

Правила настольной игры «Отель Самоа» (Hotel Samoa)

Автор: **Krisian Amundsen Østby**

Игра для **3-6 игроков**

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

Остров Самоа – один из самых популярных курортов, куда каждую неделю прилетают на самолёте туристы самых разных национальностей. Единственная забота владельцев отелей – обеспечить им наилучшие условия проживания и заработать на них как можно больше денег.

Обзор игры

До начала игры на стол в ряд выкладываются лицевой стороной вверх 12 карт флагов (по одной на каждый раунд).

Каждый раунд на остров будет прилетать самолёт и привозить с собой туристов указанной на карте флага национальности. Эти туристы будут гостить на острове до тех пор, пока за ними не прилетит следующий самолёт с их родины.

Например, если на первой карте изображён японский флаг, туристы, которые прилетят в первом раунде, будут японцами, и они останутся на острове до тех пор, пока не наступит другой раунд с японским флагом.

Каждый раунд игроки по очереди выкладывают на стол по одной своей карте стоимости. Каждая карта стоимости одновременно является: ставкой на строительство доступного улучшения отеля и ценой, которую вы устанавливаете на комнаты в своём отеле.

Игроки, которые выложили карты с наиболее высокими ставками, смогут улучшить свой отель во время фазы строительства.

Затем наступает фаза туристов, во время которой происходит размещение гостей. Игрок с самым дешёвым отелем может первым расселить туристов, затем то же самое делают владельцы более дорогих отелей.

В конце игры победителем станет игрок, накопивший больше всех денег.

Состав игры

12 Карт Флагов (по 3 каждой национальности)

13 Карт Туристов

1 Карта Устранения Ничьи

66 Карт Стоимости (по одному набору в 11 карт для каждого игрока)

6 Полей Отелей (по одному для каждого игрока)

по 18 Жетонов Туристов 4-х национальностей

19 Тайлов Строительства

Деньги (номиналом в 1, 5, 10, 20, 50 и 100 монет)

2 Тайла «2x»



Подготовка к игре

Каждый игрок берёт по одному Полю Отеля, один набор Карт Стоимости и 25 монет.

Разделите 12 Карт Флагов на 3 стопки, рассортировав их по номерам, указанным в углу карт. Отдельно перемешайте каждую стопку и поместите их друг поверх друга. Начиная с верхней карты, выложите на стол в ряд лицевой стороной вверх все 12 Карт Флагов.

Эта процедура проводится для того, чтобы национальности были распределены относительно равномерно. Большие маленькие цифры в углах Карт Флагов не будут использоваться в игре. Постарайтесь избежать того, чтобы два одинаковых флага находились рядом друг с другом. В этом случае просто поменяйте несколько Карт Флагов местами, чтобы решить эту проблему.

Поместите *Тайлы «2х»* на 6-ую и 12-ую Карты Флагов.

Жетоны Туристов кладутся лицевой стороной вниз в четыре кучки согласно их цвету/национальности.

Перемешайте *Карты Туристов* и поместите их лицевой стороной вниз в колоду.

Перемешайте *Тайлы Строительства* и поместите их лицевой стороной вниз в стопку.

Поместите *Карту Устранения Ничьи* между двумя любыми сидящими рядом игроками так, чтобы край карты со значком *Строительства* указывал вперёд (по часовой стрелке), а край со значком *Туриста* указывал назад (против часовой стрелки).

Игровой процесс

12 *Карт Флагов* обозначают 12 раундов игры. Игра начинается с самой левой Карты Флага и затем переходит от карты к карте, пока не пройдут все 12 раундов.

Каждый раунд проходит по следующей схеме:

Обзор раунда:

1. Открытие Тайла(ов) Строительства
2. Туристы текущей национальности улетают домой, прибывают новые туристы
3. Выбор и вскрытие Карт Стоимости
4. Фаза Строительства
5. Фаза Туристов
6. Выплаты и сброс карт

1) Открытие Тайла(ов) Строительства

Поместите в центр стола лицевой стороной вверх необходимое количество *Тайлов Строительства*, зависящее от количества участников игры:

Количество Тайлов Строительства, доступных каждый раунд:

	Раунды 1-3	Раунды 4-6	Раунды 7-9	Раунды 10-12
3 игрока	1 тайл	1 тайл	1 тайл	<i>нет тайлов</i>
4 игрока	2 тайла	1 тайл	1 тайл	<i>нет тайлов</i>
5 игроков	2 тайла	2 тайла	1 тайл	<i>нет тайлов</i>
6 игроков	3 тайла	2 тайла	1 тайл	<i>нет тайлов</i>

2) Туристы текущей национальности улетают домой, прибывают новые туристы

Все туристы национальности текущего раунда улетают домой на прибывающем самолёте. Все игроки убирают из своих отелей Жетоны Туристов этой национальности. Убранные

туристы кладутся обратно в запас. Поместите их лицевой стороной вниз в кучку соответствующей национальности и перемешайте.

Теперь возьмите из колоды одну Карту Туристов и поместите её лицевой стороной вверх на Карту Флага текущего раунда. Затем возьмите из стопки национальности текущего раунда случайные Жетоны Туристов и рассортируйте их по группам, как указано на Карте Туристов.

Поместите эти новые группы туристов лицевой стороной вверх в центр стола в пределах видимости всех участников игры.

На Карте Туристов, которую вы взяли, используйте только линию цифр, соответствующую количеству участников игры.

Пример: Карта Флага 4-го раунда – это «Норвегия». В игре участвуют 4 игрока. На Карте Туристов написано: «4 игрока: 4+3». Сначала все игроки убирают из своих отелей всех норвежских туристов, кладут их лицевой стороной вниз в запас и перемешивают. Затем прибывают 2 группы туристов из Норвегии; одна группа из 4-х туристов и одна из 3-х. Эти две группы туристов кладутся в центр стола.



Исключение: В раундах 6 и 12 наступает время каникул и Тайл «2х» обозначает, что числа на Карте Туристов должны быть удвоены.

Пример: В примере выше Тайл «2х» приведёт к тому, что две группы норвежских туристов будут состоять из 8 и 6 туристов.

3) Выбор и вскрытие Карт Стоимости

Все игроки выбирают одну из своих Карт Стоимости и кладут лицевой стороной вниз перед собой. Когда все игроки выложат карты, они вскрываются.



Пример Карты Стоимости:
стоимость Ставки 6
стоимость Комнаты 5

4) Фаза строительства

Посмотрите на ставку на строительство на выложенных Картах Стоимости. Игрок с **самой высокой** ставкой покупает **один** из доступных Тайлов Строительства по указанной на его карте цене. Он может спасовать, отказавшись от покупки. Если на столе ещё остались открытые тайлы, игрок со второй по размеру ставкой может купить один тайл и т.д.

При ничье ситуация разрешается в пользу игрока, сидящего по часовой стрелке от Карты Устранения Ничьи.

В конце раунда, если ещё остались Тайлы Строительства, они остаются на столе, добавляясь к Тайлам Строительства следующего раунда.

У каждого игрока есть одна серая Карта Стоимости – карта «Выходной у персонала». Когда игрок использует эту карту, он не может покупать Тайлы Строительства.

5) Фаза туристов

Посмотрите на стоимость комнаты на выложенных Картах Стоимости. Игрок с **самой низкой** стоимостью комнаты действует первым.

Этот игрок может разместить туристов. Затем то же самое делает игрок с чуть более высокой стоимостью комнаты и т.д. Так продолжается до тех пор, пока не останется туристов или все отели не будут заполнены.

При ничье ситуация разрешается в пользу игрока, сидящего *против часовой* стрелки от *Карты Устранения Ничьи*.

Игрок, который выложил серую карту «Выходной у персонала», не может размещать туристов. Вместо этого этот игрок может убрать из своего отеля до двух любых туристов и поместить их обратно в соответствующую кучку (*туристы рассержены из-за плохого обслуживания*).

Размещение туристов:

Если вы решили разместить туристов, вы можете взять любое количество жетонов из одной из доступных групп – естественно, если у вас есть для них свободные комнаты. Вы не обязаны брать всех туристов выбранной группы, даже если у вас в отеле есть достаточное количество свободных комнат, чтобы разместить их всех. Вы можете даже вообще не брать туристов. Новые туристы, которых вы размещаете, должны быть расселены по пустым комнатам в вашем отеле. После того как турист оказывается в комнате, он уже не может сменить место проживания.

Когда вы берёте Жетоны Туристов из выбранной группы, вы можете размещать туристов как вам нравится, принимая во внимание их специальные способности. Ниже вы найдёте описание способностей туристов.

Пример: В 4-м раунде используется Карта норвежского Флага. Если бы в отелях были норвежские туристы, они отправились бы домой – были бы убраны из отелей и возвращены в соответствующую кучку (но в отелях нет норвежских туристов, так как в предыдущих раундах не было норвежского флага). На Карте Туристов указано, что на Самоа прилетают две группы туристов, состоящие из 4-х и из 3-х человек. При игре вчетвером в текущем раунде на торги выставлен только один Тайл Строительства (бассейн). Анна, Борис, Константин и Денис одновременно выбирают Карту Стоимости:

Анна: стоимость Ставки 2 – стоимость Комнаты 3
 Борис: стоимость Ставки 14 – стоимость Комнаты 8
 Константин: Выходной у персонала – отправить домой до двух туристов
 Денис: стоимость Ставки 6 – стоимость Комнаты 5



Фаза строительства:

У Бориса самая высокая стоимость Ставки (14), поэтому он первым может построиться. Он решает спасовать. Теперь очередь Дениса со второй по размеру ставкой. Он берёт единственный доступный тайл и отдаёт за него 6 монет. Если бы в этом раунде был ещё Тайл Строительства, Анна смогла бы построить его за 2 монеты (её стоимость Ставки).

Фаза туристов:

У Анны самая низкая стоимость Комнаты (3), поэтому она первой будет размещать гостей. Она решает взять 3 туриста из группы, состоящей из 4-х человек. После этого на столе остаются две группы туристов: 1 человек и 3 человека.

У Дениса стоимость Комнат чуть выше. Он решает взять 3 туриста из второй группы. Борису (стоимость 8) достаётся один последний турист. Он решает спасовать, чтобы сохранить свою карту. Константин не может размещать гостей, так как выложил карту «Выходной у персонала», поэтому последний турист возвращается в запас. Так как Константин выложил карту «Выходной у персонала», он убирает двух туристов из своего отеля и кладёт их в соответствующую кучку.

б) Выплаты и сброс карт

За каждого туриста, которого игрок принимает в своём отеле в текущем раунде, он получает количество денег, которое тот платит за комнату (указано на его Карте Стоимости).

Кроме того, некоторые туристы могут принести владельцу отеля, в котором живут, специальный бонус – читайте описание *специальных способностей туристов и комнат* ниже.

Вы всегда должны хранить свои деньги в секрете от других игроков!

Анна разместила в своём отеле 3 туриста, а стоимость каждой комнаты 3, поэтому она получает $3 \times 3 = 9$ монет. Денис разместил 3 туриста, а стоимость каждой его комнаты 5, поэтому он получает $3 \times 5 = 15$ монет. Если туристы, проживающие в отелях, обладали бы специальными способностями, Анна и Денис могли бы получить дополнительную прибыль от этих специальных способностей (читайте раздел «*Специальные способности*» на стр.б).

Примечание: Цену за комнаты, установленную вашей Картой Стоимости, туристы выплачивают один раз во время въезда в отель – это стоимость всего их проживания.

Все игроки, которые в текущем раунде разместили новых туристов и/или купили Тайл Строительства, сбрасывают использованные Карты Стоимости. Все остальные игроки забирают выложенные Карты Стоимости обратно в руку (включая тех игроков, которые выкладывали серые карты «Выходной у персонала»).

Храните сброшенные карты лицевой стороной вниз в стопке перед собой.

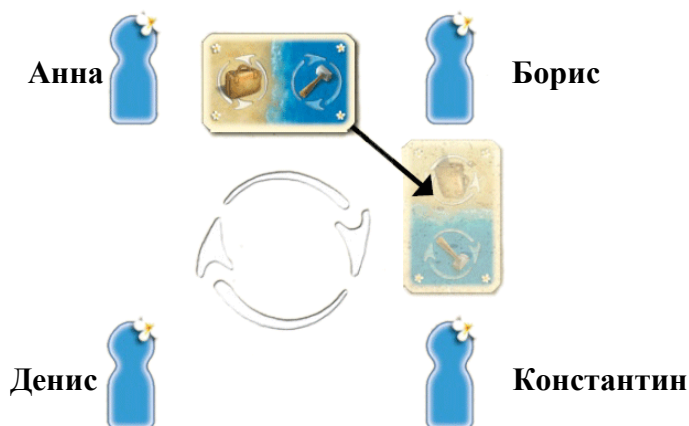
Анна и Денис сбрасывают сыгранные в текущем раунде карты. Константин и Борис не размещали новых туристов и не занимались строительством в текущем раунде, поэтому они забирают свои Карты Стоимости обратно в руку.

Иногда лучше спасовать во время строительства и размещения туристов, чтобы сохранить выложенную Карту Стоимости.

Затем Карта Устранения Ничьи перемещается по часовой стрелке к следующей паре игроков.

Перемещение Карты Устранения Ничьи в конце раунда:

В конце раунда Карта Устранения Ничьи перемещается на один шаг по часовой стрелке и оказывается между следующей парой игроков.



Начинается следующий раунд.

Пример устранения ничьи: Карта Устранения Ничьи располагается между Анной и Борисом. Игроки сидят в следующей последовательности вокруг стола и выкладывают следующие карты:

Анна: стоимость Ставки 8 – стоимость Комнаты 6
(Карта Устранения Ничьи)
Борис: стоимость Ставки 6 – стоимость Комнаты 5
Константин: стоимость Ставки 8 – стоимость Комнаты 6
Денис: стоимость Ставки 12 – стоимость Комнаты 9

Фаза строительства:

У Дениса самая высокая стоимость Ставки (12), поэтому он строится первым. У Анны и Константина ничья по второй по размеру стоимости Ставки (8).

Во время фазы строительства ничья разрешается по часовой стрелке от Карты Устранения Ничьи, поэтому Константин строится до Анны.

Фаза туристов:

У Бориса самая низкая стоимость Комнаты (5), поэтому он первым размещает гостей. У Анны и Константина ничья по второй по размеру стоимости Комнаты (6).

Во время фазы туристов ничья разрешается против часовой стрелки от Карты Устранения Ничьи, поэтому Анна расселяет туристов до Константина.

В конце раунда Карта Устранения Ничьи перемещается по часовой стрелке к следующей паре игроков и оказывается между Борисом и Константином.

Конец игры

Игра завершается после 12 раундов.

Каждый игрок подсчитывает свои деньги. Победителем становится игрок, скопивший больше всех денег. В случае возникновения ничьи побеждает игрок, у которого в отеле осталось больше свободных комнат. При дальнейшей ничье в игре оказывается несколько победителей.

Специальные способности туристов:

Богач*: Платит за комнату двойную стоимость.



Пример: При стоимости Комнаты 7 вы получаете 14 монет, когда размещаете у себя в отеле богатого туриста.

Влюблённые:

Двух влюблённых туристов можно разместить вместе в одной комнате даже если они разных национальностей.

Влюблённые всегда живут вместе, поэтому если они разных национальностей, они оба съезжают из отеля, когда появляется карта, совпадающая по национальности с одним из них. Когда вы используете карту «Выходной у персонала» и убираете из своего отеля туристов, убранные из одной комнаты влюблённые считаются за одного человека.

Знаменитость*:

Знаменитость сама по себе выплачивает обычную стоимость Комнаты. Но когда какой-то турист оказывается в *соседней* комнате со *Знаменитостью* (по прямой, не по диагонали), такой турист выплачивает двойную стоимость за Комнату. *Дополнительные тайлы комнат* не считаются соседними с другими комнатами.

Пловец:

За каждый имеющийся у вас *бассейн* вы получаете в качестве бонуса количество денег, указанное цифрой в спасательном круге.

Пример: У вас есть 3 бассейна. Вы разместили 2 пловца – в сумме 5 очков в спасательных кругах. Вы получаете бонус $5 \times 3 = 15$ монет.

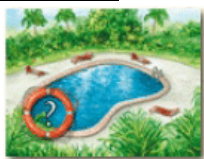
Тайлы строительства:**Дополнительная комната:**

Дополнительная комната для размещения туристов. Поместите этот тайл рядом со своим Полем Отеля.

На этот тайл можно класть новых туристов, как если бы это была обычная комната на вашем Поле Отеля.

Номер люкс*:

Когда вы покупаете этот тайл, немедленно разместите его так, чтобы он закрыл одну из комнат вашего отеля. Теперь это не обычная комната, а номер люкс. Когда в этом номере селится турист, он платит за проживание двойную стоимость.

Бассейн:

Когда вы покупаете этот тайл, немедленно получите количество денег, равное сумме цифр на туристах-пловцах, проживающих в вашем отеле (указаны в спасательных кругах).

В последствии при размещении каждого пловца вы получите бонус, равный цифре в его спасательном круге, умноженной на количество бассейнов в вашем отеле.

Пример: Вы покупаете свой первый бассейн и у вас в сумме 5 очков в спасательных кругах, размещённых в вашем отеле. Вы немедленно получаете 5 монет. Если вы в последствии разместите туриста с цифрой «2» в спасательном круге, вы получите дополнительный бонус – 2 монеты.

***Примечание к Знаменитости/Номеру люкс/Богачу:** Эффекты этих туристов/комнат не складываются! Турист никогда не платит больше двойной стоимости комнаты, поэтому *Богатый* турист, размещённый в *Номере Люкс* рядом со *Знаменитостью*, выплатит только удвоенную стоимость комнаты. *Пловец*, размещённый в *Номере Люкс* или рядом со *Знаменитостью*, выплатит двойную стоимость комнаты, а также обычный бонус в 1 очко спасательного круга за каждый бассейн.

Специальные тайлы: Поместите специальный тайл рядом со своим отелем. В последствии вы можете сбросить этот тайл, чтобы использовать его специальный эффект. Неиспользованные специальные тайлы приносят в конце игры по 3 очка каждый.



Пример 1: После открытия Карт Стоимости вы можете сбросить этот тайл, чтобы заменить только что выложенную вами карту на карту из руки.



Пример 2: До размещения новых туристов вы можете сбросить этот тайл, чтобы отослать домой двух проживающих в вашем отеле туристов.



Пример 3: В любой момент вы можете сбросить этот тайл, чтобы забрать обратно в руку две свои сброшенные Карты Стоимости.

Помните:

- Перемещайте Карту Устранения Ничьи влево в конце раунда.
- Ничья при ставке на Строительство разрешается по часовой стрелки от Карты Устранения Ничьи, а ничья при стоимости Комнаты – против часовой стрелки.
- Не забывайте отсылать домой до двух проживающих в вашем отеле туристов, если выложили карту «Выходной у персонала».
- Вы можете сохранить выложенную Карту Стоимости, если не будете строиться и размещать гостей в текущем раунде. Карта «Выходной у персонала» всегда остаётся с вами.

Советы по игре:

Изучите порядок Карт Флагов. Некоторые туристы будут жить на острове достаточно долго, другие съедут через пару раундов.

Самый выгодный момент в игре – это когда свободные комнаты остались только в одном отеле. Это может произойти, когда на острове гостит много туристов. Чаще всего это происходит во время каникул (раунды 6 и 12) или сразу после них (раунды 7-8), когда туристы ещё не успели разъехаться после каникул.

Вы заработаете много денег, если заранее предвидите, когда другие игроки дадут выходной своему персоналу – вы сможете по дешёвке построить тайлы или назначить за комнаты высокую плату.

Если в одном из раундов на остров приехало мало туристов, порой выгоднее вообще не расселять гостей, чтобы сохранить свою Карту Стоимости.