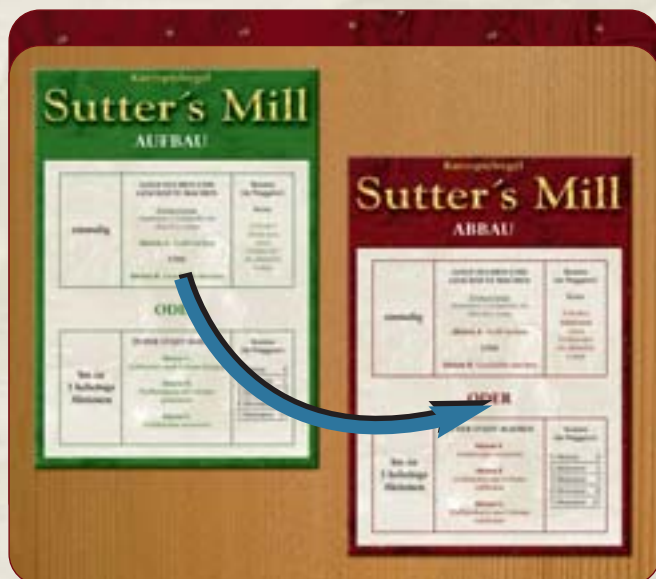
Каждый игрок получает 3 красных фишки золота (по одной каждого значения: 1, 2, 3). При игре меньше, чем вчетвером, положите оставшиеся фишки рядом с игровым полем как обмен. В течение игры, все фишки золота перед игроками лежат *лицом вниз* (только их собственник может посмотреть их).

Случайно выберите первого игрока.

4.0 ОБЩИЙ ПОРЯДОК ИГРЫ

Первый игрок начинает игру. Он совершает все выбранные им действия, перед тем как начнем следующий по часовой стрелке игрок.

Важно: Игра состоит из двух фаз: “Рост” и “Спад”. Все игроки начинают с фазы “Рост”. Во время этой фазы все игроки могут послать золотоискателей в растущий город Колома, сыграть карту влияния в разных зданиях и копать золото в лагерях. В начале любого из его ходов игрок может решить сменить на “Спад”. Он может все еще копать золото, но его основная цель теперь - увезти его золотоискателей из города, убирая его карты влияния до того, как Колома станет городом-призраком.



Когда игрок изменяет фазу “Рост” на фазу “Спад”, он переворачивает карточку обзора на красную сторону “Спад” и убирает все его карты влияния и всех его золотоискателей, которые не на игровом поле в коробку. После этого он продолжает его ход и выбирает действия.

Если игрок не выбрал изменение на фазу “Спад”, он сохраняет его карточку обзора на зеленой стороне “Рост” и продолжает его ход.

Замечание: Обычно игрок выбирает “Спад” только после того, как более чем половина золотой жилы раскопана. Когда игрок выбрал “Спад”, он не сможет вернуться обратно на “Рост”!

Затем игрок выбирает, какой один из двух типов ходов совершить:

“Копание золота и Бизнес” - копать золото и затем поход в город (смотрите верхнюю часть карточки обзора)

ИЛИ

“Работы в городе” - выполнение до пяти действий из трех различных типов действий (смотрите нижнюю часть карточки обзора).

Важно: Во время своего хода игрок может выбрать **или** “Копание золота и Бизнес”, **или** “Работы в городе” - но не оба типа!

В течение “Роста” игрок посылает золотоискателей в Колому, передвигает их между различными лагерями и зданиями, и/или пытается развить различные здания.

В течение “Спада” игрок пытается убрать его влияние и отозвать его золотоискателей из Коломы перед тем, как золото исчерпается.

Если игрок выбрал “Копание золота и Бизнес” во время хода, то он совершает действия А и В только в этом порядке. Он получает фишки золота с игрового поля.

Если игрок выбрал “Работы в городе” во время хода, то он может выбрать между действиями С, В и Е в фазу “Роста” в любом порядке. В фазе “Спада” он может выбрать между действиями Е, F и G в любом порядке.

Игрок совершает все его выбранные действия перед тем, как другой игрок по часовой стрелке начнет свой ход.

4.1 Действия подробно

I. Копание золота и бизнес

Игрок получает фишки золота за его золотоискателей (действие А) и за любое здание, которое он контролирует (действие В). Чтобы копать золото и заниматься бизнесом, игрок должен иметь как минимум 1 золотоискателя в текущем лагере.

Важно: Во время копания золота фишки золота убираются одна за другой, начиная с первой синей фишки в начале золотой жилы. Золотая жила делится на к части (смотрите окрашенные по-разному фишки золота). Каждая часть золотой жилы имеет собственный лагерь. Текущий лагерь - это тот, где находится фишка золота, которая должна быть удалена.



Действие А. Копание золота (Рост/Спад)

Игрок, чей ход, передвигает любое число своих золотоискателей из текущего лагеря в разные здания. Он может двигать каждого золотоискателя в любые здания, а также размещать нескольких (или всех) в одно здание.

За каждого золотоискателя, передвинутого из лагеря, игрок получает 1 фишку золота.

Если золотая жила меняет одну свою часть на другую в течение хода (т.е. текущий лагерь изменился) и игрок также имеет золотоискателей в новом текущем лагере, он также может передвинуть их в здания, чтобы получить больше фишек золота.

Во время “Копания золота и Бизнеса” игрок **не** может передвигать золотоискателя прямо из одного лагеря в другой!

Важно: Если игрок имеет золотоискателей в лагере, где золотая жила опустела (только что опустелая), он не может двигать их в здания во время “Копания золота”, и поэтому не может получать фишек золота за них. Они должны быть передвинуты с использованием действия Е в последующих ходах. К примеру, если игрок имеет 3 искателя в лагере, а осталось □ только 2 фишки золота в соответствующей части жилы, □ последний искатель должен остаться там же (даже если другие искатели из следующего лагеря также убраны). Он может быть убран только во время более позднего хода “Работы в городе”.

Пример: Красный □ игрок забирает 2 искателей с речного лагеря в различные здания. Он получает 2 последние синие фишки золота с реки. Если он имеет другого искателя на холме, он может передвинуть его в здания, чтобы получить еще коричневую фишку. Третий искатель в речном лагере неудачлив и не получает фишек золота. Красный игрок должен передвинуть его в **следующем ходу** в другой лагерь или здания.



Действие В. Ведение бизнеса (Рост/Спад)

После окончания копания золота игрок всегда занимается бизнесом. Нельзя пропустить копание золота или занятие бизнесом - как минимум 1 искатель должен быть передвинут из текущего лагеря в город, чтобы получить фишку золота из жилы.

Каждый искатель, возвращающийся в город, может быть размещен в любом здании, и более чем 1 искатель может быть размещен в одном здании. Помните, искатели должны быть размещены в зданиях - они не могут переместиться в другой лагерь!

Игрок получает 1 дополнительную фишку золота из жилы за каждую карту *сертификата* и/или карту *авантюриста*, лежащую перед ним. Наконец, если применимо, игрок берет дополнительную(ые) фишку(и) золота благодаря специальным действиям его сертификатов (см. *специальные действия* в секции 6.0)

Важно: Фишки золота должны браться по порядку, начиная с синей фишки на старте (отмечено стрелкой). Фишки нельзя пропустить.

Пример: Зеленый игрок двигает искателя из коричневого лагеря в здание и получает коричневую фишку золота. Он владеет сертификатами **Hook and Ladder House No. 1** и **Sutter's Mill** и получает 2 дополнительных коричневых фишки. После окончания копания золота и занятия бизнесом золотая жила все еще на холме (в коричневой зоне), поэтому зеленый игрок получает бонусную фишку золота благодаря специальному действию сертификата **Hook and Ladder House No. 1**. Так как жила уже опустела в реке, игрок не получает бонусной фишки по сертификату **Sutter's Mill**.



II. Работы в городе

Если игрок работает в городе, он может выполнять следующие действия в любом порядке. Он может совершать 1 или больше действий несколько раз до тех пор, пока не совершит не более 5 выбранных действий.

Стоимость (в самородках):

1 действие:	0
2 действия:	1
3 действия:	3
4 действия:	8
5 действий:	15

Чем больше действий ты выполняешь, тем больше стоимость каждого.

Общее количество золотых самородков, которые он должен заплатить, чтобы совершить эти действия, зависит от выбранного числа действий. Карточка обзора содержит список стоимости действий. Если игрок не имеет верного набора золотых самородков, он может разменять их в банке.

В зависимости от фазы ("Рост" или "Спад") игрок может выбирать между следующими действиями:

Действие С. Размещение золотоискателя в Коломе (Только в течение Роста)

Игрок может поместить 1 своего золотоискателя, который еще не на игровом поле, в любое место на игровом поле (в любое здание или в любой лагерь). Если игрок уже имеет всех своих искателей на поле, он не может использовать это действие.



Действие D. Размещение карты влияния в Коломе (Только в течение Роста)

Игрок может разместить карты влияния рядом со зданием. Чтобы разместить его первую карту влияния рядом со зданием, игроку нужно, чтобы в этом здании находился один его искатель. Если он хочет разместить его вторую карту развития, игрок нуждается в 2 искателях в этом здании. Для третьей карты он нуждается в 3 искателях в этом здании и т.д. (Так как каждый игрок имеет только 5 искателей, то игрок может иметь максимум 5 сыгранных карт в одно здание.

После размещения карты используемый искатель может быть перемещен в разные локации с использованием другого действия. Требование "числа искателей" нужно только в момент выкладывания карты влияния.

Важно: В течение хода одного игрока искатель может размещать карты влияния в нескольких зданиях до тех пор, пока выполняются вышеизложенные правила и игрок платит за нужное число действий.

Размещайте карты влияния так, чтобы они немного перекрывались, т.е. так, чтобы все игроки видели цвет и значения всех выложенных карт. Порядок выложенных карт не может быть изменен (исключение: см. здание *St. John's Catholic Church* в секции 6.0.).

Игрок с наивысшим общим значением (карт влияния) в данном здании получает сертификат этого здания и размещает его перед собой.

Игрок может получить сертификат от другого игрока, если он добился результата выше, размещая дополнительные карты влияния (или благодаря убиранию карт влияния во время "Спада").

Если игрок имеет сертификаты, он может использовать специальные действия этих зданий. Некоторые действия могут быть выполнены немедленно после получения сертификата (см. секцию 6.0).

Важно: Наивысшая карта влияния решает ничью. Если все карты одинаковы и все еще ничья, первая из этих карт, сыгранная одним из спорящих игроков, решает ничью - независимо от ее значения (этот игрок имеет влияние более длительное время).

Пример: Игрок А сыграл 8 в здание. Игрок В сыграл его 10 и получил сертификат от А. Если А отвечает, играя его 4 в этом здании, он получает сертификат обратно от В ($A: 8+4=12$, $B: 10$).

Действие E. Передвижение золотоискателя (Рост/Спад)

Игрок может передвинуть 1 из его золотоискателей в любое другое место - здание или лагерь. Нет ограничений на число искателей, которые могут занимать выбранное место.

Действие F. Убирание золотоискателя из Коломы (Только Спад)

Игрок может убрать 1 его золотоискателя из игры. Он кладет его обратно в коробку.

Действие G. Убирание карт влияния из Коломы (Только Спад)

Если игрок имеет искателя в здании, он может убрать верхнюю карту влияния из этого здания - эта карта может быть его или другого игрока!

Важно: Каждый искатель может убрать в здании только 1 карту за ход. Если игрок имеет более одного искателя в здании, он может убрать столько карт влияния, сколько в текущий момент искателей находится в здании (каждое убирание - одно действие).

Карты должны убираться с верхней до нижней (в противоположном порядке к размещению), начиная с самой верхней в здании. Поэтому игрок может быть будет вынужден убрать карту влияния оппонента.

Каждая убранный карта размещается лицом вниз перед ее собственником. Убранные карты приносят победные очки, равные их значению, в конце игры.

Напоминание: Как только игрок перевернет на "Спад" в начале его хода, он убирает все его **несыгранные** карты влияния обратно в коробку. Это предотвратит позже от смешения их с убранными картами с игрового поля (и от подсчета неиспользованных карт в конце игры).

Важно: Если вы убираете карты ваших оппонентов, вы даете им победные очки!

После того, как карты убрана из здания, проверьте, какой игрок имеет наивысший общий результат. Сертификат здания может перейти в другие руки.

Пример: Следующие карты находятся в здании (от нижней к верхней): синяя 6, красная 8, синяя 10. Таким образом, сертификат принадлежит синему. Два его искателя рядом с этим зданием. Если синий уберет только его 10, то красный получит сертификат. Если синий уберет также красную 8 вторым действием, он сохранит сертификат, однако, красный получит 8 победных очков.

Важно: Аналогично действию D искатель может убирать карту влияния из нескольких зданий, пока выполняются вышеописанные правила, а игрок платит за соответствующее число действий.

Важно: Каждый раз, когда последняя карта влияния убирается из здания, сертификат здания и последняя фишка золота в жиле (т.е. фишка в конце трека фишек золота) убираются из игры (положите их обратно в коробку)!

Никакие фишки золота не убираются для здания, которое никогда не содержало карт влияния.

5.0 КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, как только кончатся фишки золота в золотой жиле.

Теперь каждый игрок подсчитывает его победные очки:

Каждая карта влияния, которая была сыграна на здание и позже убрана, приносит ее владельцу победные очки в размере ее значения (от 1 до 11). (Помните: Карты влияния, которые не были сыграны во время "Роста" никогда не приносят победных очков!)

Каждая фишка золота приносит число победных очков, равное числу золотых самородков на ней (от 1 до 4).

Каждая карта влияния, которая была сыграна на здание и не была убрана (т.е. все еще на здании), приносит ее владельцу отрицательные очки в размере ее значения (от -1 до -11).

Все искатели, находящиеся все еще на игровом поле, приносят отрицательные победные очки. Для каждого игрока:

- простой искатель приносит -1 очко,
- 2 искателя вместе приносят -3 очка,
- 3 искателя вместе приносят -6 очка,
- 4 искателя вместе приносят -10 очка,
- все 5 искателей вместе приносят -15 очков.

Искатели, убранные с игрового поля, не приносят очков.

Игрок с наибольшим количеством очков - победитель.

В редких случаях ничьей игрок с наименьшими отрицательными очками побеждает в игре.

6.0 СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ЗДАНИЙ

В дополнение к тому, что его собственник получает дополнительную фишку золота в течение "Копания золота и Бизнеса", каждое здание имеет специальное свойство, которое позволяет игроку, имеющему сертификат здания, выполнить специальное действие.



Sutter's Mill: В конце его ходов "Копания золота и Бизнеса" игрок берет дополнительную фишку золота из жилы - до тех пор, пока после выполнения бизнеса минимум 1 фишка золота останется в реке (синяя часть жилы).

Внимание: Если игрок выбрал в ход "Работы в городе", он не может использовать специальное свойство этого здания.



Odd Fellows Hall: Когда игрок все еще в "Росте" в течение его ходов "Работ в городе", он может положить бесплатно одного из его собственных искателей или передвинуть одного из его искателей на любое место на игровом поле (здание или лагерь).

Внимание: Если игрок выбрал в ход "Копание золота и Бизнес", он не может использовать специальное свойство этого здания.



Eldorado Bath House and Shaving Saloon: Когда игрок все еще в "Росте" в течение его ходов "Работ в городе", он может положить бесплатно одну из его собственных карт влияния. Когда он делает это, он все еще должен выполнять требование количества присутствующих искателей (см. описание действия D).

Важно: Искатель может поместить карту на одно здание, передвинуться в другое и положить другую карту, используя это специальное действие в этом здании.

Внимание: Если игрок выбрал в ход "Копание золота и Бизнес", он не может использовать специальное свойство этого здания.



St. John's Catholic Church: В течение его ходов "Работ в городе" (во время "Роста" или "Спада") игрок может бесплатно изменить позицию одной из его карт влияния в стопке у здания. Карта может быть передвинута вверх или вниз на 1 позицию. Минимум 1 из его искателей должен быть в здании.

Пример: В Odd Fellows Hall лежат следующие карты: синяя 6, красная 4, красная 6, синяя 4. Из-за более длительного влияния синий игрок владеет сертификатом. Красный контролирует St. John's и может передвинуть одну свою карту. Есть 2 привлекательных пути. Если красный передвинет 4 в низ, он завладеет зданием (у него теперь более длинное влияние).

Альтернативно он может передвинуть 6 на верх, чтобы быстрее убрать ее во время “Спада: (это принесет победные очки более легко).

Внимание: Если игрок выбрал в ход “Копание золота и Бизнес”, он не может использовать специальное свойство этого здания.



Hook and Ladder House No. 1: В конце его ходов “Копания золота и Бизнеса” игрок берет дополнительную фишку золота из жилы - до тех пор, пока после выполнения бизнеса минимум 1 фишка золота останется на холме (коричневая часть жилы).

Внимание: Если игрок выбрал в ход “Работы в городе”, он не может использовать специальное свойство этого здания.



Adams and Co. Express Office: Когда игрок в “Спаде” в течение его ходов “Работ в городе”, он может убрать бесплатно одну из его карт влияния. Минимум 1 его искатель должен быть в здании.

Важно: Искатель не может убирать очередную карту и вторую карту дополнительно как специальное действие в одном и том же здании! Однако, искатель может убрать карту в одном здании, передвинуться в другое и убрать другую карту как специальное действие в том здании.

Внимание: Если игрок выбрал в ход “Копание золота и Бизнес”, он не может использовать специальное свойство этого здания.



Chalmer's Sierra Nevada Hotel: Когда игрок в “Спаде” в течение его ходов “Работ в городе”, он может убрать бесплатно одного из его искателей с игрового поля или передвинуть одного из его искателей на любое место на игровом поле (здание или лагерь).

Внимание: Если игрок выбрал в ход “Копание золота и Бизнес”, он не может использовать специальное свойство этого здания.



Miner's Drug Store: В конце его ходов “Копания золота и Бизнеса” игрок берет дополнительную фишку золота из жилы - до тех пор, пока после выполнения бизнеса минимум 1 фишка золота останется в шахте (серая часть жилы).

Внимание: Если игрок выбрал в ход “Работы в городе”, он не может использовать специальное свойство этого здания.

Автор:

Marco Teubner

Перевод:

Михаил Нестеров
Mefistofel

