

Правила настольной игры «Экспедиция: Конго 1884» (Expedition: Congo River 1884)

Автор: Jose Antonio Rivero

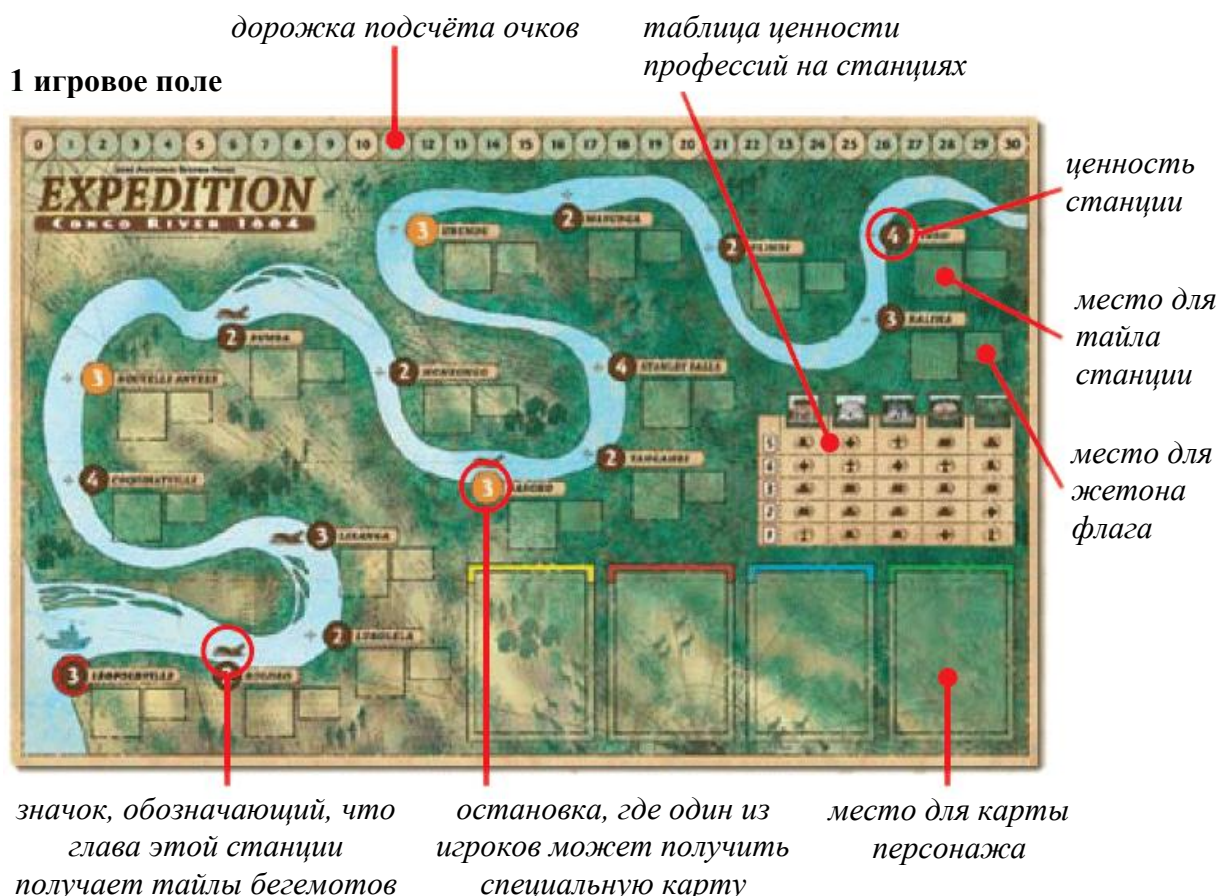
Игра для 2-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Колёсный пароход отплывает из Леопольдвилья (современная Киншаса) и отправляется вверх по реке Конго в далёкую деревушку Кинду, находящуюся в самом сердце Африки. Путешественники, плывущие на пароходе, принадлежат к самым разным национальностям и профессиям, но всех их объединяет жажда приключений.

Каждый игрок управляет группой этих путешественников и соревнуется со своими противниками в получении контроля над станциями, находящимися на каждой остановке по пути следования парохода. За каждого своего человека, которого игрок сможет назначить главой станции, он получает победные очки. Игрок, набравший к концу игры больше всех очков, станет победителем.

Игровые компоненты



19 тайлов станций: 4 тайла барака, 4 тайла больницы, 4 тайла миссии, 4 тайла деревни, 3 тайла джунглей



20 тайлов флагов: 4 бельгийских, 6 французских, 6 британских, 4 немецких



14 тайлов бегемотов



12 тайлов ценности

национальность профессия



у нейтрального персонажа две профессии

54 карты персонажей:

исследователь, антрополог, врач, миссионер, офицер и нейтральный персонаж.



54 карты помощников: носильщик, ассистент, медсестра, монахиня, солдат, переводчик, слуга. **15 специальных карт**



4 маркера подсчёта очков



1 паролод



1 четырёхгранный кубик

Подготовка к игре

(1) Поместите игровое поле в центр стола.

Каждый игрок выбирает понравившийся ему цвет, берёт маркер подсчёта очков соответствующего цвета и ставит его на деление «0» на дорожке подсчёта очков.

(2) Перемешайте карты персонажей и раздайте по четыре карты каждому игроку.



При игре втроём случайным образом уберите из игры две карты нейтральных персонажей (персонажи с двумя профессиями). При игре вдвоём уберите из игры четыре карты нейтральных персонажей.

(3) Перемешайте карты помощников и раздайте по четыре карты каждому игроку.



(4) Перемешайте специальные карты и раздайте по две карты каждому игроку.



При игре втроём или вчетвером уберите из игры карту «Там-там». При игре вдвоём уберите из игры карты «Окапи», «Только соотечественники» и «Нападение бегемота» и раздайте каждому игроку по три карты вместо двух.

(5) Поместите оставшиеся карты в три отдельные колоды (персонажи, помощники и специальные карты) рядом с полем.

Во время игры игроки могут смотреть на свои карты, но должны держать их в секрете от противников.

(6) Перемешайте тайлы бегемотов и поместите их лицевой стороной вниз в стопку.



Каждый игрок берёт один тайл бегемота и кладёт его лицевой стороной вниз перед собой. Поместите жетоны ценности в резерв рядом с полем.

(7) Перемешайте тайлы станций. Поместите по одному тайл лицевой стороной вниз на каждую остановку на реке Конго.



Неиспользованные тайлы станций убираются из игры и возвращаются в коробку. При игре вдвоём или троём не кладите тайл на Леопольдвиль.

(8) Перемешайте все тайлы флагов. Поместите по одному флагу лицевой стороной вверх рядом с каждой станцией.

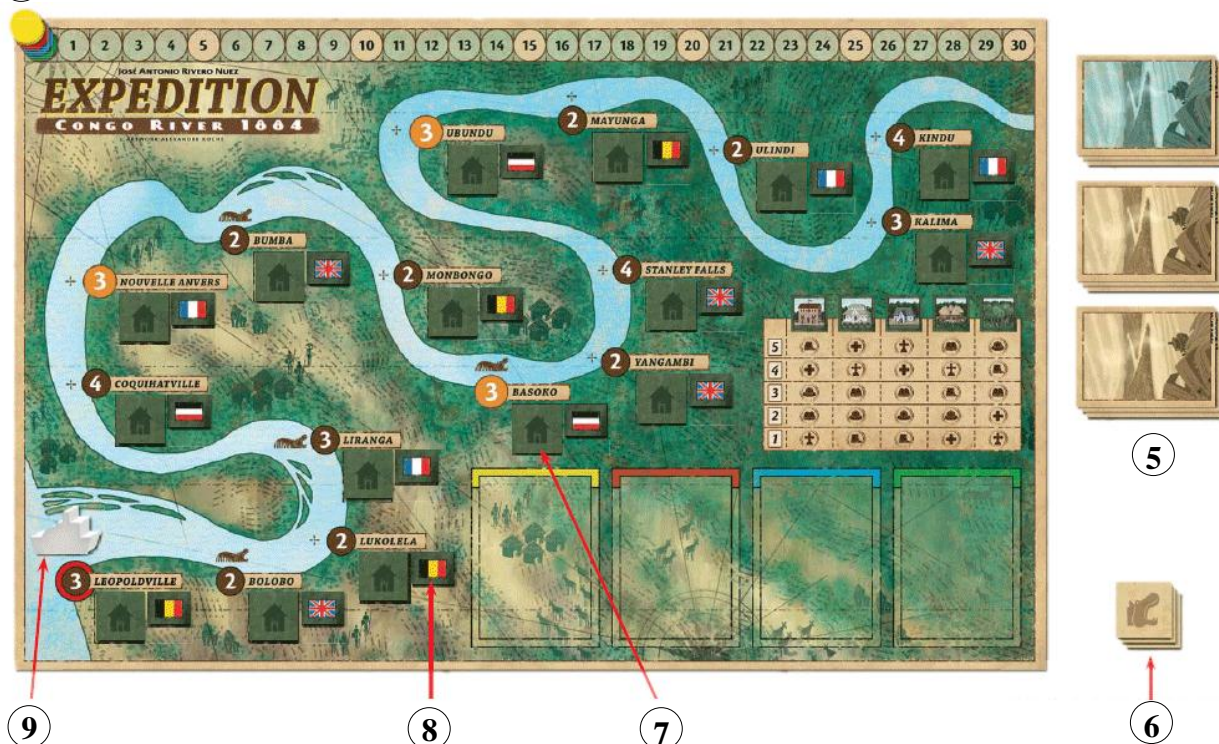


(9) Поместите пароход на первую остановку на реке Конго.



При игре вчетвером пароход начинает игру в Леопольдвиле. При игре вдвоём или троём пароход начинает игру в Болобо. *Самый старший игрок становится во время первого хода первым игроком.*

1



Игровой процесс

Игра подразделяется на серию раундов. В каждом раунде первый игрок действует первым. Раунд состоит из четырёх фаз:

А – Перевернуть тайл станции
Б – Взять карты

В – Побороться за контроль над станцией
Г – Передвинуть пароход

А – Перевернуть тайл станции



Переверните лицевой стороной вверх тайл станции, возле которого в текущий момент времени находится пароход.

Если тайл станции оказывается джунглями – флаг, находящийся рядом с этой станцией, убирается из игры. То же самое происходит, если тайл станции оказывается деревней ценностью 4 победных очка. В этих местах нет сильного влияния иностранных властей.

Б – Взять карты

Каждый игрок тянет из соответствующих колод одну карту персонажа и одну карту помощника и берёт их себе в руку.

Примечание: Когда в колоде заканчиваются карты, просто перемешайте карты из стопки сброса и сформируйте новую колоду (лицевой стороной вниз).

Когда пароход находится в Нувель-Анвер, Басоко или Убунду, игрок, у которого на тот момент меньше всех победных очков, тянет из колоды одну специальную карту. В случае ничьи по наименьшему количеству очков ни один игрок не получает специальную карту.

Примечание: Эти остановки отмечены оранжевыми кружками, чтобы их легко можно было отличить от других остановок.

В – Поборотся за контроль над станцией

1) Выложить карту персонажа



Каждый игрок делает ставку – выбирает из руки одну карту персонажа и кладёт её лицевой стороной вниз на специальное место на поле, совпадающее по цвету с его маркером. Этот персонаж пытается стать главой станции, возле которой сейчас стоит пароход.

2) Использовать специальную карту



Один игрок может также выложить из руки одну специальную карту. Первый игрок получает право выложить такую карту первым. Если он отказывается от этого права, такую возможность получает игрок, сидящий от него по левую руку и т.д. Если один из игроков выложил специальную карту, другие игроки во время текущего раунда уже не могут этого сделать. Смотрите раздел «Обзор специальных карт» на стр. 8-10, чтобы узнать об эффектах специальных карт.

3) Определить базовую ценность каждого персонажа

Откройте выложенные карты персонажей и определите их базовую ценность. Базовая ценность каждого персонажа определяется его профессией и национальностью. Поместите жетон ценности на каждого персонажа, чтобы обозначить его базовую ценность. Базовая ценность персонажа может быть нулевой или отрицательной.



Профессия: Различные профессии по-разному ценятся на разных станциях. Сверьтесь с изображённой на поле таблицей ценности профессий на станциях для того, чтобы определить ценность определённой профессии на текущей станции.



Пример: Миссионер в госпитале имеет ценность 4.

Примечание: Нейтральные персонажи владеют двумя профессиями. Чтобы определить базовую ценность такого персонажа, учитывается только одна его профессия (всегда та, у которой более высокое значение).

Национальность: Если национальность персонажа не совпадает с тайлом флага, находящимся рядом с текущей станцией, базовая ценность персонажа может быть снижена. Сверьтесь с флагами в нижней части карты персонажа.

Примечание: Если флаг был убран с поля во время фазы «Открыть тайл станции», базовая ценность персонажа не снижается.



Пример: Французский доктор в британском госпитале имеет ценность 3 ($5-2=3$).

Если игрок выкладывает нейтрального персонажа, он бросает кубик, чтобы определить, какой стране симпатизирует этот персонаж. Нарисованные в нижней части цифры рядом с флагами обозначают выпавшие на кубике значения (1=Великобритания, 2=Бельгия, 3=Франция, 4=Германия). Уменьшите базовую ценность нейтрального персонажа по обычным правилам.

Таблица модификации ценности персонажа на станции:

	<-		-2		+0		-1
	<-		-2		+0		-1
	<-		-1		+0		-1
	<-		+0		+0		+0

4) Выложить карты помощников



Теперь все игроки имеют возможность выложить карты помощников, чтобы увеличить ценность своих персонажей. В порядке хода часовой стрелки, начиная с первого игрока, каждый игрок может выложить на своего персонажа лицевой стороной вверх одну или несколько карт помощников. Это продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют (больше не захотят выкладывать карты помощников). Каждая карта помощника (кроме слуги) увеличивает ценность персонажа на 1. Слуга увеличивает ценность персонажа на 0,5.

Правила выкладывания карт помощников:

• **Значок на карте помощника должен совпадать со значком на карте персонажа, на которого она выкладывается.** (Например, вы можете положить носильщика на исследователя.)

Примечание: На карте нейтрального персонажа два значка, что позволяет класть на него разных помощников.

• **На каждого персонажа можно поместить только одну карту переводчика.** Переводчика можно положить на любого персонажа, чья национальность отличается от флага станции

	Бельгия
	Великобритания
	Франция
	Германия
	США
	Испания
	Португалия
	Нидерланды
	Швеция
	Австрия
	Россия

(смотрите разъяснения ниже). Нет ограничения количеству медсестёр, солдат, носильщиков, ассистентов или монахинь.

- **В каждом раунде может быть выложен только один слуга (как и в случае со специальной картой).** Слугу можно поместить на любого персонажа, не зависимо от его профессии.
- **Если у игрока самая низкая суммарная ценность среди всех игроков, и он решает спастись,** он больше не может добавлять к своей ставке карты в текущем раунде. Если суммарная ценность игрока равняется самой высокой ставке, он может пропустить свой ход (чтобы увидеть какие карты выложат противники), но когда снова настанет его очередь выкладывать карты, он должен либо выложить карту, либо спастись на текущий раунд.

Специальные правила для переводчика:



- **Нельзя класть переводчиков на американцев на британских станциях.**
- **Нельзя класть переводчиков на австрийцев на немецких станциях.**
- **Нельзя класть переводчиков на станции, где нет тайла флага** (остановки с тайлами джунглей или с тайлами деревни стоимостью 4 очка).
- **Бельгийцы говорят на французском или фламандском языке (язык, похожий на голландский).** Можно класть переводчика только на персонажа, который не говорит на языке, на котором говорят на станции. Чтобы определить язык, на котором говорят на бельгийской станции, первый игрок кидает кубик. Сделайте то же самое, чтобы определить на каком языке говорит персонаж-бельгиец.
 - **если на кубике выпадает нечётное число (1 или 3)** – на фламандском (голландский)
 - **если на кубике выпадает чётное число (2 или 4)** – на французском
 Нельзя класть переводчика на бельгийца, говорящего на фламандском, или на голландца на бельгийской станции, где говорят на фламандском (голландском). Нельзя класть переводчика на французского персонажа на бельгийской станции, где говорят на французском.

Примечание: Язык станции определяется только один раз за раунд.

5) Определить, кто стал главой станции

Когда все игроки спасуют и не захотят больше выкладывать карты помощников, персонаж с самой большой суммарной ценностью становится главой станции.

В случае равного результата соперничающие игроки должны добавить к своим ставкам тайлы бегемотов. Они выбирают один или несколько своих тайлов бегемотов и добавляют их к своей ставке лицевой стороной вниз. Эти тайлы вскрываются одновременно, и игрок с наибольшим количеством очков бегемотов получает контроль над станцией. При дальнейшей ничье соперничающие игроки могут по очереди (в порядке хода) добавить ещё тайлы бегемотов к своей ставке (на этот раз лицевой стороной вверх). При ничье соперничающие игроки просто получают по 1 победному очку за эту станцию. Все выложенные тайлы сбрасываются.

- **Игрок, ставший главой станции, получает количество победных очков, равное ценности этой станции.**
- **Переместите его маркер подсчёта очков на соответствующее количество делений по дорожке подсчёта очков.**

- Игрок, получивший контроль над станциями в Болобо, Лиранге, Бумбе и Басоко, берёт из соответствующей стопки два тайла бегемота и кладёт их лицевой стороной вниз перед собой.

Примечание: Эти остановки помечены для наглядности рисунками бегемотов.

- Игрок, который получил контроль над станцией, станет первым игроком в следующем раунде. Если ни один игрок не получил контроль над станцией из-за эффекта специальной карты или из-за ничьи, первый игрок остаётся тем же.

- Сбросьте все сыгранные карты в стопки сброса.

Важно: Карты нейтральных персонажей после использования убираются из игры. Верните их в коробку.



Пример:

- Пароход прибывает в Стэнли Фоллс (ценность 4), где есть британский флаг. После переворачивания тайла станции оказывается, что это миссия.

- Дима выкладывает британского миссионера, Петя – бельгийского врача, а Лида – немецкого миссионера.

- Ценность этих персонажей следующая: у Димы – 5, у Пети – 4, у Лиды – 4 (5-1).

- Дима не добавляет карты к своей ставке. Петя добавляет 1 медсестру (+1). У Лиды нет монахинь, которые могли бы помочь её миссионеру, поэтому вместо этого она выкладывает переводчика (+1).

- Теперь ценность персонажей: у Димы – 5, у Пети – 5, у Лиды – 5. Дима добавляет одну монахиню (+1),

а Петя, у которого больше нет медсестёр, добавляет переводчика (+1).

- Теперь ценность персонажей: у Димы – 6, у Пети – 6, у Лиды – 5; ей больше нечего добавить, поэтому она выбывает из борьбы. У Димы есть ещё один слуга, которого он и выкладывает (+0,5). У Пети тоже есть слуга, но он не может его выложить, так как в одном раунде можно выложить только одного слугу.

- Ценность персонажа Димы – 6,5 очков, то есть больше чем у Пети. Он получает контроль над станцией и 4 победных очка.

Г – Передвинуть пароход

Переместите пароход к следующей остановке на реке Конго. Когда пароход отплывает из Кинду, игра заканчивается.

Конец игры

Игра заканчивается, когда пароход отплывает из Кинду. Каждый игрок получает 0,5 победного очка за каждую оставшуюся у него в руке специальную карту. Игрок с наибольшим количеством победных очков становится победителем. В случае ничьи

соперничающие игроки сравнивают количество находящихся у них в руках карт помощников. Игрок, у которого их больше, становится победителем. При дальнейшей ничье соперничающие игроки сравнивают своё количество карт в руке (любого типа). Побеждает игрок, у которого их больше.

Обзор специальных карт



Горилла

Можно использовать только на остановке в джунглях или в деревне. После того как будут открыты карты персонажей, игрок, который выложил карту Гориллы, выбирает одного персонажа противника. Если выбранный персонаж – врач или миссионер, его убивает горилла. Карта этого персонажа сбрасывается. Если выбранный персонаж – исследователь, офицер или антрополог, он должен сразиться с гориллой, бросив кубик: при выпадении 1 или 2 персонаж убит и сбрасывается. При выпадении 3 или 4 горилла убита и сбрасывается. Если горилла ещё жива, она нападает на другого персонажа, выбранного её владельцем. Если другого персонажа нет, а горилла ещё жива, она нападает на персонажа своего владельца! Он может попытаться сразиться с гориллой (бросив кубик, как описано выше) или сбежать. Если персонаж бежит, его карта возвращается в руку владельца, и никто не получает очки за эту станцию. Горилла сбрасывается. Если после нападения гориллы выжило несколько персонажей, они могут продолжать бороться за контроль над станцией.



Воин

Можно использовать на любой остановке кроме барачков. После того как будут открыты карты персонажей, игрок, который выложил воина, выбирает одного персонажа противника. Если выбранный персонаж – врач, миссионер или антрополог, он должен сразиться с воином, бросив кубик: при выпадении 1, 2, 3 – воин убивает персонажа. Сбросьте карту персонажа. При выпадении 4, воин убит и должен быть сброшен. Если выбранный персонаж – исследователь или офицер, он должен сразиться с воином, бросив кубик: при выпадении 1 или 2 персонаж убит воином. Сбросьте карту персонажа. При выпадении 3 или 4 воин убит и должен быть сброшен.

Если воин не убит выбранным персонажем, он нападает на персонажа своего владельца. Тот не может сбежать, но может сразиться с воином. После битвы воин сбрасывается. Если после нападения воина выжило несколько персонажей, они могут продолжать бороться за контроль над станцией.



Окапи (Экзотическое животное)

Можно использовать только на остановке в джунглях. Если игрок, который использует эту карту, выложил для ставки исследователя, то вместо того, чтобы бороться за получение контроля над станцией, он может отправиться на охоту на окапи и получить 2 победных очка. Его карта персонажа сбрасывается. Только владелец карты «Окапи» может отправиться на охоту и только если он выложил исследователя.



Малярия (Малярийный комар)

Можно использовать на любой остановке. Каждый игрок бросает кубик (даже владелец карты); игрок, который выбросил наименьшее число, считается укушенным малярийным комаром, убирает карту персонажа из ставки и сбрасывает её в стопку сброса. В случае ничьи игроки, выбросившие наименьшее число, бросают кубики до тех пор, пока один из них не выбросит меньшее число. Если укушенный игрок – врач, он бросает кубик ещё раз. Если он выбрасывает 1, считается, что он смог себя вылечить и не сбрасывается.



Там-там (Военный барабан)



Можно использовать на любой остановке кроме Кинду. Все игроки возвращают в руку свои карты персонажей. Никто не получает контроль на этой станции в этой игре.



Дружеская встреча

Можно использовать на любой остановке. После того как персонаж получает контроль над станцией на текущей остановке, проигравшие карты персонажей возвращаются в руки своих владельцев, а не сбрасываются. Персонаж, который получил контроль над станцией, и карты помощников сбрасываются.



Исследованный регион

Можно использовать на любой остановке. Игрок, который выложил эту карту, может посмотреть на один любой тайл станции, лежащий лицевой стороной вниз на поле. Тайл возвращается на то же место лицевой стороной вниз. Теперь этот игрок – единственный, кто обладает информацией об этой станции.



Повреждение парового котла



Можно использовать, начиная с Бумбы.

Все игроки (кроме игрока, который выложил эту карту) должны сбросить из руки одну карту персонажа по своему выбору (не карту помощника и не карту, участвующую в ставке).



Человек за бортом!

Можно использовать на любой остановке. После того, как будут открыты карты персонажей, игрок, который выложил эту карту, может взять у одного выбранного им противника одну случайную карту помощника (не подсматривая его карты) и поместить её в стопку сброса.



Только соотечественники



Можно использовать на любой остановке кроме джунглей. Все карты персонажей, не принадлежащие к стране, флаг которой находится возле текущей станции, возвращаются в руки своих владельцев. Подвергшиеся этому эффекту игроки не могут в текущем раунде сделать новую ставку.



Никаких помощников!

Можно использовать на любой остановке. На текущей станции ни один игрок (включая игрока, выложившего эту карту) не может добавлять к ставке помощников.



Арабский торговец



Можно использовать в бараках, в миссии и в деревне. Если игрок, который выложил эту карту, становится главой станции, он получает 1 дополнительное победное очко. Если контроль над станцией получил другой игрок, владелец карты не получает победных очков.



Нападение бегемота

Можно использовать на любой остановке. Все игроки (включая игрока, который выложил эту карту) возвращают карты персонажей себе в руку. Затем, в порядке хода, каждый игрок берёт верхнюю карту из колоды персонажей и использует её в качестве новой ставки на текущей станции. Игроки могут увеличить свои ставки, добавляя к своим персонажам помощников.



Колонист

Можно использовать на любой остановке. Игрок, который выложил эту карту, может вытянуть новую карту персонажа или помощника и взять её в руку. Когда будут открыты все персонажи, он может поменять местами вытянутую им карту персонажа со своей картой персонажа, участвующей в ставке.



Шаман

Можно использовать на любой остановке. Ценность каждого персонажа противника уменьшается на 1.

