

Правила
игры

TOTEMO

TONY BOYDELL



Содержание

- 3 – список компонентов игры
- 4 – подготовка к игре
- 5 – ход игры
- 6 – правила сочетаемости цветов
- 6 – правила выставления блоков
- 7 – получение очков
- 7 – конец игры
- 7 – победа



Высокомерный орел

Полусонный пес

Бесстрашный воин

Озорной цветок

Веселая лягушка

Сварливый бобр

Над игрой работали:

Идея игры: Tony Boydell

Разработка: Karen, Alice & Daisy Boydell, James Lee-Hynes, Richard Breese, Raymond Fong, Alan Paull и Charlie Paull

Художественное оформление: Vicki Paull

Особая благодарность: The Hemel Hempstead Games Club, Richard Clyne, Jimmy Chung, Ian Vincent – и моему отцу за то, что сделал все деревянные компоненты, использовавшиеся в замечательном прототипе!

Перевод правил на русский язык: Егор Садошенко (Yegor Sadoshenko), 2010

(c) 2010 Surprised Stare Games Ltd
<http://www.surprisedstaregames.co.uk>

«ТОТЕМО» игра ТОНИ БОЙДЕЛЛА

Создавайте разноцветные тотемные столбы в Totemo, трехмерной игре для индейцев всех возрастов.

Игроки стремятся набрать как можно больше очков, выставляя разноцветные тотемные блоки на деревянное поле. Блоки нужно выкладывать в соответствии с их цветом, а так же цветами блоков, с которыми они соприкасаются.

Список компонентов игры

- 49 тотемных блоков (разноцветных деревянных блоков):
 - 9 синих (7 обычных и 2 верхушки),
 - 9 красных (7 обычных и 2 верхушки),
 - 9 желтых (7 обычных и 2 верхушки),
 - 6 зеленых (4 обычных и 2 верхушки),
 - 6 оранжевых (4 обычных и 2 верхушки),
 - 6 фиолетовых (4 обычных и 2 верхушки),
 - 4 радужных (3 со значением 0 и 1 со значением 3),
- 1 игровое поле (деревянная доска с отверстиями),
- 1 игровое пространство (ткань с тропой вождя, тропами очков и местом для игрового поля),
- 4 набора маркеров игроков (деревянные цилиндры, по 3 черного, зеленого, красного и белого цветов),
- 8 бонусных плиток (квадратные деревянные плитки с цифрами 5, 6, 6, 7, 7, 8, 8, 9),
- 1 маркер стартового игрока (коричневый деревянный цилиндр),
- 1 маркер вождя (золотой деревянный цилиндр),
- 1 мешочек
- 1 книга правил

Обычные тотемные блоки можно ставить друг на друга – для этого наверху каждого из них есть отверстие, достаточно глубокое, чтобы туда вошел колышек другого блока. Но некоторые тотемные блоки, называемые «верхушки», можно ставить только на самый верх тотемного столба, и на них уже ничего поставить нельзя. У верхушек есть неглубокое отверстие наверху. В такое отверстие не войдет колышек, но отличить их от обычных блоков в мешке не получится.



Выставление блоков
приносит очки.



Старайтесь сделать так,
чтобы при получении
очков вы еще попадали
и на бонусные плитки.



На тропе очков
обязательно должны
быть бонусные плитки.



Поставьте радужный
блок со значением 3
в центре поля.

Все игроки начинают
игру с 3 тотемными
блоками.

Подготовка к игре

Игроки выбирают себе набор из трех маркеров одного цвета (черного, зеленого, красного или белого). Два из этих маркеров используются, чтобы отмечать очки игрока, а последний – чтобы показать, какой цвет у какого игрока.

Тряпичное игровое пространство раскладывается на столе, в его центр кладется деревянное игровое поле.

Бонусные плитки перемешиваются рубашкой вверх. Одна из них (лицевой стороной вверх) кладется на отметку 10 на тропе очков. Отсчитайте на тропе очков по часовой стрелке столько клеток, сколько указано на выложенной бонусной плитке (начиная с отметки 10). На новое место положите следующую плитку. Продолжайте таким же образом выкладывать остальные плитки до тех пор, пока не вернетесь на стартовую позицию, пройдя отметку 30. После того как какая-нибудь плитка будет выложена на места с 1 до 9, прекратите выкладывать и отложите оставшиеся 3-4 бонусных плитки – они не будут использоваться. Последнюю плитку положите рубашкой вверх – цифра на ней не имеет значения; эта плитка не даст игрокам возможность дополнительно выставить блок до тех пор, пока они не наберут, по крайней мере, 30 очков.

Поставьте маркер вождя на тропе вождя на место, соответствующее количеству игроков (2-4).

Найдите радужный тотемный блок со значением 3 и вставьте его в центральное отверстие на игровом поле.

Перемешайте остальные блоки в мешочке. Каждый игрок берет из мешка три блока и не показывает их остальным игрокам¹. Если игрок вытаскивает три верхушки, то может вернуть их в мешок и заново взять три блока. Это делается для того, чтобы каждый игрок начинал с хотя бы одним обычным блоком.

Игрок, недавно нашедший перо², будет ходить первым, поэтому берет маркер стартового игрока. Игроки ставят маркеры своего цвета на два места 00 на игровом пространстве. Один маркер будет передвигаться по внешней тропе очков, а второй пойдет вдоль тропы кругов. Третий маркер остается у игрока, он показывает цвет, которым этот человек играет.

¹Игроки могут играть с «закрытыми» блоками или с «открытыми»; по умолчанию играйте с закрытыми. Лучше всего либо держать их в руках, либо у себя на коленях.

²Или используйте любой другой способ определения стартового игрока.



Ход игры

По часовой стрелке, начиная со стартового игрока, все игроки получают ход. Стартовый игрок в начале каждого своего хода будет передвигать маркер вождя по часовой стрелке вдоль тропы к его вигваму (см. раздел «Конец игры» на стр. 7).

Игроки всегда начинают свой ход с тремя блоками на руках.

На свой ход игроки могут либо выставить один блок и получить за него очки, либо сбросить все свои блоки. В конце хода игроки добирают из мешка до трех блоков. В следующих разделах правил ход игрока описывается в деталях.

Вариант 1: выставить и получить очки

Выставьте один из цветных блоков на уже имеющийся блок или прямо на поле и получите очки (см. раздел «Получение очков» на стр. 7).

При выкладывании блоков следуйте правилам сочетаемости цветов и выставления блоков (см. стр. 6).

Если вы получили очки за блок и ваш маркер попал на бонусную плитку, вы можете выставить в этот ход дополнительный блок, если хотите. Если вы выставляете дополнительный блок, получаете за него очки и ваш маркер снова оказывается на бонусной плитке, то вы можете выставить еще один блок и получить за него очки. Теперь у вас не останется блоков, поэтому за один ход можно выставить максимум три блока. Исключение: если у вас 9 очков или меньше, и ваш маркер оказывается на бонусной плитке на месте с 1 по 9, то вы не можете выставить еще один блок. Эту бонусную плитку могут задействовать только игроки, которые прошли, по крайней мере, один круг по тропе очков.

1. Выставьте один блок и получите за него очки или же сбросьте все блоки.

2. Если вы оказываетесь на бонусной плитке, то можете выставить еще один блок и получить за него очки.

3. Доберите из мешочка до 3 блоков.

При выставлении блоков не забывайте о сочетаемости цветов.

В конце хода
доберите из мешочка
до 3 блоков.



Радужные блоки
сочетаются со всеми
цветами.

Максимальная высота -
5 блоков.

Вариант 2: сбросить все свои блоки

Только в начале вашего хода, если вы решаете не выстав-
лять блок (или не можете выставить), вы должны сбросить все
свои блоки в мешок и тщательно все перемешать.

Взять блоки

После того как вы либо выставили блок и получили за него
очки, либо сбросили все свои блоки, вы должны набрать до
трех блоков. Если вы не можете взять блоки так, чтобы у вас
было три штуки, то игра закончится в конце текущего раунда
(см. раздел «Конец игры» на стр. 7).

Правила сочетаемости цветов

Вы можете выставлять блок только на пустое место на по-
ле или на уже выставленный блок, если цвет выставляемого
вами блока сочетается, согласно колесу цветов (слева), с цве-
тами блоков вокруг него и под ним. Блоки должны сочетаться
цветами лицевой стороны, а не углов.

Цвета сочетаются следующим образом (см. диаграмму ко-
леса цветов):

- КРАСНЫЙ сочетается с КРАСНЫМ, ФИОЛЕТО-
ВЫМ или ОРАНЖЕВЫМ,
- ОРАНЖЕВЫЙ сочетается с ОРАНЖЕВЫМ,
КРАСНЫМ или ЖЕЛТЫМ,
- ЖЕЛТЫЙ сочетается с ЖЕЛТЫМ, ОРАНЖЕВЫМ
или ЗЕЛЕНЫМ,
- ЗЕЛЕНЫЙ сочетается с ЗЕЛЕНЫМ, ЖЕЛТЫМ
или СИНИМ,
- СИНИЙ сочетается с СИНИМ, ЗЕЛЕНЫМ или
ФИОЛЕТОВЫМ,
- ФИОЛЕТОВЫЙ сочетается с ФИОЛЕТОВЫМ,
СИНИМ или КРАСНЫМ.

Радужные блоки сочетаются со всеми цветами, когда их
выставляют или когда рядом с ними выставляют другие бло-
ки.

Правила выставления блоков должны учитываться.

Правила выставления блоков

Вы можете выставить блок на другой уже выставленный
блок, если:

- предыдущий блок является обычным блоком (а не вер-
хушкой) и
- столб будет не выше пяти блоков.

Игроки могут выставить обычный блок таким образом, что
он не будет соприкасаться с остальными блоками.

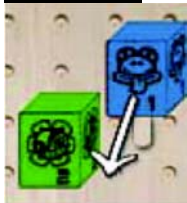
Игроки могут выставлять верхушки только на другие блоки,
но не прямо на поле.

Правила сочетаемости цветов должны учитываться.

Получение очков

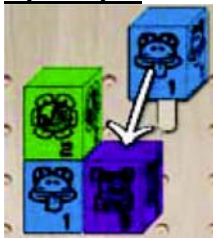
Блок приносит указанные на нем очки плюс очки на всех блоках, к которым он примыкает лицевой стороной (вокруг него и под ним), но не углом.

Пример 1



Синий блок принесет $1 + 2 = 3$ очка за то, что будет выставлен рядом с зеленым блоком.

Пример 2



Синий блок принесет $1 + 2 + 3 = 6$ очков за то, что будет выставлен рядом с зеленым блоком на фиолетовый блок. Уже выставленный синий блок в углу не принесет очков, так как не примыкает к описываемому блоку лицевой стороной.

Конец игры

Игра может завершиться в двух случаях. Когда вождь доберется до своего вигвама, каждый игрок получит еще по одному ходу, а затем игра закончится. Если игрок не может дотянуть мешка до трех блоков, то игра завершится в конце этого раунда. Игра всегда заканчивается на игроке справа от стартового, поэтому у всех игроков будет одинаковое количество ходов.

Победа

Игрок с наибольшим количеством очков в конце игры становится победителем. В случае ничьей все претендующие на победу игроки объявляются победителями.

Верхушки не могут быть самым нижним блоком в тотемном столбе.



Очки даются за выставленный блок и за все блоки, к которым он прилегает лицом к лицу.



Последний раунд:
- вождь добирается до своего вигвама или
- игрок не может набрать из мешочка до 3 блоков.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

