

Правила настольной игры

«Керо»

(Kero)

Автор игры: Просперо Холл (Prospero Hall)

Перевод на русский язык: Александр Казанцев, ООО «Игровед» ©

Игра для 2 игроков от 9 лет

Совет

Прочитайте правила полностью перед вашей первой партией для общего понимания.

Затем подготовьте игру, как описано в разделе «Подготовка к игре».

Прочитайте правила снова, начав партию.

К концу вашей второй партии вы заметите, что правила больше не нужны. Удачи!

ИЮНЬ 2471

Керосин – он же КЕРО – стал чрезвычайно редким. Ваша задача — найти и создать запас этого драгоценного топлива. Два конкурирующих клана изо всех сил пытаются выжить, исследовать Новые Территории в поисках нетронутых ресурсов и улучшить своё существование. Покидая лагерь на своей автоцистерне, вы всегда рискуете остаться без горючего — тем более что другой клан поблизости претендует на те же ресурсы.

Введение

В игре «Керо» ваш клан должен быть быстрее и умнее, чем клан соперника. У вас есть лишь три раунда, чтобы победить.

Путь к победе

Ваша цель – собрать как можно больше ресурсов, используя как можно меньше КЕРО из вашей автоцистерны.

Вам нужно будет отправлять Исследователей для захвата Новых Территорий. Заявите право на любую территорию, на которой достигнете перевеса к концу раунда.

Во время ваших путешествий вы встретитесь с Туареками, которые всегда готовы протянуть руку помощи. В целом они дружелюбны, и вам не мешает привлечь их на свою сторону.

Управляйте своим запасом КЕРО, собирайте новые ресурсы, исследуйте Новые Территории и спасайте свой клан.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для начала приклейте стикеры к 14 деревянным жетонам, затем поместите игровое поле между игроками.

1. Разделите колоду карт следующим образом:
 - 3 карты Заявки
 - 12 Стартовых карт
 - Оставшиеся 24 картыЗатем:
 - Разделите эти 24 карты на 3 примерно равные стопки.
 - Поместите 1 карту Заявки поверх каждой стопки.
 - Перетасуйте каждую стопку.
 - Сложите все 3 стопки вместе, сформировав единую колоду добора.Затем:
 - Перетасуйте Стартовые карты.
 - Разместите их сверху колоды добора.
2. Нефтеперерабатывающий завод указывает стоимость заправки КЕРО.
3. Положите три цветных кубика на **Хижину**.
4. Перетасуйте жетоны Туареков и сложите их в стопку.
5. Разместите 10 тайлов Постоянных Способностей рядом с игровым полем.
6. Откройте и разложите верхние 6 карт колоды добора.

НОВЫЕ ТЕРРИТОРИИ

7. Перетасуйте тайлы Новых Территорий и сложите их стопкой лицом вниз.
8. Откройте и разложите верхние 4 тайла Новых территорий.
9. Положите 27 жетонов Канистр рядом с игровым полем.

ЛАГЕРИ КЛАНОВ

10. Каждый игрок выбирает себе клан и берёт автоцистерну. Обратите внимание, что грузовик можно поставить вертикально только на его заднюю часть (на цистерну). В такое положение вы его ставите, когда используете его. Чтобы заправить грузовик, нужно держать его наоборот, кабиной вниз. После того, как грузовик заправлен и опять поставлен горизонтально, его можно использовать.
11. Каждый клан размещает 7 своих маркеров Исследователей.
12. Место для тайлов захваченных Территорий.
13. Место для карт.
14. Места для тайлов . Постоянных Способностей.
15. Место для канистр.
16. Место для нанятых Туареков.
17. Каждый клан берёт по 2 Канистры и по 2 жетона Туарека.
18. Игрок, который заправлялся последним, получает жетон Первого игрока.

19. Первый игрок берет 5 белых кубиков и начинает игру.



ХОД ИГРЫ

Игра длится 3 раунда, и каждый состоит из нескольких ходов, во время которых игроки выполняют 3 или 4 шага.

- **Заправьтесь КЕРО**
Вы можете заполнить свою автоцистерну керосином.
- **Выберите и бросьте кубики**
За ограниченное время - которое вы определяете сами, используя вашу автоцистерну - можно бросать кубики и получить необходимые ресурсы.
- **Модернизируйте свой лагерь**
Собирайте ресурсы.
Берите карты.
Посещайте Туареков.
Исследуйте Новые Территории.
- **Огонь**
Удалите любые сгоревшие карты.
- **Распределите Новые Территории**

Этот шаг происходит, только когда открывается карта Заявки. Клань распределяют исследованные ими Новые Территории.

Когда вы выполнили свои игровые шаги, ваш ход заканчивается, и наступает черед вашего соперника.

В колоде есть 3 карты Заявки. Первые две заканчивают игровые раунды, а третья карта завершает партию.



ЗАПРАВЬТЕСЬ КЕРО

В начале вашего хода, прежде чем выполнить любые другие действия, вы можете потратить 1 Канистру на Нефтеперерабатывающем заводе, чтобы заправиться КЕРО (или 2 Канистры, чтобы заправить топливом дважды подряд).

Процедура заправки:

1. Соперник берет 8 кубиков.
2. Вы переворачиваете свою автоцистерну кабиной вниз. Как только КЕРО начинает перетекать, ваш соперник бросает кубики, **используя лишь одну руку.**
3. Кубики, на которых выпал символ пламени, откладываются в сторону. Ваш соперник продолжает бросать остальные кубики, пока на всех не выпадет символ пламени.
4. Когда на всех кубиках выпал символ пламени, вы должны немедленно поставить свою автоцистерну горизонтально, завершив процедуру заправки.

Важно! Когда на 7 кубиках выпал символ пламени, после пяти бросков автоматически считается, что на последнем кубике — символ пламени.

ВЫБЕРИТЕ И БРОСЬТЕ КУБИКИ

1. Выберите кубики

Вы автоматически получаете 5 белых кубиков. Эти кубики идентичны и обеспечивают доступ к кирпичам, пшенице, металлу, рекрутам и Канистрам.



даёт вам 1 кирпич.



даёт вам 1 пшеницу.



даёт вам 1 металл.



даёт вам 1 рекрута.



Возьмите жетон Канистры



из запаса и поместите его в свой лагерь.



ничего не даёт.

Вы можете добавить до 3 особых цветных кубиков, заплатив 1 Канистру за дополнительный кубик из Хижины. Цветные кубики дают доступ к большому объёму ресурсов, а также особым действиям/бонусам.



Грани особых кубиков дают большой объём ресурсов. Полученное количество меняется в соответствии с числом показанных ресурсов.



Возьмите жетон Туарека.



Бесплатно переместите Исследователя на тайл Новой Территории по вашему выбору.

Примечание: Некоторые карты и Туареки открывают бесплатный доступ к особым кубикам.

2. Переверните свой грузовик и поставьте на стол дном цистерны вниз. Как только КЕРО начинает перетекать, бросьте свои кубики.
3. Пока у вас в цистерне есть КЕРО, вы можете повторно перебрасывать любое число своих кубиков сколько угодно раз. **Однако** если вы выбросили символ пламени на кубике, он сгорает, и вы больше не можете его перебрасывать.
4. Когда вы довольны результатом, выпавшим на ваших кубиках (даже после единственного броска), сразу верните свою автоцистерну в горизонтальное положение.

Важно! Как только вы вернули свою автоцистерну в горизонтальное положение, нельзя её опять переворачивать. Принятие поспешных решений – в том числе ошибочных – является частью игры!

Отсутствие КЕРО

Если ваша цистерна опустела, когда вы бросали кубики, ваш ход немедленно завершается. Не применяйте эффекты своих бросков.

К счастью, проходивший мимо Туарек соглашается бесплатно заправить вашу автоцистерну топливом, но только с использованием 5 белых кубиков.

Затем начинается ход вашего соперника.

СОБЕРИТЕ РЕСУРСЫ

Соберите ресурсы, выпавшие на кубиках. Каждый ресурс может быть использован лишь один раз.

Составляйте комбинации и забирайте всё, что сможете.

Можно использовать собранные ресурсы, чтобы выполнить действия:

- а) Взять карту.
- б) Взять жетон Туарека.
- в) Поместить Исследователя.

Все неиспользованные ресурсы сгорают.

Примечание: Некоторые игровые предметы дают дополнительные бесплатные ресурсы, когда вы собираете ресурсы.

а) Взять карту

Карты предоставляют либо немедленные действия/бонусы, либо постоянные способности, которые могут быть очень полезными во время игры. Возьмите карты, на которые у вас хватает ресурсов, и немедленно примените указанные там действия/бонусы. Некоторые карты приносят очки в конце игры.

Пример

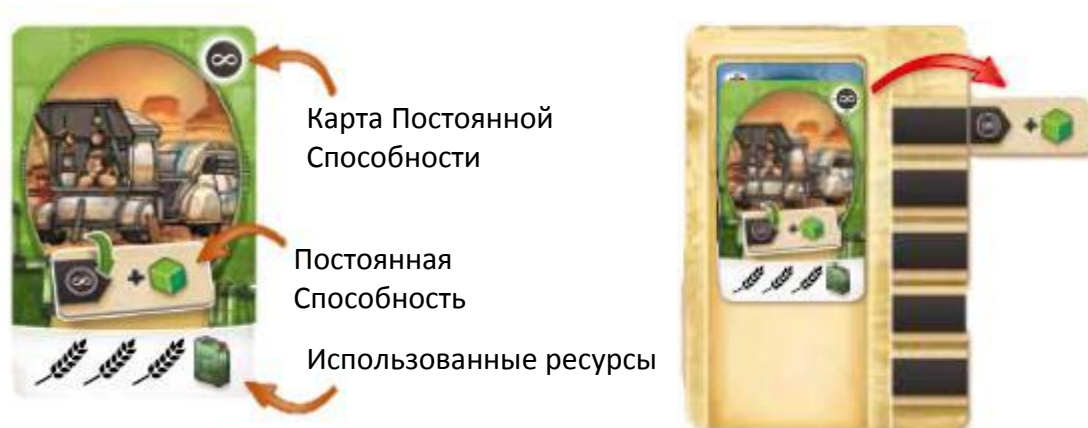
Вы использовали 2 рекрутов, чтобы получить эту карту, которая позволяет вам немедленно разместить Исследователя на тайле Новой Территории.



Карты с символом бесконечности. дают тайлы Постоянных Способностей, которые могут использоваться раз в ход до конца партии. Эти способности отображены на тайлах, что поможет вам не забыть применять их во время игры. Когда вы получаете карту Постоянной Способности, заберите соответствующий тайл Постоянной Способности и положите его в ваш лагерь у края игрового поля. У вас может быть не более 5 тайлов .Постоянных Способностей.

Пример

Вы использовали 3 пшеницы и Канистру (с кубика или потратив жетон), чтобы получить эту карту. С этого момента вы можете каждый ход до конца партии добавлять зелёный кубик к броску ваших 5 белых кубиков.



б) Взять жетон Туарека

В любое время во время своего хода вы можете купить и сыграть столько жетонов Туареков, сколько захотите.

Заплатите 2 Канистры за Туарека, возьмите верхний жетон из стопки и положите его лицом вниз в ваш лагерь.

У вас может быть любое количество жетонов Туареков, но их нужно сбрасывать после использования.

Если в стопке закончились жетоны Туареков, перемешайте использованные жетоны и сложите в новую стопку.

Примечания:

Некоторые игровые предметы дают бесплатные жетоны Туареков.

Один из видов Туареков используется во время хода вашего соперника.

в) Поместить Исследователя

Чтобы исследовать 4 Новых Территории, вы должны размещать Исследователей на соответствующих тайлах.

Оба клана заинтересованы в Новых Территориях, поскольку те приносят очки в конце игры или предоставляют бонусы при распределении. Чтобы захватить их, вам нужно получить перевес по числу Исследователей в конце раунда.



Вы можете заплатить 1 рекрута и 1 металл, чтобы поместить своего Исследователя на тайл Новой Территории по вашему выбору (даже если вы или ваш соперник уже размещали там других Исследователей). Можно выставлять нескольких Исследователей одновременно.

Пример

Этот тайл Новой Территории приносит 3 очка и бесплатный жетон Туарека.

Очки в конце игры



Этот тайл Новой Территории в любом случае принесёт 1 очко. Чтобы заработать ещё 3 очка, вы должны к концу игры приобрести 4 карты одного цвета.

Очки в конце игры

Бонусные очки, если
условие выполнено

Условие для получения
бонуса



Важно! «+» указывает число очков, получаемое при выполнении определенных условий.

«/» означает «за каждый».

ОГОНЬ

Когда вы выполните все свои действия, проверьте количество символов пламени на ваших кубиках:

Если вы выбросили 0 или 1 символ пламени, ничего не происходит.

Если бы выбросили 2 символа пламени или больше, вы должны «сжечь» самую правую карту на игровом поле, отправив её в сброс. Затем сдвиньте оставшиеся карты вправо.

Заполните пустые места на игровом поле одно за другим справа налево новыми картами из колоды добора.

Пример

Во время своего хода Никита собрал 2 карты: В и F. Поскольку он выбросил 3 символа пламени на кубиках, он должен сбросить самую правую из оставшихся карт: E. Затем он сдвигает карты А, С и D на места 4, 5 и 6 соответственно.

Наконец, он берёт из колоды три новые карты и одну за другой выкладывает на места 3, 2 и 1 (справа налево).

Если во время этого процесса открывается карту Заявки, прекратите заполнять пустые места: раунд заканчивается.



РАСПРЕДЕЛИТЕ НОВЫЕ ТЕРРИТОРИИ

Когда открывается карта Заявки, наступает конец раунда или – если это третья такая карта – конец игры.

Каждый клан забирает тайлы Новых Территорий, на которых он получил перевес, возвращает Исследователей владельцам и размещает полученные тайлы в своём лагере.

Сбросьте в коробку от игры тайлы Новых Территорий, на которых перевеса нет. Все Исследователи возвращаются в соответствующие лагеря.

Выложите 4 тайла Новых Территории на освободившиеся места.

Сбросьте карту Заявки и заполните до конца ряд новыми картами из колоды.

Игра возобновляется, как обычно (начиная с хода соперника).

Примечание: Некоторые игровые предметы позволяют владельцу захватить Новую Территорию в случае ничьей.

Пример

1. Ни один клан не захватывает эту Новую Территорию, поскольку Исследователей здесь поровну. Тайл уходит в сброс.



2. Ни один клан не захватывает эту Новую Территорию, поскольку здесь размещены Исследователи. Тайл уходит в сброс.



3. У серого клана перевес, он захватывает Новую Территорию и помещает её тайл в свой лагерь.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда открывается третья карта Заявки.

Завершение партии.

Жетон Первого игрока служит напоминанием, кто начал игру.

а) Если третья карта Заявки открыта после хода второго игрока, игра немедленно заканчивается, поскольку оба игрока сделали равное число ходов.

б) Если третья карта Заявки открыта после хода первого игрока, второй игрок может сделать последний ход.

Заключительный ход второго игрока.

Сделайте свой ход, как обычно.

На этой стадии игры все Новые Территории либо захвачены, либо сброшены. Поэтому стопка тайлов Новых Территорий пуста. Если вы хотите разместить Исследователей, вы должны их выставить на обозначенные места под ныне пустой стопкой тайлов.



Здесь:

Один Исследователь приносит 1 очко во время финального подсчёта.

Два Исследователя приносят 3 очка во время финального подсчёта.

Вы можете занять оба места, разместив трёх Исследователей, чтобы получить в общей сложности 4 очка.

Когда доигран заключительный ход, приступайте к финальному подсчёту очков для определения победителя.

Победа клана

Чтобы определить победителя, сложите очки на ваших картах, а затем добавьте очки на ваших тайлах Новых Территорий.

Клан, набравший больше очков, выигрывает и получает звание «Крутейший Клан 2471 года».

ПРЕЖДЕ, ЧЕМ НАЧАТЬ ВАШУ ПЕРВУЮ ИГРУ

- Удостоверьтесь, что у вас есть достаточно места, чтобы бросать кубики!
- Перед броском кубиков изучите доступные карты и тайлы Новых Территорий на игровом поле и решите, как получить то, что вы выбрали.
- Чтобы побыстрее приступить к игре, поставьте коробку игры вертикально на столе с автоцистернами внутри, пока раскладываете остальные компоненты на игровом поле. Таким образом, цистерны окажутся полны, когда вы будете готовы начать.
- В ваш первый ход нет необходимости хранить Канистры для заправки КЕРО, поскольку ваша цистерна уже полна. Лучше их потратить, чтобы использовать особые кубики. Они предоставляют больше возможностей и дают лучшие результаты при броске.
- Наконец, помните, что три карты Заявки добавлены в колоду случайным образом... Раунд может закончиться в любой момент! Следите за количеством карт, открытых во время игры.

Готовы бросить вызов сопернику?

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ ИГРЫ

КАРТЫ



Возьмите указанное число Канистр или жетонов Туареков.



Бесплатно разместите указанное число Исследователей на тайлах Новых Территорий по вашему выбору.



Бесплатно заправьтесь КЕРО с 8 кубиками.



Эти карты просто приносят очки в конце игры.

ПОСТОЯННЫЕ СПОСОБНОСТИ



Бесплатно добавляйте указанный особый кубик (в данном случае синий) к броскам своего хода.



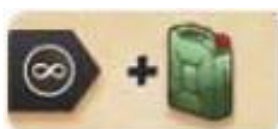
Бесплатно добавляйте указанный ресурс (в данном случае 1 пшеницу) к собранным ресурсам.



Вы можете обменять любой количество пшеницы на то же самое количество Канистр.



В случае ничьей захватите Новую Территорию (по вашему выбору, если случилось несколько ничьих, но не больше, чем один раз за ход). Исследователи должны присутствовать на тайле этой Территории.



Возьмите 1 Канистру в начале каждого своего хода.

КАРТЫ «НИКТО НЕ ПРОЙДЁТ!»



Колода содержит пять карт «Никто не пройдёт!», и в конце игры каждая из них приносит столько очков, сколько таких карт вы собрали.

Пример:

Игрок с тремя картами «Никто не пройдёт!» получит за них 9 очков в конце игры.

НОВЫЕ ТЕРРИТОРИИ



По 1 очку за каждую вашу карту указанного цвета (в данном случае зелёного).



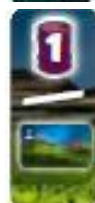
По 1 очку за каждый ваш набор из 3, вне зависимости от их цветов.



1 очко плюс дополнительно 2 очка, если у вас есть по крайней мере 1 карта каждого цвета.



1 очко плюс дополнительно 3 очка, если у вас есть хотя бы 4 карты одного цвета.



По 1 очку за каждый ваш тайл Новой Территории, включая и этот.



Получите указанное количество жетонов Туареков и/или Канистр.

ТУАРЕКИ

Сбросьте этот жетон перед броском кубиков, чтобы добавить 2 особых кубика по вашему выбору.



Выложите этот жетон лицом вверх перед броском ваших кубиков. Он вам позволит перебрасывать кубики, на которых выпало.



Сбросьте этот жетон, когда клан соперника захочет заправиться КЕРО. Бросайте только 5 белых кубиков вместо обычных 8, пока соперник производит заправку.



Сбросьте этот жетон, чтобы переместить 1 или 2 из ваших Исследователей на 1 или 2 тайла Новых Территорий по вашему выбору.



Сбросьте этот жетон после броска ваших кубиков, чтобы добавить 2 ресурса по вашему выбору (кроме Канистр).



Сбросьте этот жетон до или после броска ваших кубиков. Это позволит вам заправиться КЕРО бесплатно с 8 кубиками.



Сбросьте этот жетон, чтобы удалить Исследователя соперника с тайла Новой Территории по вашему выбору. Ваш соперник должен забрать своего Исследователя. Дайте ему 2 Канистры как компенсацию.



Сбросьте этот жетон, чтобы сбросить дополнительную карты в конце вашего хода. Это позволяет вам удалить карту, которая иначе пригодилась бы вашему сопернику, например, или просто ускорить открытия карт на игровом поле.