



CEYLON



Специально для Максима,
друга клуба-магазина «Настольный город»

Правила игры

Во второй половине 14-го века на острове Цейлон, ныне известном как Шри-Ланка, вредоносный грибок уничтожил все плантации кофе, что повлекло за собой серьезный экономический кризис. Шотландец Джеймс Тейлор, а затем и другие предприниматели, приняли решение заменить кофейные плантации чайными. Так появился, по мнению ценителей, лучший в мире чай.

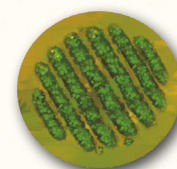
В игре «Цейлон» вы выступаете в роли пионеров цейлонской чайной промышленности. Вы должны разбивать плантации, собирать урожай, развивать технологии и экспортировать продукцию по всему миру. Победит игрок, чей вклад в популяризацию цейлонского чая окажется наибольшим.

«Чайные плантации Цейлона — такой же подлинный памятник мужеству, как и лев, возвышающийся на холме при Ватерлоо.»
Сэр Артур Конан Дойль

Компоненты

4 Личных планшета

На планшете игрока хранятся маркеры плантаций, полученные жетоны технологий, выполненные заказы, собранный чай, заработанные деньги и свой стартовый жетон (см. «Вариант игры» на стр. 10). Это открытая информация.



32 Жетона плантаций

Представляют плантации, которые игроки будут разбивать в различных районах острова.

1 Игровое поле

План в центре поля изображает 4 самых важных района Цейлона. Районами управляют советники, помогающие обратившимся к ним игрокам.

В правой части поля изображена шкала технологий, где отмечается уровень технологического развития игроков. Сверху изображен поезд с 3-мя вагонами.

Вагоны отражают заказы различных компаний, которые игроки должны выполнить для получения денег или победных очков.

Также на игровом поле изображены шкала подсчета очков, области для жетонов технологий и бонусов районов, места для колоды и стопки сброса карт действий.



46 Карт действий

Используются для выполнения различных игровых действий.



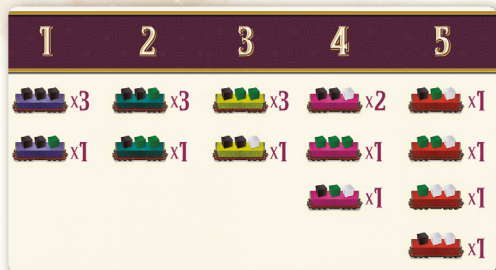
9 Жетонов уровней

5 Больших и 4 Маленьких. Используются для создания конфигурации каждого района. Клетка без возвышенности считается нулевым уровнем. Первым уровнем считаются клетки, накрытые одним жетоном. На клетках второго уровня размещается два жетона.



Центральная часть поля представляет собой четыре разделенных реками района, которые обведены белой линией.

Районы: **Димбула, Рухуна, Канди и Ува.**



1 Карточка распределения заказов

Отображает различный спрос компаний на чай и используется в качестве напоминания.



20 Заказов

По 4 для каждой из 5-и компаний. Определяют заказы, которые должны выполнять игроки для получения денег или очков.



4 Фишки игроков

Отображают расположение игроков на карте.



24 Диска игроков

По 6 каждого цвета. Эти маркеры используются на шкалах подсчёта очков и технологий, а также отмечают влияние на советников.



32 Маркера плантаций

По 8 листьев 4-х цветов. Размещаются на поле и отмечают владельца плантации.



8 Жетонов советников

Отображают связанную с советником способность.



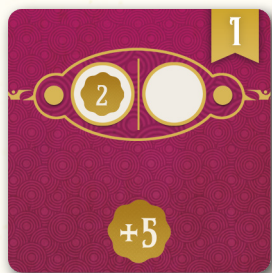
17 Жетонов технологий

Каждый раз продвигаясь на шкале технологии, игрок получает жетон технологии, дающий ему дополнительное действие в ход.



4 Жетона бонуса районов

Их получает игрок, владеющий как минимум одной плантацией во всех задействованных в игре районах (при игре вдвоём используются только три района).



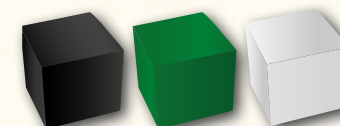
7 Стартовых жетонов

Используются в варианте игры. Кроме порядка размещения начальных плантаций предоставляют игрокам особые одноразовые способности.



1 Чайник

Маркер первого игрока (не передается в течение партии).



40 Ящиков чая

16 черных, 14 зеленых и 10 белых. Представляют три типа урожая: чай выращенный в низовье, т.е. нулевом уровне (черные кубики), на средней высоте, т.е. первом уровне (зелёные кубики) и на возвышенности, т.е. втором уровне (белые кубы).



82 монеты

14 номиналом 10, 24 по 5, 20 по 2 и 24 по 1. В игре валютой являются рупии. Необходимы для оплаты некоторых действий.

Авторы игры: Сюзанна Зинсли и Крис Зинсли

Иллюстрации: Лора Бевон

Графический дизайн: Давид Прието

Разработка и правила: Джуан Лук и Рафаэль Заис

Сюзанна и Крис выражают благодарность своим семьям и друзьям, особенно Лиле Анне и Хане Зинсли, тестировщикам, включая Антония и Николь Амато, Меган Каммингс, Джареда Гринберга и Кристи Эжерт, Джеймса Гриффина, Эрика Хэррингтона, Джил Хова, Зинтис Мэй-Крумис и Джея Трита.

Перевод и верстка: Владислав «sNOwBODY» Попков

Редактура: Юрий «Diamond76» Дорофеев

Особая благодарность Максиму Усенко, без которого этот документ бы никогда не появился.

Ludonova выражает благодарность Антони Вареле, Карлосу Ромеро, Давиду Ферреро, Хосе Мерло, Пако Кантареро и Пако Салосу (Френки) за их помощь в тестировании.



Ludonova, 2018. Все права защищены.
Сан-Пабло, 22, Кордова, Испания.



Клуб-магазин «Настольный город», 2026.
Симферополь, Крым

Перевод выполнен не для коммерческого использования. Приятных партий!

Подготовка к игре

А

Разместите игровое поле в центре стола. Возьмите 4-е случайных больших жетона уровней и разместите по одному в каждом районе так, чтобы каждый жетон в точности накрывал 4 клетки этого района. Затем возьмите 4 малых жетона уровней и поместите по одному на каждый большой жетон так, чтобы они накрывали по одной клетке на них. В результате каждый район должен содержать по 4 клетки нулевого уровня, 3 клетки первого уровня и 1 клетку второго. Верните оставшийся большой жетон уровня в коробку.

Б

Случайным образом выберите и разместите по одному жетону советника в каждом из 4-х районов. Верните оставшихся советников в коробку.

В

Перетасуйте карты действий и разместите колоду рубашкой вверх на соответствующей области игрового поля.

Г

Перетасуйте стопку заказов, разместив рубашкой вверх в хвосте поезда. Затем откройте из стопки и разместите на вагонах 3 заказа.

Д

Разместите 4 жетона бонусов районов в стопку по убыванию (10 сверху, далее 6, 3 и 1) на соответствующую область игрового поля.

Е

Разместите жетоны технологий над шкалой технологий.

Ж

Сформируйте рядом с полем резервы жетонов плантаций, рупий и ящиков чая. Рядом выложите карточку распределения заказов.

З

Игроки берут фишки своего цвета, затем:

- Помещают перед собой личные планшеты,
- В нижней части планшетов размещают маркеры плантаций своего цвета.
- Один из 6-и дисков своего цвета помещают на нулевое деление шкалы подсчёта очков, а 5 оставшихся оставляют рядом с планшетом.
- Каждый игрок получает по 15 рупий.
- Поместите на склад ящик чая, собранного в низине (черный куб).

И

Участник, последним пивший чай, становится первым игроком (можно выбрать случайно) и получает жетон чайника. Затем, начиная с первого игрока по часовой стрелке, игроки по очереди выбирают свои начальные позиции на поле.

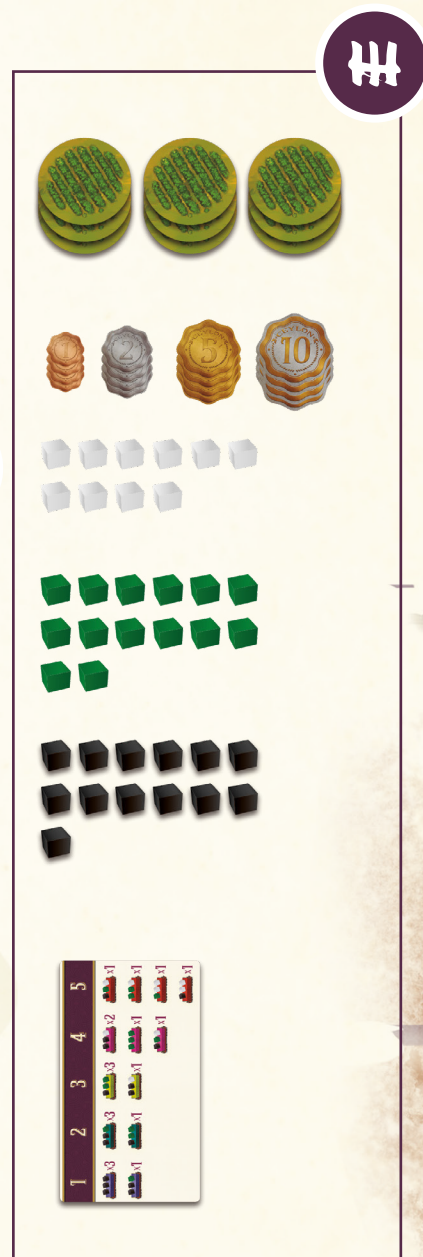
Каждый игрок выбирает одну клетку нулевого уровня в районе без плантации и выставляет на неё свою фишку, после чего размещает стартовую плантацию, отметив её крайним левым маркером плантации со своего планшета. Таким образом все игроки начнут партию с плантациями в разных районах.

Дополнительно игроки размещают в стопку по одному диску на зеленой ячейку шкалы технологий так, чтобы диск первого игрока был сверху, а последнего – снизу.

К

Наконец, каждый игрок берет из колоды в руку по 3 карты действий, не показывая их оппонентам.

На заметку: резерв рупий, ящиков чая и жетонов технологий не ограничен.
При нехватке замените их подходящими компонентами.



Обзор игры

В игре «Цейлон» участники выращивают чай на одноимённом острове. Для этого они разбивают плантации в различных районах на разных высотах и производят чай на экспорт.

Для выполнения задачи они заручаются поддержкой советников в каждом районе и развивают технологии, что позволит обойти конкурентов.

В финале партии вы получите очки за плантации в каждом районе, за выполненные заказы, за достигнутый уровень технологии, а также оставшиеся деньги. Победит игрок, набравший больше всех очков.

Игровой процесс

Начиная с первого игрока, участники ходят по часовой стрелке, пока не закончится колода карт действий или кто-то не разместит на поле все свои маркеры плантаций.

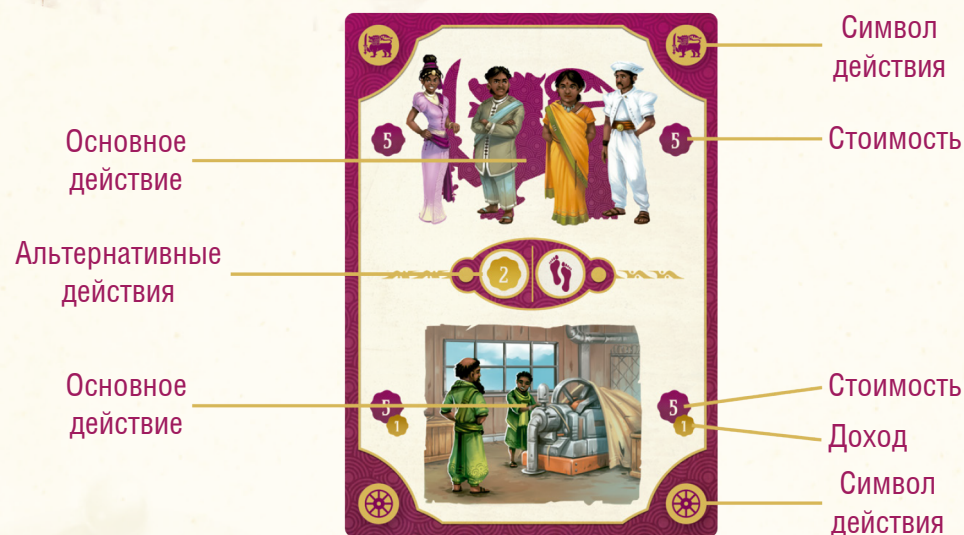
Структура хода

В свой ход игрок:

1. Должен разыграть карту действий. После чего все участники, как разыгравший карту, так и все остальные, должны выполнить действие карты. До или после выполнения действия игрок, чей сейчас ход, может по желанию использовать жетон технологии, чтобы выполнить дополнительное действие.
2. Должен взять из колоды карту на замену сыгранной.

1. Разыграть одну карту действий (обязательно) и использовать один жетон технологии (по желанию)

На заметку: В данной игре способ розыгрыша карт и выполнения действий достаточно уникален, так что на нем стоит остановиться до объяснения самих действий.



На всех картах действий представлено 2 различных основных действия и 2 альтернативных действия. При розыгрыше карта помещается в стопку сброса на игровом поле так, чтобы одним действием она была направлена на а другим на . Сначала осуществляющий ход игрок выполняет основное действие со стороны или одно из двух альтернативных действий. Затем, в порядке хода по часовой стрелке, каждый другой игрок выполняет основное действие со стороны или одно из альтернативных действий. Как только все игроки выполняют действия, ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Максим играет карту, позволяющую ему высадить или собрать урожай в качестве основного действия. Он решает заняться посадкой и кладет свою карту в сброс так, чтобы выбранное им основное действие указывало на символ . Это оставляет оппонентам возможность собрать урожай . Каждый из них, в порядке хода по часовой стрелке, должен решить: собрать урожай или выполнить одно из альтернативных действий.



Жетон технологии позволяет вам выполнить дополнительное действие, но только в ваш ход. Вернув жетон технологии в резерв, вы можете выполнить любое основное или альтернативное действие, **кроме действия «Продвинуться по технологии»**, и только до или после выбранного вами действия. Вы можете хранить любое количество жетонов технологий, но использовать в ход можно только один. Полученный жетон можно использовать в этот же ход. Жетоны технологии подучаются за продвижения по шкале технологий (см. стр. 8).

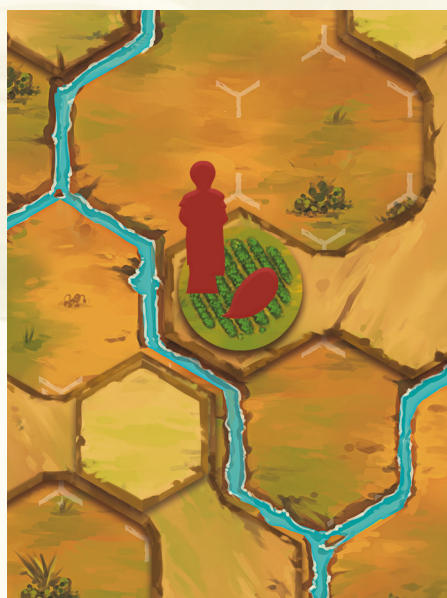
ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

На картах встречаются 5 основных действий. Некоторые из них имеют цену в рупиях, которую необходимо оплатить для их выполнения. Плата всегда возвращается в общий резерв. Если у игрока недостаточно средств или он не может, или не хочет выполнять основное действие, он обязан выбрать одно из 2-х альтернативных действий (см. «Альтернативные действия» на стр. 9).

Посадка

Это действие позволяет игроку разбить плантацию. Заплатите 5 рупий и разместите жетон плантации на клетке с вашей фишкой, выложив поверх самый левый маркер плантации со своего планшета. На данной клетке не должно быть других плантаций (ваших или оппонентов), но могут стоять другие фишки.

Максим выбирает действие «Посадка» на клетке 1-го уровня, где стоит его фишка. Он платит 5 рупий, затем берет и размещает под своей фишкой жетон плантации из резерва. После чего от берет самый левый маркер плантации со своего планшета, размещая его на жетоне плантации.

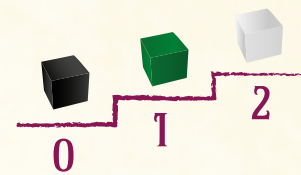


Для получения жетонов бонуса района необходимо разбить как минимум по одной плантации во всех районах в игре (при игре вдвоем используется на один район меньше, см. «Игра вдвоем» на стр. 10). Выполнив данное условие, возьмите верхний доступный бонусный жетон и получите указанные на нём очки. Таким образом, первый выполнивший условие игрок получит 10 очков, второй – 6, третий – 3 и четвертый – 1 очко. Каждый игрок может получить за партию только по одному такому жетону.

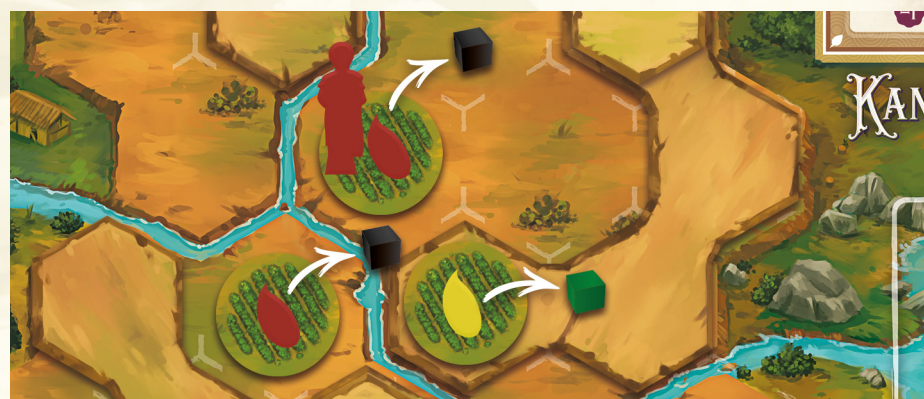
Сбор урожая

Это действие позволяет собирать чай с плантаций на клетке с вашей фишкой и/или соседних клетках. Вы можете взять из резерва по одному ящику чая за каждую плантацию в зоне досягаемости, не забывая, что:

1. Тип чая каждой плантации определяется ее высотой. Плантации на нулевом уровне производят чай в низинах (черные кубы), плантации на первом уровне только чай на средних высотах (зеленые кубы) а на втором уровне вы получаете чай, произрастающий на высокогорье (белые кубы).
2. Вы можете собирать урожай с плантаций оппонентов, но их владелец автоматически получит 1 победное очко за каждый ящик чая собранный с его плантации.
3. Ваш склад может хранить только 5 ящиков чая. Во время сбора это значение может быть превышено, но сразу после вы должны немедленно сбросить до 5-и.



Максим выбирает действие «Сбор урожая» и решает выбрать в зоне досягаемости две свои плантации нулевого уровня и плантацию Олега, которая находится рядом с его фишкой. Он получает 2 чёрных куба за свои плантации и 1 зелёный с плантации Олега, за что Олег немедленно получает 1 очко. Максим помещает полученные ящики чая в склад на персональном планшете.



Торговля

Это действие позволяет игроку выполнить один из заказов компаний-экспортеров, представленных поездом на основном игровом поле, и получить деньги или победные очки. Для этого вы возвращаете в резерв 3 ящика чая, указанных на одном из открытых заказов, и забираете карту себе.

Получив заказ, вы должны разместить его на свободной области своего планшета, номером компании вверх. Заказы одной компании складываются стопкой, т.е. каждая компания будет занимать только одну область.

Вы можете выполнить заказ компании только если для ее карты есть место на планшете, т.е. вы можете выложить полученную карту в новую область без маркера плантации или в стопку карт данной компании. Только создавая плантации, вы сможете освободить место для карт заказов новых компаний. Таким образом, чем больше у вас плантаций на поле, тем больше разных компаний вы сможете обслужить.

Наконец, вы должны сразу же решить, какую из двух наград заказа получить: рупии, которые вы берете из резерва, или победные очки, которые вы немедленно отмечаете на шкале. Вы не можете получить обе награды или решить получить их частично. В финале вы получите дополнительные очки за количество различных компаний, которым смогли отгрузить чай (см. «Конец игры и подсчет очков» на стр. 9). Пустые области с вагонами заполняются новыми картами из колоды контрактов только после того, как текущий игрок доберет новую карту действия (см. стр. 9).

Максим решает «Торговать». Несмотря на то, что на его складе есть ящики чая для выполнения одного из двух контрактов (компаний 2 или 4), он может выполнить только контракт компании 2, т.к. на его планшете нет места для новой стопки. Он возвращает в резерв 2 зеленых и 1 ченый кубики, затем берет и размещает на планшете поверх соответствующей стопки контракт компании 2 стороной с номером вверх. В качестве награды он решает взять из резерва 11 рупий, отказываясь от 4-х победных очков.



🐘 Заключить контракты

В каждом районе есть советник, с которым можно наладить контакт для доступа к его умению. Заплатив 5 рупий, вы размещаете один из дисков своего цвета рядом с советником в районе с вашей фишкой. У вас достаточно дисков для контрактов с каждым советником, но вы можете заключить контракт только с советником в районе с вашей фишкой. Разместив жетон, вы получаете способность советника до конца партии (эффекты советников объяснены в конце правил). В конце игры вы получите очки за большинство плантаций только в районах, где вы заключили контракт с советником (см. «Конец игры и подсчет очков» на стр. 9).

Максим решает заключить контракт с советников в районе со своей фишкой. Он платит 5 рупий и размещает диск своего цвета рядом с советником.



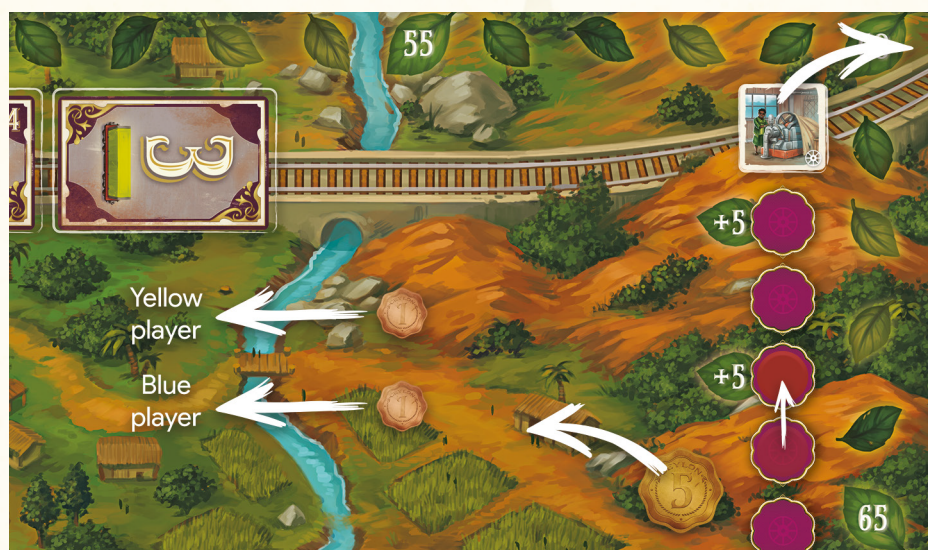
🌀 Продвинуться по технологиям

Это действие отражает технологическое развитие индустрии производства чая на Цейлоне. Заплатив 5 рупий, продвиньте свой маркер технологии на одно деление и получите жетон технологии, разместив его на своем планшете. Сразу после этого все оппоненты получают по 1 рупии из резерва (развитие технологий влияет на всё сообщество). Достигнув деления «+5», вы сразу же получаете 5 победных очков.

В дополнение к жетонам технологий и победным очкам шкала технологий служит для разрешения **всех** спорных ситуаций во время подсчета в пользу игрока, чей маркер продвинулся дальше.

Поместите ваш маркер поверх стопки если на достигнутом деление есть маркеры оппонентов. Во всех случаях считается, что впереди находится игрок, чей маркер лежит в стопке **выше** остальных. Достигнув последнего деления шкалы технологий, вы больше не сможете выполнять данное действие.

Максим решает развить свои технологии. Он платит 5 рупий, а остальные игроки берут по 1 рупии. Затем он продвигает свой маркер на одно деление и получает жетон технологии. Он достиг шестого деления шкалы, за что получает 5 очков.



Вместо основного действия Максим решает переместиться из текущего положения на клетку второго уровня соседнего района. Первое движение бесплатно, второе стоит 1 рупию, последнее – 2 рупии. За свое перемещение Максим платит 3 рупии в резерв.



2 Взять 2 рупии из резерва

Просто возьмите из общего резерва и поместите на личный планшет 2 рупии.

2. Доберите на руку карту действия (обязательно)

После того, как все игроки выполняют свои действия, сыгравший карту игрок добирает из колоды одну карту, чтобы на руке их снова стало 3. Пропустите этот шаг, если в колоде закончились карты.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Как во время своего хода, так и во время ходов оппонентов вы можете решить не выбирать основное действие, потому что не можете или не хотите его выполнить. Вместо этого вы обязаны выбрать одно из альтернативных действий: передвинуть фишку или получить из резерва 2 рупии.

Движение

Для большинства действий имеет значение на какой клетке стоит ваша фишка. Переместить ее можно только этим действием. Вы можете двигаться на любое расстояние, которое в состоянии оплатить. Перемещение на соседнюю клетку бесплатно. Перемещение на следующую клетку стоит 1 рупию, на третью – 2 рупии, на четвертую – 3 и т.д.

Никакие элементы на поле – плантации, фишки оппонентов, уровни ландшафта или реки – не блокируют и не мешают движению между клетками.

Конец игры и подсчет очков

Конец игры наступает, когда любой игрок берет последнюю карту из колоды или размещает на поле свой последний маркер плантации. Партия продолжается, пока все игроки не выполнят **одинаковое количество ходов**. После чего перейдите к подсчету очков.

Выполнив действие «Посадка» в свой ход, Максим размещает на поле последний маркер плантации, запуская конец игры. Остальные игроки, в порядке хода по часовой стрелке, выполняют основное или альтернативное действие только что сыгранной карты. Максим был первым игроком, поэтому остальные игроки делают еще по одному ходу, завершая раунд перед финалом.

Финальный подсчет включает следующие этапы. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

На заметку: все ничейные ситуации (включая определение победителя) разрешаются в пользу игрока, продвинувшегося дальше по шкале технологий (если на ячейке несколько дисков, то впереди считается тот, что лежит выше).

Подсчет за большинство

1	2	3	4
10	6	3	1

Значения в приведенной выше таблице используется при всех последующих подсчетах:

- За оставшиеся деньги. Для участия необходимо иметь хотя бы 1 рупию.
- За позицию на шкале технологий. Необходимо продвинуться хотя бы на 1 деление.
- За количество плантаций в каждом районе. Для этого необходимо иметь хотя бы 1 плантацию и **заключить контракт с советником в этом районе**. Если контракт не заключен, ваши плантации не учитываются.

Очки за выполненные заказы

Каждый игрок добавляет очки в соответствии со следующей таблицей, в зависимости от количества заказов различных компаний на своем планшете.



Штраф за оставшиеся маркеры плантаций

Каждый игрок должен **вычесть** 2 очка за каждый оставшийся на его планшете маркер плантации.

После завершения партии Максим добавляет к своим заработанным в течение партии 16-и очкам очки за достижения:

- 6 очков за второе место по количеству оставшихся рупий.
- 10 очков за то, что дальше всех продвинулся по шкале технологий
- 20 очков за наибольшее количество плантаций в Рухуне и Димбуле (10 + 10). У него также есть плантация в Кэнди, но она не приносит очков, так как он не заключил контракт с местным советником.
- 6 очков за заказы 3-х различных компаний на своем планшете.

Он не отнимает очки за оставшиеся маркеры плантаций, так как успел разместить их все на поле. Таким образом, итоговый счёт Максима составляет 58 очков.

Игра вдвоем

Единственное изменение при игре вдвоем состоит в том, что в партии используются 3 района, вместо 4-х. По желанию игроки могут исключить из партии Уву или Димбулу.

Вариант игры

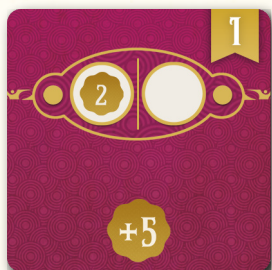
Этот вариант рекомендуется для игроков, которые уже сыграли несколько партий в «Цейлон» и хорошо знакомы с правилами.

Примените следующие изменения на шаге «И» (см. стр. 4):

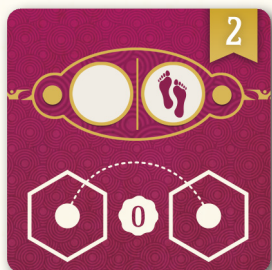
- Перемешайте и раздайте игрокам по одному случайному стартовому жетону, которые размещаются на соответствующей области планшетов.
- Игрок с наименьшим номером жетона становится первым и получает маркер чайника. Сначала он, а затем остальные игроки по часовой стрелке размещают начальные компоненты на поле (см. стр. 4).

Один раз за партию каждый игрок может воспользоваться эффектом своего стартового жетона, выполняя соответствующее действие, в свой или чужой ход. После использования жетон закрывается до конца партии. Далее описаны эффекты жетонов:

Стартовые жетоны



Один раз за партию, выполняя действие «*Взять 2 рупии*», возьмите ещё 5 рупий.



Один раз за партию, выполняя действие «*Перемещение*», можете бесплатно переместить свою фишку на любую клетку.



Один раз за партию, вы можете выполнить «*Посадку*» на клетке, где у вас уже есть плантация. Разместите второй маркер, но не жетон плантации. Это плантация будет считаться за две при подсчёте большинства в районе, но по-прежнему будет давать лишь один ящик чая во время сбора урожая.



Один раз за партию, выполняя действие «*Продвижение по технологии*», продвиньте маркер на два деления. Вы получаете только один жетон технологии.



Один раз за партию, выполняя действие «*Заклучить контракт*», вы можете выбрать любого советника, независимо от расположения своей фишки.



Один раз за партию, выполняя действие «*Собрать урожай*», вы можете выбрать любые плантации, ваши или оппонентов, независимо от расположения своей фишки.

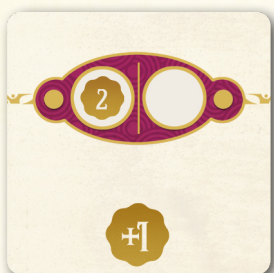


Один раз за партию, выполняя действие «*Торговать*», вы можете выполнить заказ, потратив на один ящик чая меньше.



Жетоны советников

На жетонах советников изображена способность, которой могут пользоваться игроки, заключившие с ними контракт (см. «Заключить контракт» на стр. 8).



Каждый раз, выполняя действие «Взять 2 рупии», возьмите ещё 1 рупию (всего 3).



Каждый раз, выполняя действие «Торговать», берите 2 рупии из резерва, даже если вы выбрали в качестве награды получение победных очков.



Каждый раз, выполняя действие «Продвижение по технологии», немедленно поучайте 1 победное очко.



Стоимость действия «Заключить контракт» для вас дешевле на 3 рупии, т.е. равна 2-м.



Во время действия «Перемещение» все шаги после первого для вас стоят 1 рупию.



Во время действия «Посадка» вы можете размещать жетон плантации как на вашей, так и на соседних клетках в пределах района, где стоит ваша фишка.



Стоимость действия «Посадка» для вас дешевле на 1 рупию, т.е. равна 4-м.



Площадь вашего склада увеличена на 1, что позволяет хранить до 6-и ящиков чая.