
СУША
ПРОТИ
МОРЯ
Правила
Джон-Поль Жак
Ігромаг
GOOD GAMES
PUBLISHING

Ваша перша гра **4**
Додаткові бали 4
Режими для 2, 3 і 4 гравців 4
Компоненти 4
Підготовка до гри 5
Хід гри за базовими правилами **6**
Тайли «Зіграйте ще раз» і «Поцупте» 8
Бали за ділянки суші та моря 9
Тайл вулкану/виру 11
Кінець гри 11
Додаткові бали **12**
1. Гори й корали 12
2. Каравани й кораблі 14
3. Маршрутні точки 15
Режими гри для 3 і 4 гравців **16**
Правила гри для 3 гравців 16
Правила командної гри для 4 гравців 18

Гру тестували

Адам Мей, Коул Фізер, Майкл Джосс, Том Джосс, Клер Джосс, Анджела Коннолі, Ґабріель, Сем і Луїс Флекс, Алекс Сворбрик, Себастьян Велш, Джай і Кенні Сейбір, Мартін Іґан, Ксав'є та Сильві Данкан Бребек, Кімберлі Данкан, Мішель Кьорлі, Елвін Чан, Денніс Бервік, Метт Ґлісон, Джош Вілсон, Єва Халлідей, Томас Скоудрон, Джофф Вотсон, Джеймі та Джошуа Лоуренс, Скотт Ханстад, Том Кокс, Метью Ґлі, Джарра Блум, Сара Ґрін, Джулс Вотсон, Марк Коулман, Кейт і Марті Мірра, Джоел Кеннеді, Клер і Стюарт Браун, Чед Петібридж, Шеннон Келлі, Карл Ленґ, Фібі Вайлд, Марк Гарріс, Кріс Ентоні, Саймон і Лео Мелкман, Джим і Ліндсі Хілліард, Тім Брайден, Річард і Вілл Метесан, Луїза Кросс, а також Кейт, Люсія, Саскія, Джеспер, Ґреґ і Девід Жак.



Автор гри: Джон-Поль Жак
Розробка гри: Кім Бребек
Ілюстрації: Джон-Поль Жак
Графічний дизайн: Джон-Поль, Жак Бен Нельсон

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладачка з англійської: Юлія Арсенюк
Редакторка: Ірина Андрєєва
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Дизайнерка логотипу: Ольга Страшевич

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
©2023 ТОВ «Ігромаг».
Усі права застережено.
www.igromag.ua
Версія правил 1.0



©2021 Good Games Publishing
www.goodgamespublishing.com

Чи помітили ви різницю між оформленням коробки та обкладинкою правил?



Огляд гри

Учасники грають або за сушу, або за море (або за картографа – при грі втрьох). У кожного на початку гри є два двобічні тайли, на яких поєднані зображення суші та моря. Гравці по черзі розміщують ці тайли, щоб разом створити мапу.

Гравці за сушу розміщують тайли, намагаючись завершити ділянки суші, а гравці за море – ділянки моря. Завершені ділянки приносять по 1 балу за кожен тайл: ділянки суші – гравцям за сушу, ділянки моря – гравцям за море.

Деякі тайли приносять бонусні бали тому, хто завершив ділянку, на якій вони зображені. Інші тайли дозволяють зіграти ще один тайл або поцупити тайл у іншого гравця.

Гра завершується, коли буде розміщено останній тайл. Перемагає гравець або команда з найбільшою кількістю балів!

Після декількох партій за базовими правилами спробуйте зіграти з нарахуванням додаткових балів за гори й корали, каравани й кораблі, а також за маршрутні точки.

Перша гра

- Якщо ви граєте вдвох, використовуйте тільки базові правила (див. с. 6-11).
- Якщо ви граєте вчотирьох, використовуйте базові правила разом із правилами гри для 4 гравців (див. с. 18-19).
- Грати першу партію в режимі для 3 гравців ми рекомендуємо лише досвідченим гравцям!

Відеоверсія правил англійською мовою – за посиланням по QR-коду.

Додаткові бали

Після того, як ви зіграєте у базову версію гри «Суша проти моря», ви можете додати нові варіанти нарахування переможних балів.

1. Бали за **гори й корали** (див. с. 12).
2. Бали за **каравани й кораблі** (див. с. 14).
3. Бали за **маршрутні точки** (див. с. 15).

Режими для 2, 3 і 4 гравців

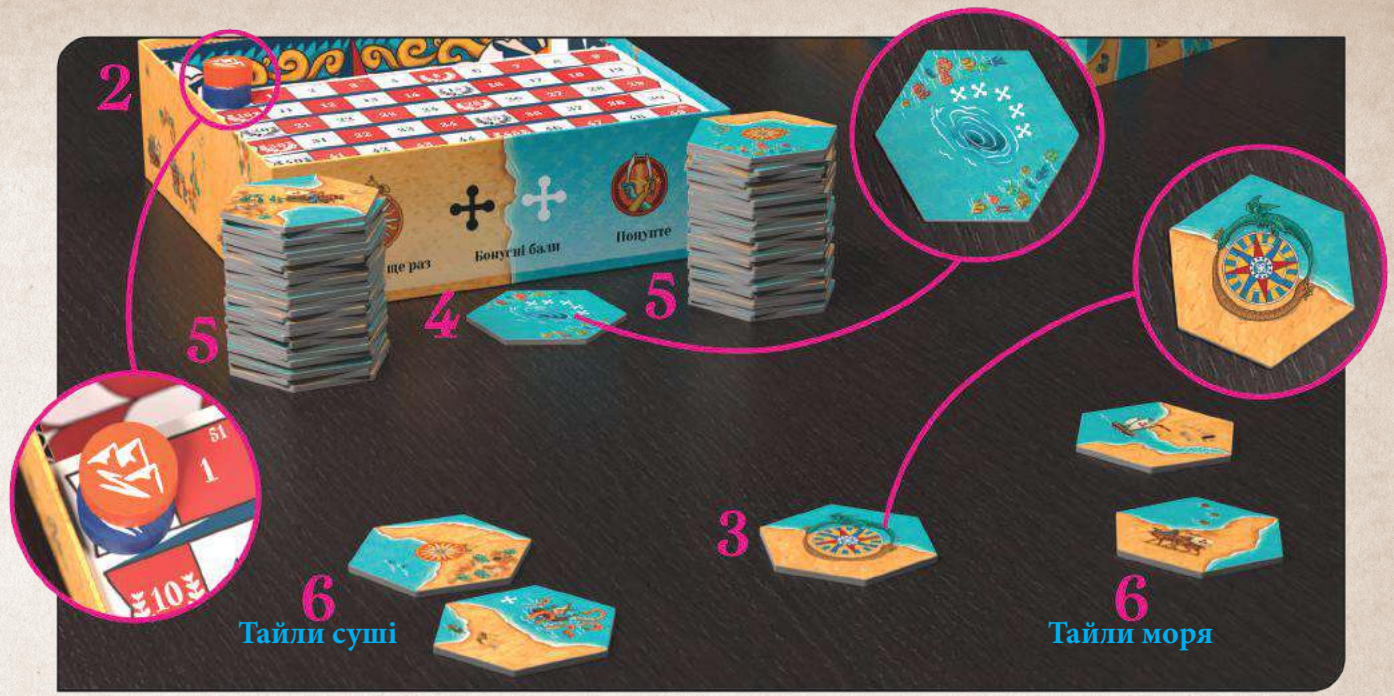
Ви можете грати або вдвох, або вчотирьох (у такому разі поділіться на команди, див. с. 18). В обох режимах використовуйте базові правила та будь-які з додаткових варіантів нарахування балів (див. с. 12-15).

У складному режимі для 3 гравців використовуються всі додаткові варіанти отримання балів (див. с. 16).

Компоненти

- Стартовий тайл.
- Тайл вулкану/виру.
- 58 двобічних тайлів.
- 2 двобічні пам'ятки підрахунку переможних балів.
- Поле підрахунку переможних балів всередині коробки.
- 7 дерев'яних маркерів:
  - 3 маркери суші – 1 для підрахунку балів, 2 для позначення маршрутних точок при грі вчотирьох;
  - 3 маркери моря – 1 для підрахунку балів, 2 для позначення маршрутних точок при грі вчотирьох;
  - 1 маркер картографа для підрахунку балів при грі втрьох.





Підготовка до гри

1. **Оберіть команду.** Використайте маркери для підрахунку балів, щоб випадковим чином визначити, хто грає за сушу, а хто – за море (правила підготовки для 3 гравців – див. с. 16; правила підготовки для 4 гравців – див. с. 18).

2. **Підготуйте поле підрахунку переможних балів.** Розташуйте нижню частину коробки так, щоб усі гравці мали до неї доступ та могли бачити тлумачення позначок на її боці. Покладіть маркери суші та моря на стартову поділку поля підрахунку балів всередині коробки.

3. **Стартовий тайл.** Знайдіть стартовий тайл і покладіть його в центрі ігрової зони.

4. **Тайл вулкану/виру.** Знайдіть двобічний тайл із вулканом/виром і покладіть його в межах досяжності для всіх гравців (див. с. 11).

5. **Створіть 2 стоси тайлів.** Перемішайте та розділіть решту тайлів на 2 однакові стоси. Покладіть ці стоси біля поля для підрахунку балів.

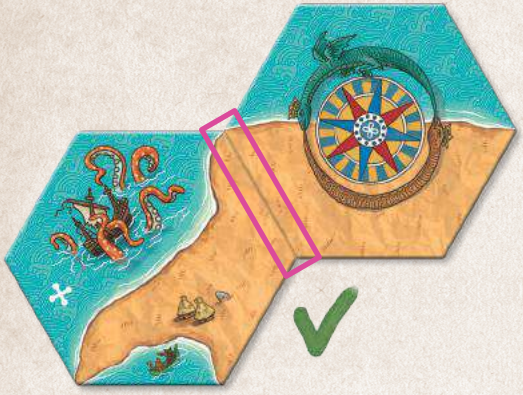
6. **Візьміть тайли.** Починаючи з гравця за сушу, учасники по черзі беруть тайл з верха будь-якого стосу, доки перед кожним не лежатиме по **2 тайли**. Ви можете дивитися на прихований бік тайла, який берете, лише **після** того, як взяли його, але не показуйте його іншим гравцям.

Хід гри

Перший хід робить гравець за сушу. Якщо ви граєте в командах, першим ходить наймолодший член команди суші.

1. Зіграйте тайл

Подивіться на **обидва боки** своїх тайлів, не розкриваючи їх нікому іншому. Виберіть і покладіть тайл на мапу будь-яким боком догори поруч із тайлом або тайлами так, щоб **усі з'єднані краї збігалися** (наприклад, суша з сушею, море з морем).



Приклад. *Гравець за сушу кладе свій перший тайл так, щоб один з його країв із сушею розміщувався безпосередньо поруч із сушею стартового тайла.*



Приклад. *Ви не можете розмістити тайл, якщо край тайла не збігається з краєм сусіднього.*

2. Виконайте дії

Виконайте дії **«Зіграйте ще раз»** або **«Поцупте»** з розіграного тайла (див. с. 8).





*Шукайте цей символ **руки**, який вказує на корисні поради. Наприклад: «Зважайте на доступні тайли у 2 стосах, перш ніж розміщувати свій тайл. Котрий із них ви зможете використати у наступний хід?»*

3. Отримайте бали за завершені ділянки

Якщо розміщений вами тайл завершує ділянку або ділянки, отримайте всі зароблені бали (див. с. 9) за тайли й маршрутні точки, а також бонусні ✢ бали на цій ділянці.

4. Розмістіть маршрутну точку (необов'язково)



Якщо ви граєте з маршрутними точками (див. с. 15), то можете розмістити її зараз.

5. Поповніть запас своїх тайлів

Візьміть тайл з верха будь-якого з 2 стосів тайлів, **щоб у вас знову було 2 тайли**. Тримайте обидва ваші тайли на столі перед собою, не перевертаючи їх.

Примітка. *Ви* ***не можете*** *подивитися на приховані боки тайлів у стосі* ***до того****, як візьмете їх. Показувати іншим гравцям приховані боки своїх тайлів також заборонено.*

Зазвичай вам потрібно взяти лише 1 тайл, щоб замінити той, який ви зіграли у свій хід. Однак після використання деяких тайлів із позначками дій (див. с. 8) вам або не потрібно буде брати тайли, або потрібно буде взяти одразу 2. Тоді ви можете брати тайли для заміни по одному, подивившись на прихований бік узятого тайла, перш ніж вибирати знову.

Щойно у вас буде 2 тайли, ваш хід завершується і ходить наступний за годинниковою стрілкою гравець.

Примітка. *Якщо будь-якої миті гри залишився тільки 1 стос тайлів, розділіть його навпіл і сформуйте другий.*

Наступний гравець

Наступний за годинниковою стрілкою гравець під час свого ходу викладає на мапу один зі своїх тайлів вибраним боком догори. Його потрібно з'єднати з будь-яким тайлом або тайлами на мапі так, щоб кожен з'єднаний край збігався з відповідними краями сусідніх тайлів – суша з сушею, море з морем.



Приклад. *Гравець за море розміщує тайл так, щоб обидва краї збігалися з відповідними краями мапи. У такому разі 2 краї моря торкаються 2 інших країв моря.*

Далі гравець виконує дію тайла (якщо вона є), отримує бали за завершені ділянки та добирає тайли до 2, як зазвичай.

Гравці продовжують грати в такий спосіб, одразу отримуючи бали за кожну завершену ділянку (див. с. 9).

Гра завершується, коли буде розміщено останній тайл (див. с. 11).

Тайли «Зіграйте ще раз» і «Поцупте»

На деяких тайлах є спеціальні позначки, які дозволяють виконати додаткову дію після того, як ви зіграєте такий тайл.

Зіграйте ще раз



Коли ви розміщуєте тайл із позначкою **«Зіграйте ще раз»**, негайно зіграйте свій другий тайл, якщо він у вас є, будь-де на мапі за звичайними правилами та будь-яким боком догори.



Приклад. *Гравець за сушу* **1** *спочатку розміщує тайл із позначкою* ***«Зіграйте ще раз»*** *на мапу, а потім* **2** ***негайно викладає свій другий тайл*** *у будь-якому місці мапи.*

Ви можете викласти на мапу другий тайл **«Зіграйте ще раз»**, але не зможете використати його властивість для розміщення третього тайла, адже у вас не може бути більше 2 тайлів. Відповідно, якщо хтось поцупив один із ваших тайлів, ви не зможете зіграти ще один тайл у свій хід (див. нижче).

Поцупте

Коли ви розміщуєте тайл із позначкою **«Поцупте»**, виберіть і заберіть 1 тайл у будь-якого гравця, але **не останній тайл цього гравця**. Ви можете подивитися на прихований бік поцупленого тайла лише **після** того, як візьмете його. Ви не можете зіграти поцуплений тайл у той самий хід, коли ви його поцупили.



Не беріть новий тайл зі стосу наприкінці ходу, оскільки у вас уже є 2 тайли.

Якщо у вас поцупили один із ваших тайлів, ви все одно можете зіграти тайл, який у вас залишився, будь-яким боком догори у свій хід, а наприкінці ходу зможете добрати 2 тайли.

Ви можете розмістити тайли з позначками **«Зіграйте ще раз»** та **«Поцупте»** в той самий хід у такий спосіб.

1. Розмістіть на мапі тайл **«Зіграйте ще раз»**.
2. Розмістіть на мапі тайл **«Поцупте»**.
3. Поцупте тайл у іншого гравця.
4. Візьміть 1 новий тайл наприкінці ходу, щоб у вас стало 2 тайли.



Бали за ділянки суші та моря

Ділянка вважається завершеною, коли вона **не має відкритих країв свого типу**. Бали за завершені ділянки суші чи моря розподіляються так:

- **гравець за сушу** отримує по 1 балу за кожен тайл, який формує ділянку суші, незалежно від того, хто її завершив;
- **гравець за море** отримує по 1 балу за кожен тайл, який формує ділянку моря, незалежно від того, хто її завершив;
- **той, хто завершує ділянку,** отримує бонусні бали за кожну ✢ позначку на завершеній ділянці.



Приклад. *За цю завершену ділянку гравець за сушу отримує 4 бали (по 1 за кожен тайл) і 2 бонусні ✢ бали, якщо він, а не гравець за море, завершив цю ділянку.*

Або ж*, якби гравець за море розмістив тайл, звершивши ділянку суші, як показано зверху, гравець за сушу все одно отримав би бали за кожен тайл, який формує цю ділянку суші (4). Однак гравець за море отримав би всі бонусні ✢ бали з цієї ділянки суші (2).*

Намагайтеся завершувати якнайбільше невеликих ділянок замість декількох великих. Так ви отримаєте бонуси й заробите більше балів загалом!

Працюйте над декількома ділянками одночасно, щоб розміщувати тайли з більшою вигодою.

Слідкуйте за новими ділянками, які створюють ваші суперники, особливо за тими, на яких зображені символи бонусних ✢ балів.

Не бійтеся віддати суперникам декілька балів, щоб заробити більше самому. Але не віддавайте забагато!

Подумайте про те, щоб завершувати ділянки ваших суперників, аби бонусні бали набирали ви, а не вони.

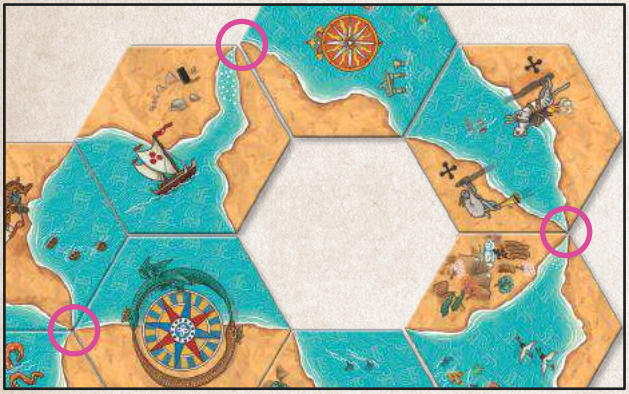
Використовуйте тайли «Зіграйте ще раз», щоб обійти спроби суперників заблокувати вам можливість завершувати ділянки.

Використовуйте тайли «Поцупте», щоб або забрати потрібний вам тайл у суперника, або не брати непотрібні тайли зі стосів, або перешкодити вашим суперникам... або все разом за один хід!

Під час підрахунку балів за тайли на великих ділянках рахуйте вздовж рядів або стовпців тайлів, щоб не пропустити тайли або не порахувати їх двічі. Потім окремо підрахуйте всі бонусні ✢ бали та бали за маршрутні точки для того, хто завершив цю ділянку.



Деякі тайли звужуються або розділяються в одному з кутів. Це дозволяє зменшити або розмежувати ділянки. Використовуйте їх, щоб розділити потенційно велику ділянку на більш дрібні, які легше завершити.



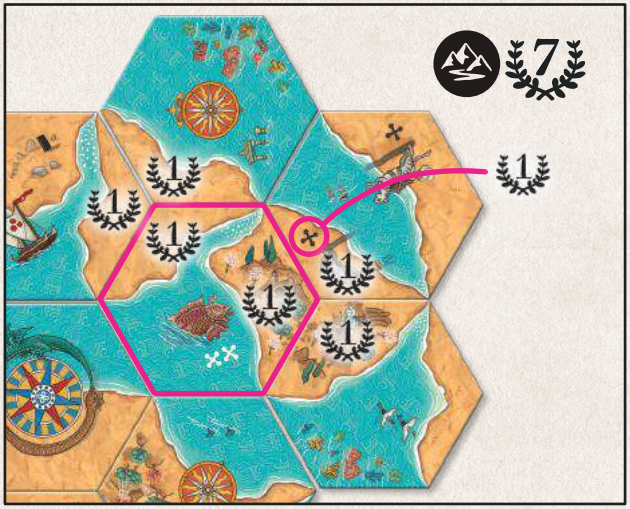
Приклад. *Обведені вище зони позначають кути, які були розміщені для поділу потенційно великих ділянок на більш дрібні.*

Приклад ходу наведено на останній сторінці.



Майже завжди краще спробувати завершити багато невеликих ділянок, ніж декілька великих, тому розділяйте їх мудро. Ви не отримуєте додаткових балів за завершення великих ділянок, лише ризикуєте взагалі не отримати балів.

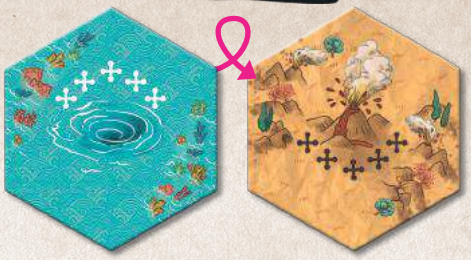
Потенційно ви можете набрати бали за такі тайли двічі – по одному балу за кожну завершену ділянку, яку формує цей тайл.

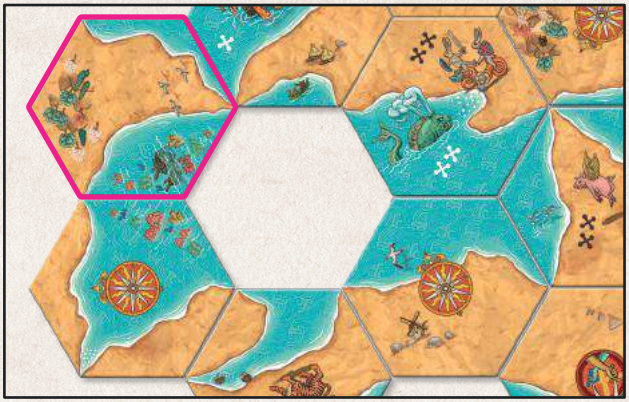


Приклад. *Гравець за сушу розміщує показаний вище тайл так, щоб він завершував 2 невеликі окремі ділянки суші. Спочатку він отримує 3 бали: по 1 балу за кожен тайл, який формує найвищу ділянку, а потім ще 4 бали за іншу ділянку: по 1 балу за кожен із 3 тайлів, які її формують, плюс бонусний ✢ бал. Загалом 7 балів за 2 ділянки суші.*

Тайл вулкану/виру

Двобічний тайл вулкану/виру використовується, коли на мапі з'являється пустий простір, *оточений **6 однотипними краями*** (наприклад, ***6 краями моря***), який не можна заповнити жодним звичайним тайлом.

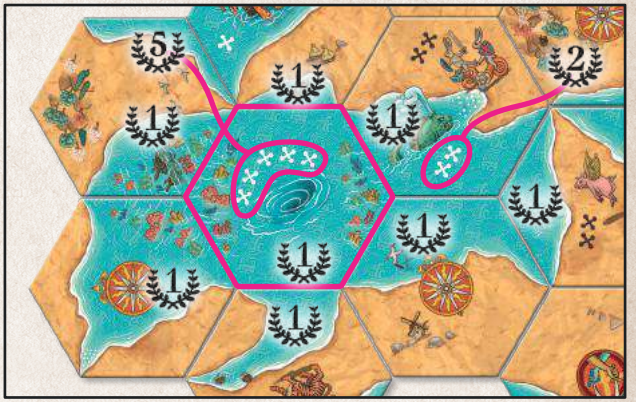




Приклад. *Гравець за сушу розміщує тайл так, щоб усі 6 країв, які оточують пустий простір, були краями моря.*

У такому разі гравець, який розмістив останній тайл навколо пустого простору, негайно кладе тайл вулкану/виру на цей простір відповідним боком догори, орієнтуючи його на свій розсуд.

Бали за тайл нараховуються відповідно до базових і додаткових правил нарахування балів. Тобто бали за тайл, а також 5 бонусних ✢ балів на ньому нараховуються за звичайними правилами (бали за ділянки суші або моря – гравцю за сушу або море, а бонусні бали – тому, хто завершив ділянку).



Приклад *(продовження). Потім гравець за сушу кладе тайл вулкану/виру боком з виром догори на пустий простір. Ця дія також завершує ділянку моря, тож гравець за море отримує 8 балів, а гравець за сушу – 7 бонусних балів.*

Кінець гри

Гра завершується після того, як на мапі розміщено останній тайл. Перемагає гравець із найбільшою кількістю балів. Якщо кількість балів однакова, гравці розділяють перемогу.

Гру за базовими правилами завершено.

Після того, як ви декілька разів зіграєте за базовими правилами, прочитайте далі про можливості отримання додаткових балів!

Додаткові бали

Базові правила гри «Суша проти моря» доволі прості. Ви можете додати нарахування балів за **гори й корали**, а потім і за **каравани й кораблі**, після того як декілька разів зіграєте за базовими правилами. Ви також можете використовувати маршрутні точки в будь-якому режимі гри, але ми наполегливо рекомендуємо додавати їх до командної гри для 4 гравців.

Гра з усіма варіантами нарахування балів максимально розширить стратегічні можливості отримання балів і розкриє весь потенціал гри-головоломки «Суша проти моря».

Під час гри з горами й коралами або караванами й кораблями покладіть пам'ятку підрахунку переможних балів відповідним боком догори на стіл так, щоб усі гравці її бачили. Не забудьте обрати бік, який відповідає кількості гравців, оскільки при грі втрьох бали нараховуються інакше (див. с. 16).



1. Бали за гори й корали

На деяких тайлах зображені **гірські хребти**, які можуть принести бали гравцям за сушу, та/або **коралові рифи**, які можуть принести бали гравцям за море. Вони закривають 2 або 3 краї тайла.

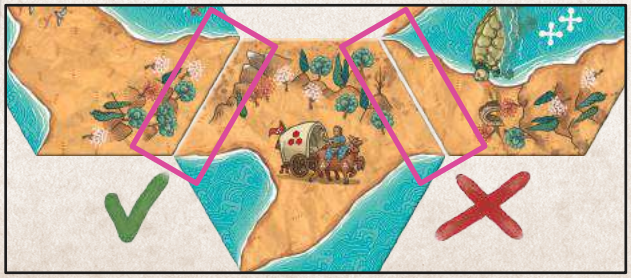


Гірський хребет із 2 краями.



Кораловий риф із 3 краями.

Ці тайли з'єднуються, як і будь-які інші краї тайлів суші чи моря. Однак, **незалежно від того, хто їх розміщує**, коли гори одного тайла з'єднуються з горами іншого тайла, гравець за сушу **негайно отримує по 1 балу за кожний гірський хребет у ланцюжку**, як і гравець за море – за кожен кораловий риф, з'єднаний так само.



З'єднані гірські хребти.

Гірські хребти не з'єднані.



Приклад. *Гравець за сушу розміщує тайл так, щоб гори з'єднувалися з горами іншого тайла, й одразу отримує 2 бали: по 1 балу за кожен гірський хребет у цьому ланцюжку.*



Приклад. *Гравець за сушу розміщує ще один тайл так, щоб гори з'єднувалися з горами сусіднього тайла. Цього разу він отримує 3 бали: по 1 балу за кожен гірський хребет у цьому ланцюжку. Кораловий риф цього тайла також з'єднується з кораловим рифом сусіднього тайла, тож гравець за море одразу отримує 2 бали.*



- *З'єднуйте декілька гірських хребтів або коралових рифів, аби щоразу набирати ще більше балів.*
- *Намагайтеся, коли можливо, не давати бали за гори або корали своєму суперникові, якщо тільки ви не зможете набрати більше балів для себе.*
- *Блокуйте гірські або коралові ланцюжки, які створює ваш суперник, перш ніж вони вийдуть з-під контролю.*
- *Намагайтеся також завершувати ділянки, які містять гірські або коралові ланцюжки, де це можливо.*

2. Бали за каравани й кораблі

На деяких тайлах зображені **караван чи корабель**, які можуть давати бали як під час, так і наприкінці гри.

Ці тайли можна розміщувати за звичайними правилами. **Той, хто розміщує** тайл із караваном чи кораблем поряд із будь-яким іншим тайлом (тайлами) з караваном чи кораблем, **негайно отримує 2 бали**.



Приклад. *Гравець за море розміщує тайл із караваном поруч з іншим караваном і негайно отримує 2 бали.*



Підрахунок балів за каравани і кораблі наприкінці гри

Декілька сусідніх тайлів із караванами та/або кораблями утворюють **торгові шляхи**. Наприкінці гри підрахуйте бали за **кожен торговий шлях окремо, визначаючи, яких зображень більше**, у такий спосіб:

- якщо **більше караванів**, ніж кораблів, гравець за сушу отримує по 1 балу за кожен караван та/або корабель;
- якщо **більше кораблів**, ніж караванів, гравець за море отримує по 1 балу за кожен караван та/або корабель;.
- якщо у гравців **однакова кількість** караванів і кораблів, вони не отримують балів за цей торговий шлях.



Приклад. *Наприкінці гри 3 каравани переважають над 2 кораблями на цьому торговому шляху, що складається з 5 караванів і кораблів. Отже, гравець за сушу має більшість на цьому торговому шляху й отримує загалом 5 балів: по 1 балу за кожен караван і корабель у його складі.*

3. Маршрутні точки



Маршрутні точки можна розмістити, щоб потім отримати бонусні бали або спонукати інших гравців допомогти вам завершити ділянки. Маршрутні точки радимо використовувати в партіях для 4 гравців, але їх можна використовувати і в партіях для 2 чи 3 гравців.

Підготовка

Кожен гравець бере одну зі своїх маршрутних точок.

Використання та повернення маршрутних точок

Зіграйте свої тайли та отримайте бали за ділянки за звичайними правилами. Потім, якщо на мапі ще немає вашої маршрутної точки, ви можете розмістити її на будь-якій відповідній частині суші або моря відкритого тайла (тайла з принаймні одним відкритим краєм), на якому ще немає маршрутної точки.

Примітка. *Маршрутні точки суші можуть бути розміщені тільки на суші, так само маршрутні точки моря можуть бути розміщені тільки на морі.*

Поверніть маршрутні точки власникам за таких умов:

- **ділянка** суші чи моря, на якій розміщена маршрутна точка, **завершена**;
  АБО
- **тайл**, на якому розміщена маршрутна точка, **оточений** 6 тайлами.

Маршрутні точки не можна перемістити або повернути в жоден інший спосіб.

Бали за маршрутні точки

Той, хто поверне маршрутну точку її власнику в будь-який із перерахованих вище способів, отримає бонусний бал.



Приклад. *Гравець за море завершує ділянку, на якій розміщена маршрутна точка моря. Він отримує 2 бали за 2 тайли, які утворюють ділянку моря, плюс 2 бонусні ✣ бали та 1 бал за повернення маршрутної точки її власнику.*



Приклад. *Гравець за сушу розміщує тайл так, щоб тайл, на якому розміщена маршрутна точка моря, був повністю оточений. Гравець отримує 1 бал і повертає маршрутну точку її власнику.*

Гра для 3 або 4 гравців

3 Правила гри для 3 гравців

При грі втрьох використовуються всі базові правила гри та нарахування балів із дещо зміненими варіантами нарахування балів за гори й корали та каравани й кораблі. Гравці також можуть використовувати маршрутні точки, отримуючи за них бали як зазвичай.

Додаткова підготовка

1. Покладіть маркер картографа на поле для підрахунку балів.
2. Покладіть на стіл пам'ятки підрахунку балів за гори й корали та каравани й кораблі боком для 3 гравців догори як нагадування про те, як саме нараховуватимуться бали при грі втрьох.
3. Гравці за сушу та море беруть по одній зі своїх маршрутних точок (необов'язково).
4. Сядьте в такому порядку ходу: гравець за сушу > гравець за море > картограф. Починаючи з гравця за сушу, гравці беруть по одному тайлу, доки в кожного з них не буде по 2 тайли, як зазвичай.

Хід гри

Починає гравець за сушу. Гра проходить за звичайними правилами.

Зіграйте тайл (або тайли, виконавши додаткові дії), отримайте бали за завершені ділянки та додаткові бали, розмістіть маршрутну точку та доберіть тайли до 2. Передайте хід наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.



Бали для гравців за сушу й море при грі втрьох

Гравці за сушу чи море отримують бали за ділянки суші чи моря за звичайними правилами (див. с. 9). Усі бонусні ✢ бали нараховуються тому, **хто завершить ділянку**, за звичайними правилами. Вони є цінним джерелом балів для картографа.

Бали за гори й корали при грі втрьох

Картограф отримує бали за **всі ланцюжки з горами або рифами** (див. с. 12-13), розміщені **будь-яким гравцем**. Гравці за сушу та море не отримують балів за з'єднані гірські хребти чи коралові рифи.

Не забувайте, що тайл вулкану/виру також містить гори й корали...
Ви можете співпрацювати, щоб набрати бали!





Бали за каравани й кораблі при грі втрьох

Той, хто розмістить тайл із караваном або кораблем поряд з іншим караваном або кораблем, отримає 2 бали за звичайними правилами. Отже, картограф теж може отримати бали у такий спосіб.

Отримання балів за більшість тайлів із караванами й кораблями на торговому шляху наприкінці гри відбувається за звичайними правилами (див. с. 14), але з однією відмінністю. Картограф отримує **по 1 балу за караван та/або корабель** на кожному торговому шляху з **однаковою кількістю** караванів і кораблів. Отже, гравцю за сушу на кожному торговому шляху вигідно мати більше караванів, гравцю за море – кораблів, а картограф намагатиметься зрівняти їхню кількість, аби отримати бали за цей торговий шлях.

Завдяки об'єднанню 2 торгових шляхів може змінитися співвідношення кораблів та караванів!

Оточіть торгові шляхи, які принесуть вам бали, щоб залишити їх незмінними й отримати за них бали наприкінці гри.



Приклад. *Наприкінці гри на цьому торговому шляху однакова кількість караванів і кораблів – по 3 кожного типу. Картограф отримує 6 балів: по 1 балу за кожен караван і по 1 балу за кожен корабель.*

Бали за маршрутні точки при грі втрьох (необов'язково)

Гравці як за сушу, так і за море можуть використовувати маршрутні точки (див. с. 15). Їх можна використовувати або щоб спонукати суперників завершувати, а не розширювати ділянки, або для отримання додаткових балів. У картографа немає маршрутної точки. Однак він усе одно може отримати бали за маршрутні точки, завершуючи ділянки, на яких вони розміщені, або оточуючи та повертаючи їх гравцям за сушу або море.

4 Правила командної гри для 4 гравців

2 гравці за сушу грають проти 2 гравців за море. Використовуйте базові правила гри та нарахування балів, будь-які додаткові варіанти нарахування балів за згодою гравців і маршрутні точки (рекомендації див. на с. 15).

Додаткова підготовка

1. Покладіть 1 маркер суші та 1 маркер моря на поле підрахунку балів. Гравці однієї команди спільно заробляють бали (тобто отримані бали йдуть на рахунок всієї команди).
2. Покладіть відповідні пам'ятки підрахунку балів на стіл боком для 2/4 гравців догори як нагадування про те, яким чином нараховуються бали.
3. Кожен гравець бере по 1 маркеру маршрутної точки своєї команди (рекомендується).
4. Сядьте за порядком збільшення віку (від наймолодшого до найстаршого): гравець за сушу > гравець за море > гравець за сушу > гравець за море. Починаючи з наймолодшого гравця за сушу, гравці беруть по одному тайлу, доки в кожного з них не буде по 2 тайли, як зазвичай.

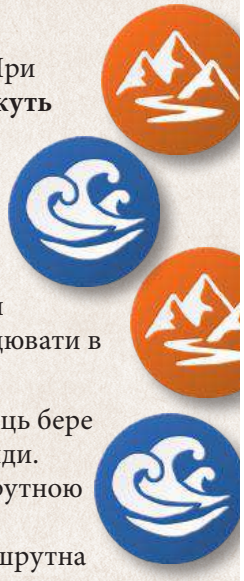
Хід гри

Починає наймолодший гравець за сушу.
Гра відбувається за звичайними правилами. Зіграйте тайл (або тайли, виконавши додаткові дії), отримайте бали за завершені ділянки та додаткові бали, розмістіть маршрутну точку та доберіть тайли до 2. Передайте хід наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

Пам'ятайте!

- **Нікому** не показуйте прихований бік своїх тайлів, **навіть гравцям із вашої команди**.
- **Забороняється красти останній тайл** у іншого гравця. Ви можете поцупити тайл у гравця з вашої команди... якщо вважаєте, що це вдалий хід.

Режим гри з маршрутними точками для 4 гравців (рекомендується)



Ми рекомендуємо використовувати маршрутні точки при грі вчотирьох. При цьому **гравці з однієї команди не можуть давати одне одному конкретні поради** ані словами, ані жестами, ані мовою тіла про те, де і як їм варто розмістити тайли. Замість цього використовуйте маршрутні точки, підказуючи, на чому зосередитись при розіграші тайлів, щоб ефективно працювати в команді й отримувати бонусні бали.

Під час підготовки до гри кожен гравець бере маркер маршрутної точки своєї команди. Один з учасників команди грає маршрутною точкою горілиць, а інший – долілиць, щоб знати, кому належить кожна маршрутна точка.

Після того, як ви зіграєте тайл (або тайли) та отримаєте всі бали, ви можете розмістити маршрутну точку, дотримуючись звичайних правил (див. с. 15).



Той, хто поверне маршрутну точку власнику, оточивши її або завершивши ділянку, на якій вона розташована, отримує 1 бал відповідно до базових правил. Коли ви повертаєте маршрутну точку, поверніть її **гравцеві, який її розмістив.**

Ваша команда може мати 2 маршрутні точки на тій самій ділянці, якщо вони розташовані не на одному тайлі. **Той, хто завершить** таку ділянку, отримає по 1 балу за кожну повернуту маршрутну точку, тобто 2 бали. Це спонукатиме і вашого товариша по команді, і ваших суперників завершити ділянку й отримати бали за маршрутні точки, які на них розміщені, а також бонусні ✢ бали.

Розміщення маршрутних точок і отримання балів за них – вдалий спосіб співпраці. Ви можете знову розмістити свою маршрутну точку в той самий хід, у який отримали бали за неї. Ви також можете нагадати своєму товаришу по команді, щоб він розмістив свою маршрутну точку у свій хід, проте не можете радити йому, *де та як* її розмістити.

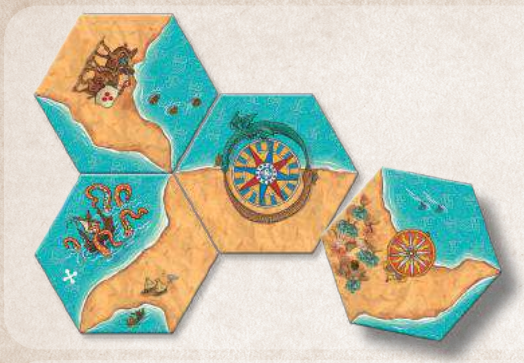
Маршрутні точки можна розміщувати так, щоб підказати своєму товаришу по команді. Наприклад, де розмістити тайл, аби завершити ділянку, з'єднати гори чи корали й отримати за них бали, а також як розмістити тайли караванів чи кораблів, щоб утворити торгові шляхи та отримати за них бали і під час, і наприкінці гри. Іноді навіть можна натякнути на отримання балів за декілька варіантів одночасно!

- *Постійне використання маршрутних точок може принести від 7 до 15 додаткових балів (або більше) за рахунок співпраці та отримання балів різними способами.*
- *Розміщуйте маршрутні точки так, щоб можна було легко та швидко отримати за них бали, завершивши або оточивши тайл із маршрутною точкою.*
- *Натякайте на влучне розміщення маршрутної точки. Якщо, наприклад, покласти її на гору, то це може бути підказкою для продовження гірського хребта.*
- *Коли будете вибирати найкраще місце для розміщення тайла біля маршрутної точки, не забувайте поглянути на обидва боки своїх тайлів, ваших суперників та товариша по команді, а також тайли, які лежать на верху кожного стосу.*
- *Як і бонусні ✢ бали, бали за маршрутні точки отримує той, **хто їх повертає**. Заробляйте бали **своїй** команді, оточуючи маршрутні точки суперників або завершуючи ділянки з ними. Втім, суперники робитимуть так само!*

Режим вільної гри для 4 гравців (необов'язково)

Члени команди можуть вільно пропонувати оптимальні місця для розігрування тайлів у межах своєї команди, але не можуть показувати прихований бік своїх тайлів або ділитися інформацією про нього.

Як грати – приклад ходу



1. Розмістіть тайл (с. 6)

Гравець за сушу обирає, яким боком догори зіграти один зі своїх 2 тайлів.





2. Виконайте дії (с. 8)

Гравець за сушу виконує дію зі свого тайла «Зіграйте ще раз», щоб розмістити свій другий тайл і завершити цю ділянку суші.





3. Отримайте бали (с. 9)

Отримайте бали за завершені ділянки та всі бонусні ✣ бали.

4. Маршрутні точки (с. 15)

(Необов'язково) Розмістіть свою маршрутну точку (бонусний бал).

5. Доберіть тайли (с. 7)

Доберіть тайли до 2.

Значення символів



Зіграйте ще раз

Зіграйте свій другий тайл, якщо він у вас є.



Поцупте

Візьміть тайл у іншого гравця, але тільки якщо це – не останній його тайл.



Бонусні бали

Той, хто завершить ділянку, отримає 1 бонусний бал за кожен ✣ і маршрутну точку на цій ділянці.

