

8783



Автор игры  
Райнер Книциа

# ПОЛИНЕЗИЯ

## Правила игры



## Состав игры:

- Ширмы – 4 шт.
- Поля деревень – 4 шт.
- Карточки покупателей – 54 шт.
- Жетоны товаров – 52 шт.
- Жетоны ракушек – 36 шт.
- Кубики «D6» – 4 шт.



## Подготовка к игре:

Разместите жетоны товаров в центре стола – это деревенский базар островитян, куда стремятся попасть все богатые представители племен в округе. Товары бывают 4 типов: маска, венук, рыба и черепаха.

Каждый игрок получает ширму (согните ее, как показано на схеме) и ставит ее лицевой частью к центру стола, а обратной к себе. Таким образом, у игрока образуется собственное пространство, где он будет размещать игровые компоненты. Если игроков всего двое, то вы можете договориться играть без ширм. При игре втроем оставшаяся четвертая ширма убирается обратно в коробку. Также каждый игрок получает карточку деревни, которую кладет перед собой за ширмой.



Затем каждый игрок получает по 1 товару каждого типа и кладет их себе за ширму.

Карточки покупателей тщательно перемешайте и положите одной стопкой лицом вниз рядом с центром стола. Затем возьмите 4 карточки с верха стопки и разместите лицом вверх рядом со стопкой. На карточках изображены представители различных племен, которые прибыли на базар за товарами.

Жетоны ракушек и 4 разноцветных кубика положите на столе рядом.

**Игра длится 3 сезона. После окончания каждого сезона производится подсчет очков. Игрок, который наберет больше всех очков по происшествии всех 3 сезонов, становится победителем игры.**

## Ход игры:

Начинается первый сезон.

Самый младший игрок начинает игру. Игрок бросает 4 разноцветных кубика и размещает их в центре стола рядом с жетонами товаров. Кубики указывают цену для каждого типа товаров на данный раунд. В течение раунда эти кубики нельзя переворачивать или перебрасывать.

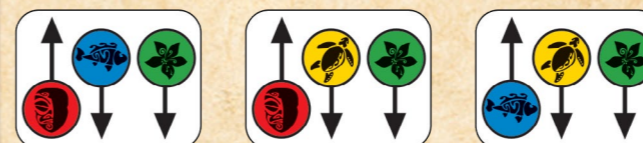
Теперь начиная с первого игрока, и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок делает ход. После того, как все игроки выполнили по ходу, раунд заканчивается. Новый раунд начнет следующий по часовой стрелке игрок. Ему также будет необходимо бросить кубики для определения новой цены и т.д.

**В свой ход игрок может выполнить одно из трех действий:**

### Поменять товары

Игрок может обменять один из своих жетонов товаров, которые находятся у него за ширмой, на жетоны находящиеся в центре стола на базаре. Участвовать в обмене может не больше одного товара каждого цвета. Общая стоимость жетонов, которые игрок забирает с базара, должна быть меньше или равна стоимости жетона, который игрок кладет на базар.

Пример обмена товарами:

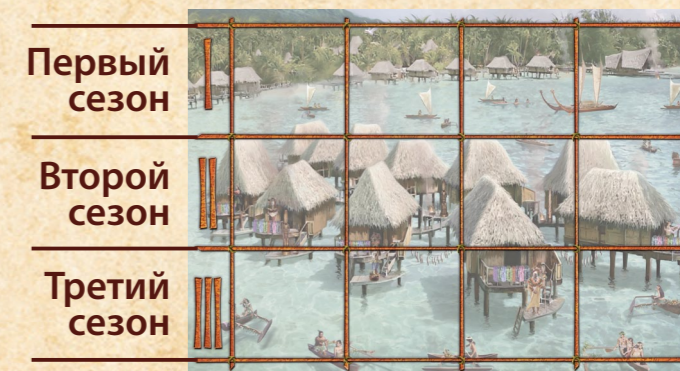


### Взять один товар со стоимостью «1»

Игрок берет один жетон товара со стоимостью «1» из базара себе.

### Сыграть карточку покупателя

Игрок выбирает одну из 4 открытых карточек покупателя, возвращает на базар жетоны товаров, указанные на данной карточке и кладет ее на одну из свободных ячеек своей деревни. Кладь карточку можно только на свободные клетки того сезона, который сейчас идет (I, II или III). Каждый сезон на поле деревни состоит из 4 ячеек.



Игрок кладет 2 жетона с рыбой и 1 с черепахой обратно на базар, чтобы получить данную карточку покупателя.

Больше одной карточки покупателя забирать нельзя. Как только игрок забрал карточку, на ее место кладется новая из стопки.

Ход за ходом, раунд за раундом игроки меняют товары и разыгрывают карточки покупателей. Как только у одного из игроков оказались все 4 карточки покупателей на ячейках текущего сезона – сезон немедленно заканчивается. Открытые карточки покупателей, лежащие рядом с базаром, замешиваются обратно в стопку и на их место кладутся новые. Игроки приступают к подсчету очков.

Ширмы необходимы для того, чтобы игроки могли скрыть друг от друга имеющиеся у них жетоны товаров. Однако игроки могут видеть деревни друг друга и количество жетонов ракушек.

## Подсчет очков:

По окончании сезона каждый игрок производит подсчет очков, в зависимости от карточек покупателей размещенных в своей деревни:

### ТОВАРЫ

Каждый товар изображенный на карточке покупателя прибавляет 1 очко. Также игрок получает по 1 очку за каждый товар указанный на карточке из предыдущего сезона, но только если эта карточка находится на соседней ячейке по вертикали и на ней такой же тип покупателя. Карточки с тотемами из разных сезонов не складываются.



### ПОКУПАТЕЛИ

Игрок получает 10 очков, если у него в сезоне есть хотя бы по 1 карточке покупателя каждого типа. Карточки тотемов не участвуют при таком подсчете.



### ТОТЕМЫ

В конце игры, после окончания всех сезонов, каждый игрок должен



посчитать количество тотемов на карточках покупателей в своей деревни. При игре вчетвером, если у игрока больше всех тотемов, то он получает **20 очков**. Игрок, у которого второе место по количеству тотемов – **15 очков**, третье – **10 очков**, четвертое – **5 очков**. При игре втроем или вдвоем подсчет очков за тотемы следующий: первое место – **20 очков**, второе – **10 очков**. Игрок, у которого нет ни одного тотема, в таком подсчете не участвует. При одинаковом количестве тотемов, игроки получают очки, как если бы заняли на одно место ниже.

Узнав свое итоговое количество очков за сезон, игрок берет соответствующее количество жетонов ракушек и кладет себе за ширму.



**Жетоны РАКУШЕК** различаются номиналом 1, 5 и 10.

После окончания третьего сезона и подсчета количества тотемов игроки узнают итоговое количество очков у каждого. Игрок, у которого сумма очков за все 3 сезона окажется больше становится победителем. Его племя оказалось самым богатым.

## ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ:



*I сезон:*

10 ракушек за товары

10 ракушек за покупателей всех 3 типов



*II сезон:*

13 ракушек за товары

7 ракушек из первого сезона, за одинаковые типы покупателей



*III сезон:*

8 ракушек за товары

4 ракушки из первого сезона

4 ракушки из второго сезона