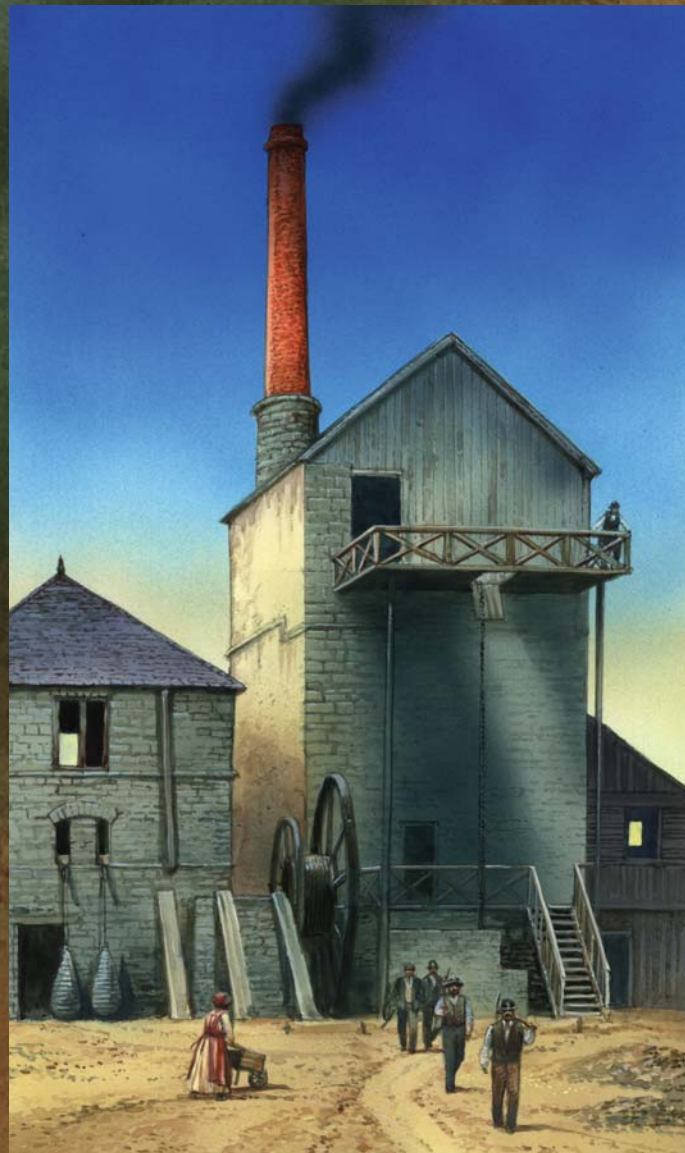


Tinners' Trail



Действие игры Tinnerns' Trail происходит в начале 19 века в графстве Корнуолл и вращается вокруг оловянной и медной добывающей индустрии, которая и прославила эту местность. Именно в 19 веке Корнуолл стал одним из самых известных добывающих регионов в мире. Там производилось олово, используемое повсеместно, и медь, которую использовали для обшивки корпусов кораблей Британского Королевского флота.

Увеличение добычи природных ресурсов обозначило сильную потребность в развитии водяных насосов, активно используемых на шахтах, что привело к развитию паровых механизмов и в свою очередь способствовало появлению первых паровых поездов. А когда шахты Корнуолла истощились, шахтеры этого региона разъехались по всему миру, помогая развивать добывающие хозяйства с помощью освоенных ими передовых методов.

Имя игры отсылает нас к долгим прогулкам, которые шахтеры предпринимали, чтобы проделать путь от своих домов до шахт. В графстве такой путь называли 'Tinnerns' Trail' (приблизительный перевод: "Тропа шахтеров").

Игра предназначена для 3-4 игроков и займет приблизительно от 60 до 90 минут.

Обзор игры

Игроки возглавляют добывающие предприятия.

В начале игры на поле выкладываются залежи олова и меди (оранжевые и белые кубики). В добавок к каждому такому "хранилищу" выкладываются темно-синие кубики. Они символизируют воду, скапливающуюся в шахтах. Чем больше воды в шахте, тем сложнее вести в ней добычу ресурсов. Поэтому вы можете убирать "водные" кубики различными способами, например, прокладывая дренажные каналы или используя паровые насосы.

Игра длится 4 хода. Каждый ход разбит на 7 фаз.

Первая фаза: Определение стоимости ресурсов. В ходе этой фазы случайным образом определяются цены на добываемые ресурсы (медь и олово).

Вторая фаза: Доступные улучшения. Выкладываются шахтеры, порты, поезда и туннели в область доступных улучшений; также в предназначенные для них места выкладываются диски водяных насосов. Их количество зависит от номера хода.

Третья фаза: Действия игроков. Это сердце игры. Каждое действие занимает некоторое время, которое обозначается передвижением жетона игрока по трэку времени. Игрок, потративший наименьшее число времени в текущем ходу, является активным игроком. Это означает, что он может выполнить несколько действий.

Самое сложное действие - строительство шахты. Для этого активный игрок выбирает область и начинает аукцион за право построить в выбранном месте шахту. Если активный игрок не выиграл аукцион, то он остается активным игроком и может выбрать еще одно действие (в т.ч. и еще одно такое же).

Игровое поле разбито на области, которые в начале игры могут содержать оранжевые кубики меди, белые олова и темно-синие воды. Когда игрок выбирает действие добычи ресурсов, он может взять некоторое количество кубиков меди и олова, согласно вместительности шахты. Каждая шахта имеет изначальную вместительность - 2 ресурса.

При этом дополнительно шахтеры, порты или поезда увеличивают эту вместительность на единицу. Стоимость добычи одной единицы ресурса на шахте равняется количеству кубиков воды в области. Как только вы добыли 1 кубик ресурса, вы должны добавить 1 кубик воды, т.к. шахта становится глубже.

Существует несколько способов удалять воду из шахты. Водяные насосы, порты и поезда также могут пригодиться для этого.

Если вы чувствуете нехватку денег, вы можете выбрать действие "продажа пирогов", что позволит вам заработать £1.

Эта фаза заканчивается, когда все игроки спасуют.

Четвертая фаза: Продажа ресурсов. В эту фазу вы обязаны продать всю добытую медь и олово за деньги.

Пятая фаза: Внешние инвестиции. В этой фазе у вас есть возможность вложить некоторые или все ваши деньги во внешние инвестиции. Отдача от этих инвестиций уменьшается по ходу игры, поэтому, чем раньше вы вложите в них деньги, тем больше вы получите. В то же время вам необходимо четко понимать, сколько денег вы ходите оставить на следующий ход для участия в аукционе и добычи ресурсов. Оставить себе меньше, чем £10, будет большим риском.

Шестая фаза: Разведка. Два игрока, находящиеся на первом и втором местах по порядку хода совершают разведывательные работы. Они выбирают область на карте, в которой еще нет запасов ресурсов и бросают кубики, чтобы определить, что они там нашли.

Седьмая фаза: Конец хода. Если четвертый ход подошел к концу, тогда игрок с наибольшим числом победных очков от инвестиций объявляется победителем. В ином случае начинается следующий ход. Помните, что единственный способ заработать победные очки - это вложить ваши деньги во внешние инвестиции.

Components



Шахты игроков по 6 на игрока



Жетоны денег и времени по 3 на игрока



Кубики инвестиций по 12 на игрока



1 черная фишка. Используется для указания того, какая область сейчас разыгрывается на аукционе.



10 фишек шахтеров



8 фишек портов



3 фишки поездов



4 фишки туннеля



8 фишек паровых насосов



50 кубиков воды



60 кубиков меди



50 кубиков олова



3 специальных кубика

Начало игры

В начале каждый выбирает себе набор фишек, состоящий из 6 шахт, 3 жетонов и 12 кубиков инвестиций



x 6



x 3



x 12

Для начала случайным образом определите порядок хода игроков. Отметьте этот порядок, расположив игровые фишки в колонке "Порядок хода".



Затем положите на области указанное на них число кубиков олова и меди. Для каждой из этих областей бросьте три специальных кубика и добавьте в область количество кубиков воды/олова/меди, выпавшее на специальных кубиках. Не бросайте и не добавляйте кубики для пустых областей. Области, на которых не нарисованы белые и оранжевые кубики, остаются пустыми в начале игры.

Пример: Эта область изначально имеет 1 олово и 1 медь

Далее бросаются 3 кубика:

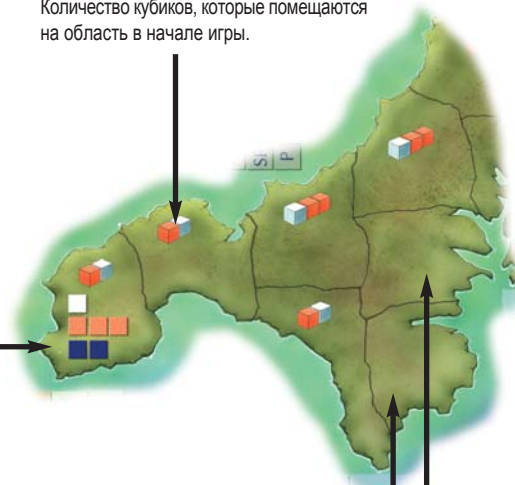


И в итоге получается, что эта область начинает игру с одним оловом, тремя кубиками меди и двумя воды.

Две из ваших игровых фишек используются, чтобы отмечать количество ваших денег. Каждый игрок начинает игру с £15. Положите 1 фишку на отметку "£15", а другую на отметку "£00"

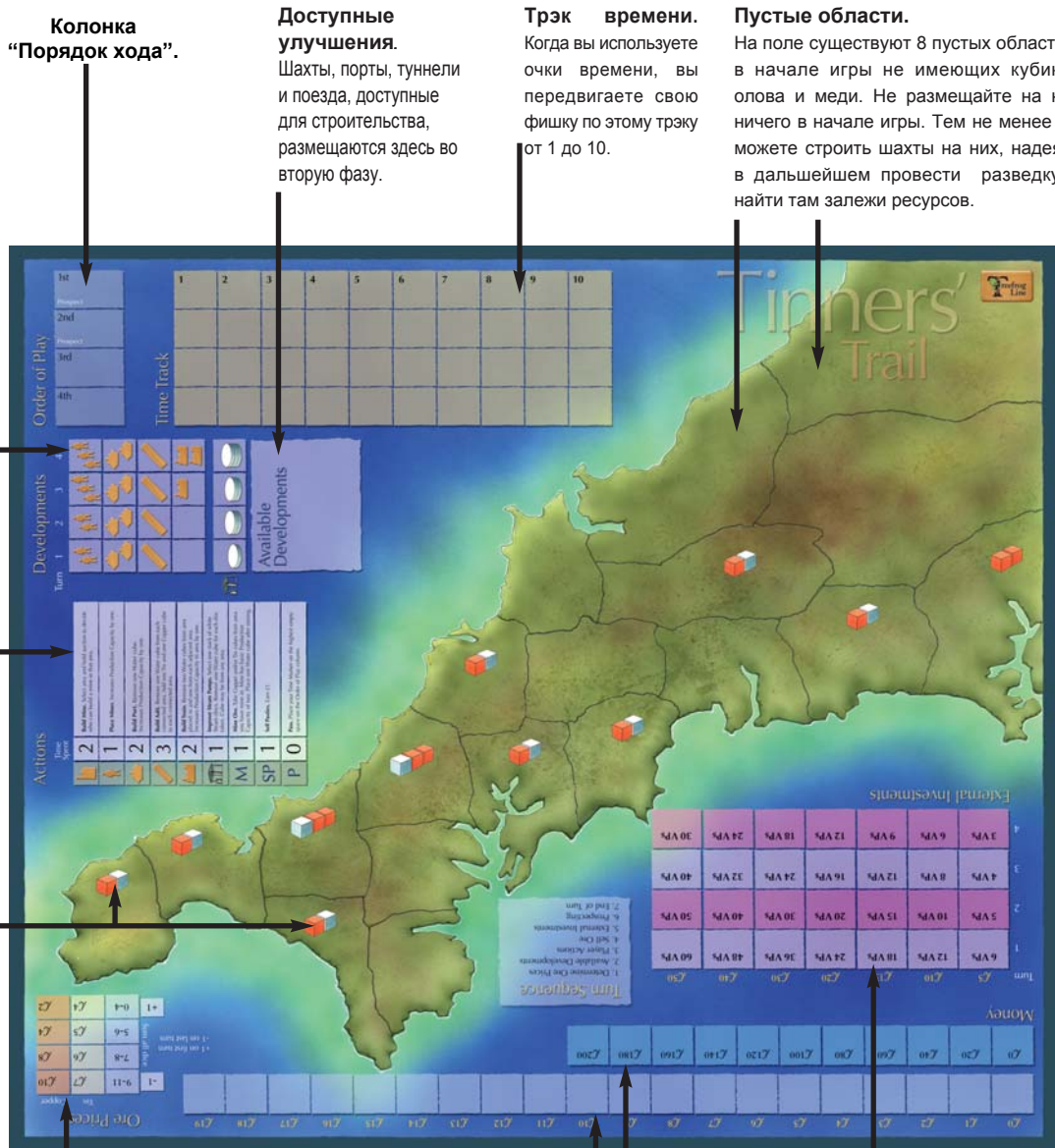


Количество кубиков, которые помещаются на область в начале игры.



Не кладите кубики в эти области. Они будут положены позже, в процессе разведки или строительства шахт.

Игровое поле



Колонка "Порядок хода".

Доступные улучшения.
Шахты, порты, туннели и поезда, доступные для строительства, размещаются здесь во вторую фазу.

Трэк времени.
Когда вы используете очки времени, вы передвигаете свою фишку по этому трэку от 1 до 10.

Пустые области.
На поле существуют 8 пустых областей, в начале игры не имеющих кубиков олова и меди. Не размещайте на них ничего в начале игры. Тем не менее вы можете строить шахты на них, надеясь в дальнейшем провести разведку и найти там залежи ресурсов.

Список улучшений.
Показывает, какие улучшения помещать в поле "Доступные улучшения".

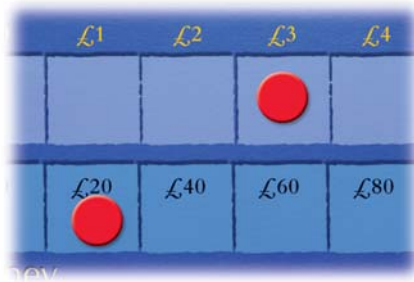
Действия.
Эта таблица показывает, какие действия можно предпринять, сколько они стоят очков времени и какой дают эффект.

Стартовые области.
Эти области начинают с запасами меди и олова. Кроме того вы бросаете специальные кубики, чтобы определить дополнительные ресурсы на этих областях в начале игры.

Цены на ресурсы.
Бросьте все три специальных кубика, чтобы определить цены на медь, а затем еще раз, чтобы определить стоимость олова. Итоговая стоимость корректируется в первый и последний ход. А также если цена выходит на самый высокий или самый низкий уровень.

Трэк денег.
Используйте этот трэк, чтобы обозначать текущее количество ваших денег.

Внешние инвестиции.
Сюда вы ставите кубики инвестиций, чтобы зарабатывать победные очки.



Когда вы тратите свои деньги, вы передвигаете фишку назад по трэку, когда получаете - вперед. Нижний трэк предназначен, чтобы отмечать суммы, кратные £20.

В приведенном выше примере, красный игрок начинает с £15, но потом тратит £4 на постройку шахты. Он перемещает свою фишку на значение £11, чтобы показать, сколько денег у него осталось.

Процесс игры

Игра длится 4 хода, в каждом из которых необходимо пройти следующие 7 фаз:

1. Определение стоимости ресурсов
2. Доступные улучшения
3. Действия игроков
4. Продажа ресурсов
5. Внешние инвестиции
6. Разведка
7. Конец хода.

Фаза 1: Определение стоимости ресурсов

Цены на медь изменяются непредсказуемо и зависят только от того, найдены ли случайным образом дешевые месторождения меди. Падение цен приводит в Корнуолле к большим проблемам, т.к. шахты закрываются или переключаются на добычу олова, цены на которое более стабильны.

В начале определите цены на олово. Бросьте все три специальных кубика и сложите выпавшие на них числа. Сопоставьте итоговую сумму со значениями в левой колонке таблицы цен на ресурсы. Положите белый кубик олова на полученную цену олова. По такой же схеме бросьте кубики и определите цены на медь. Для обозначения получившейся цены используйте оранжевый кубик.

В первый ход прибавьте 1 к значению на выпавших кубиках, когда определяете цены на оба ресурса. Это действие отражает тот исторический факт, что в то время металлы пользовались большим спросом.

В следующих ходах старая цена может оказывать влияние на новую цену ресурса. Если старая цена была на самом высоком уровне, то отнимите 1 от броска трех кубиков при определении новой цены. Если, наоборот, старая цена была на самом низком уровне, тогда добавьте 1 к броскам при определении новой цены.

В последний ход вы должны будете отнять 1 от броска на цену, что будет символизировать возросшую конкуренцию со стороны других месторождений. Этот модификатор (-1) должен применяться вместе с модификатором от предыдущей цены (если он будет).

Пример: в первый год бросок всех кубиков на цену олова равен двум. Т.к. это первый год, то общий бросок равен трем. Белый кубик кладется на отметку £4. Бросок на цену меди равен шести, что с учетом первого года дает общий бросок - семь. Оранжевый кубик кладется на отметку £8. В следующем ходе к броску на цену олова будет прибавлена единица, т.к. в текущий год цены на олово находятся на минимальной отметке.

		Ore Prices	
		Tin	Copper
£19 +1 on first turn -1 on last turn Sum all dice	-1	9-11	£7
		7-8	£6
		5-6	£5
	+1	0-4	£4
			£10
			£8
			£4
			£2

Фаза 2: Доступные улучшения

По мере того, как шахтеры роют все более глубокие туннели, чтобы добраться до месторождений, они изобретают все новые технологии, чтобы откачивать воду и увеличивать количество добываемых ресурсов.

Каждый ход игрокам будет доступно определенное количество улучшений, чтобы выбрать их в качестве одного из своих действий.

В начале хода уберите оставшиеся с прошлого хода улучшения. И выложите новые, согласно списку. Проверьте колонку, соответствующую текущему ходу, чтобы понять точное число каждого улучшения, которое вы должны выложить.

Также вам необходимо выложить диски водяных насосов в предназначенные для них места. В первый ход вам нужно положить 1 диск в первую ячейку. Во второй ход вам нужно будет положить 1 диск в первую ячейку и 2 во вторую. В третий ход положите диски в первые три ячейки. В четвертый - заполните все ячейки дисками.

Действие "Улучшить водяные насосы" может быть выбрано 1 раз в первый ход, 2 - во второй, 3 - в третий. И 4 - в четвертый. Выбирая это действие, игрок обычно берет все диски из ячейки с наибольшим их количеством.

Пример: Часть поля с улучшениями должна выглядеть в начале третьего хода именно так, как показано на картинке слева.



Фаза 3: Действия игроков

Это наиболее длинная и важная фаза каждого хода. У всех игроков в ней есть возможность совершить некоторое количество действий строительства, улучшений и добычи ресурсов.

Каждое действие "стоит" определенное количество времени для того, чтобы его выполнить. Точная "стоимость" указана в табличке "Действия". У всех игроков есть "очки времени" для того, чтобы ими расплачиваться за действия. Игроки отмечают использованное время на трэке времени. Порядок хода определяется тем, сколько времени потратил игрок в текущей фазе.

В начале каждого хода активный игрок - это всегда игрок с жетоном, расположенным выше всех в колонке "Порядок хода". Если в этой колонке нет жетонов, то активным становится игрок, который потратил меньше всего "очков времени".

Если 2 или более игроков затратили одинаково меньшее время в этой фазе, тогда игрок, чей жетон расположен выше в колонке времени, становится активным. Обратите внимание, что 1 игрок может выполнить несколько действий подряд, если все остальные в какой-то момент игры потратят намного больше времени, чем он.

Каждый игрок может выбрать между 9 возможными действиями. После того, как игрок выполнил действие, он должен передвинуть свой жетон по трэку времени на количество затраченных "очков времени". Если он затратил столько же времени, сколько и другой игрок, ходивший перед ним, то его жетон ставится в ту же колонку, что и жетон другого игрока - на первую же свободную ячейку ниже уже стоящего в колонке жетона.

1st											
2nd											
3rd											
4th											

Order of Play: 1st (Blue), 2nd (Red), 3rd (Green), 4th (Yellow)

Time Track: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ПРИМЕР 1: В этом случае синий игрок будет следующим активным игроком, т.к. его жетон расположен выше всего в колонке "Порядок хода".

1st											
2nd											
3rd											
4th											

Order of Play: 1st (Blue), 2nd (Red), 3rd (Green), 4th (Yellow)

Time Track: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ПРИМЕР 2: В этом примере следующим активным игроком становится красный игрок, т.к. его жетон расположен выше всех в колонке с наименьшим количеством затраченного времени.

1st											
2nd											
3rd											
4th											

Order of Play: 1st (Blue), 2nd (Red), 3rd (Green), 4th (Yellow)

Time Track: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ПРИМЕР 3: Красный игрок совершил действие, стоящее 2 времени. В итоге его жетон передвинулся на 4-ую колонку. Т.к. ее верхняя ячейка уже занята зеленым жетоном, то красный должен занять место под ним. Следующий активный игрок - синий. Если и он использует действие за 2 времени, то его жетон переместится в 4-ую колонку в ячейку под красным жетоном.

Когда вы активный игрок, вы **ДОЛЖНЫ** совершить одно из следующих действий:

- Построить шахту
- Добыть ресурсы
- Построить порт
- Разместить шахтера
- Прорыть туннель
- Построить поезд
- Улучшить водяные насосы
- Продать пироги (обеда для шахтеров)
- Спасовать

Вы можете выполнять действия только если у вас достаточно для него очков времени. Если у вас достаточно времени только для того, чтобы спасовать, то вы делаете это. Как только вы спасовали, ваш жетон перемещается в колонку "Порядок хода", и вы больше не можете выполнять действия в этой фазе.

Фаза действий заканчивается, когда все игроки пасуют. Как только все, кроме одного пасуют, у оставшегося игрока есть возможность выполнить 1 последнее действие (если у него, конечно, достаточно очков времени для этого). После этого одного действия он должен спасовать.

Некоторые действия потребуют от вас взять фишку из поля Доступных улучшений. Если фишки, которую вы хотите, нет в поле, то тогда это действие не может быть выбрано. (например, каждый ход действие Прорыть туннель доступно только 1 раз и только одному игроку.

Действие Построить шахту



В этом действии вы выбираете область и ставите на нее черную фишку. Право построить в этой области шахту затем разыгрывается на аукционе. Выбравший это действие должен первым сделать ставку (минимум £1). Игрок слева далее должен поднять ставку или спасовать и выйти из аукциона (не может больше делать ставки до конца этого аукциона). Игроки по часовой стрелке продолжают делать ставки, пока все, кроме одного не спасуют.

Победитель аукциона платит сумму своей ставки (перемещая свои жетоны по трэку денег), выставляет в область свою шахту и отдает в "очка времени". Победитель не обязательно должен быть активным игроком. И если победитель - не активный игрок, то активный игрок затем выбирает следующее действие.

Игроки могут принимать участие в аукционе, даже если их жетоны расположены значительно дальше по трэку времени, чем у текущего игрока, но и них должно оставаться 2 "очка времени" на случай, если они выиграют аукцион, чтобы построить шахту. Игрок не может принимать участие в аукционах, если он уже спасовал, если у него нет двух "очков времени" или если у него не хватает денег, чтобы сделать ставку.

Выбирая область для аукциона, вы не можете выбрать область, где уже стоит шахта. В каждой области, таким образом, может быть не более 1 шахты.

Вы можете выбрать область без кубиков ресурсов. После того, как пройдет аукцион и шахта будет построена, киньте 3 кубика, чтобы определить количество олова, меди и воды в этой области. Это делается после того, как деньги и очки времени будут уплачены. Количество ресурсов вы узнаете после строительства шахты.

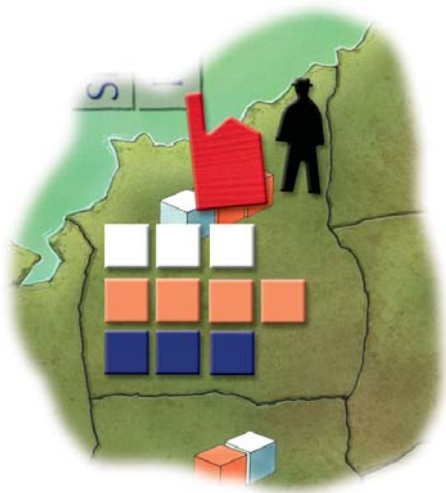
Ни один игрок не может строить более 6 шахт. Построенная шахта уже не может быть продана, обменена или удалена.

Действие Добыть ресурсы

Если у вас есть шахта, вы можете использовать ее, чтобы добыть ресурсы. Шахта позволяет вам получить некоторое количество олова и меди из той области, где она стоит. Вы можете добывать ресурсы только в той области, где у вас есть шахта.

Каждая шахта имеет изначальную вместимость - 2 ресурса. Это значит, что вы можете добыть только 2 кубика олова/меди из этой области. Вместимость шахты увеличивается на 1 за каждый порт, шахтера или поезд в этой области. И только одно улучшение каждого вида может быть построено в области. Кроме того добыча ресурсов стоит вам денег. Каждый кубик ресурса имеет стоимость, равную количеству кубиков воды в области, т.е., чем больше воды в области, тем более дорога добыча ресурсов. Помните, что вы не получаете денег за добытые ресурсы в этой фазе хода, поэтому добыча ограничена только теми деньгами, которые у вас на руках в текущий момент времени.

Если кубиков воды в области нет - то добыча бесплатна.

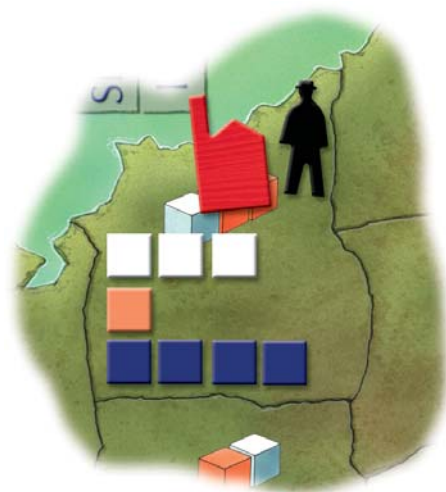


ПРИМЕР: Вместимость этой шахты равна трем. +2 за шахту и еще +1 за шахтера. Если вы решите добыть 3 кубика ресурса, это будет стоить вам £9, £3 за кубик.

Вы сами выбираете, какие ресурсы добывать во время этого действия. Вы можете выбрать любое сочетание олова/меди в рамках вместимости шахты. Вы также можете добыть меньше ресурсов, чем вместимость шахты.

Когда вы добываете кубики ресурсов, положите их перед собой - в дальнейшем в этом ходу они будут проданы. Предела кубиков, которые вы можете выставить перед собой в течение хода, нет.

ВАЖНО: После того, как вы добыли ресурсы в области, вы ДОЛЖНЫ положить 1 кубик воды в область. Считается, что шахта роется глубже и добыча в ней становится дороже.



ПРИМЕР: Вы решили добыть 3 кубика меди из этой области, т.к. цена на медь в этом ходу высокая. После того, как вы их удалили из области, добавьте в нее 1 кубик воды.

Когда все кубики ресурсов из области добыты, шахты, улучшения и кубики воды остаются в ней.

Действие добыча ресурсов стоит 1 очко времени.

Действие Построить порт

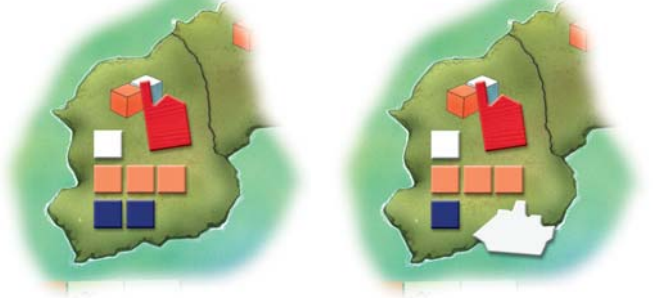


Множество бухт в скалистом побережье Корнуэлла хранят остатки старых шахтерских портов. Порты в то время строились для того, чтобы подвозить на шахты уголь, требовавшийся для прожорливых водяных насосов, а также, чтобы отвозить добытые ресурсы на плавильные заводы Южного Уэльса.

Несмотря на то, что Корнуолл был щедро одарен залежами металлов, угля там не водилось вовсе, и это означало, что его необходимо было импортировать.

Для того, чтобы выбрать это действие, среди доступных улучшений должен быть порт. Вы берете 1 фишку порта и помещаете ее на область по своему выбору. Вы можете выбрать только ту область, которая имеет хотя бы одну общую границу с морем. На этой области не обязательно должна стоять ваша шахта, как и ничья другая тоже. Только одна фишка порта может быть поставлена в области. И после этого ее уже нельзя оттуда убрать или передвинуть.

Когда вы строите порт в области, вы немедленно убираете из нее 1 кубик воды. Порт также увеличивает вместимость шахты на 1, т.к. позволяет быстро вывозить ресурсы из Корнуолла.



ПРИМЕР: Синий игрок помещает фишку порта в ту же область, что и его шахта. Он убирает один кубик воды из области. Вместимость шахты становится равна трем в этой области.

Строительство порта стоит 2 очка времени и бесплатно по деньгам.

Действие Разместить шахтера



История добычи олова в Корнуолле насчитывает тысячелетия и ведется со времен финикийцев. Добыча меди - это, наоборот, дано прогрессу. Она была стимулирована Королевским флотом, которому медь была необходима для защиты своих кораблей. Т.к. в 19 веке добыча этих ресурсов существенно увеличилась, возрасла также потребность в рабочих.

Для того, чтобы выбрать это действие, среди доступных улучшений должен быть Шахтер. Вы берете 1 фишку шахтера и помещаете ее в выбранную вами область (не обязательно там должна быть ваша шахта). Только один шахтер может быть в области. Уже положенная в область фишка останется там до конца игры.

Фишка шахтера увеличивает вместимость шахты на 1. Разместить шахтера стоит 1 очко времени и никаких денег.

ACTION Прорыть туннель



Самая большая проблема шахт в Корнуолле - это откачка воды.

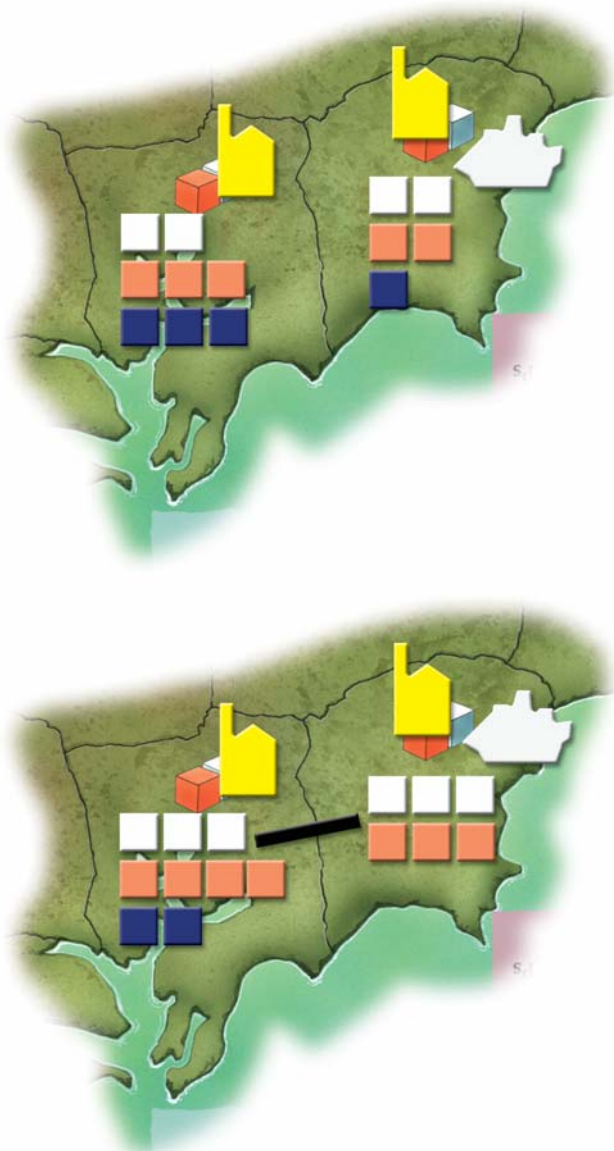
Это действие требовало огромных затрат энергии в любой форме - лошадиных сил или угля. Одно из возможных решений для снижения затрат энергии - прорыть туннель с одной из сторон холма, где располагалась шахта. Тогда поднимающаяся вода перенаправляется в этот туннель и сливается по нему, не требуя откачки на поверхность. С появлением таких туннелей стало возможным добираться до новых ресурсов, находящихся на большой глубине.

Для того, чтобы осуществить это действие, фишка туннеля должна быть среди доступных улучшений. Вы берете эту фишку и располагаете ее поперек выбранной вами границы областей. Вы немедленно убираете по одному кубику воды из тех двух областей, через границу которых вы проложили туннель. Вы также добавляете по одному кубику олова и меди в каждую из этих областей.

Туннель остается на своем месте до конца игры. Только один туннель может быть проложен через 1 границу. Но в области может находиться несколько туннелей (т.к. они могут проходить через разные границы).

Строительство туннеля занимает 3 очка времени и не стоит денег. Соединяемые области не обязательно должны иметь шахты на них. Если только на одной из соединяемых областей есть шахта, то вы по-прежнему убираете 1 кубик воды и добавляете по 1 кубику олова и меди на эту область, если только на этой области есть как минимум 1 кубик ресурсов.

Вы не добавляете кубики на чистую область. Вы добавите их позже - как только в эту область позднее будут положены кубики ресурсов, добавьте по 1 олову и меди дополнительно и уберите 1 кубик воды.



ПРИМЕР: Выше представлен пример “до” и “после” рытья туннеля. По одному кубику воды было убрано с каждой области и по одному кубику меди и олова было добавлено в каждую область. Обратите внимание, что теперь в одной из областей нет ни одного кубика воды. Теперь, если желтый игрок захочет там добыть ресурсы, это не будет стоить ему денег.

Действие Построить поезд

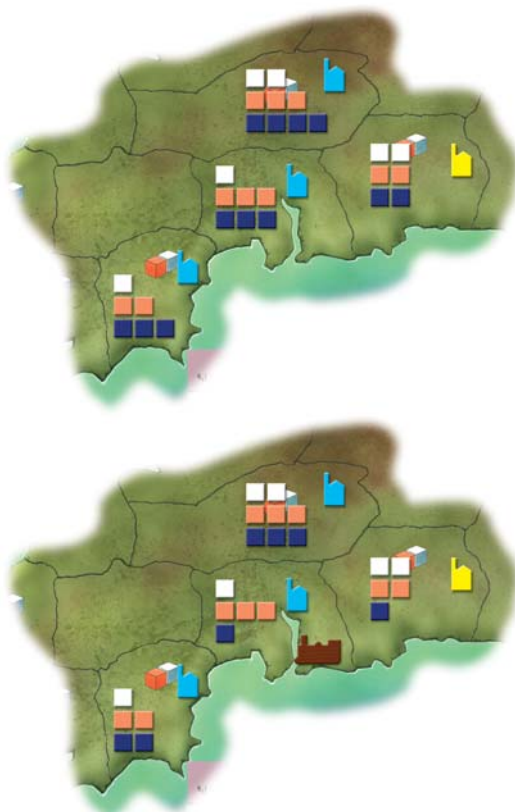


Вероятно наиболее известным жителем Корнуолла является Ричард Тревифик. Человек - который построил первый паровоз. С его строительством стало возможным доставлять больше угля на шахты, чтобы питать водяные насосы.

Для того, чтобы выбрать это действие, среди доступных улучшений должен быть поезд. Вы берете 1 фишку поезда и помещаете ее на область по своему выбору. На этой области не обязательно должна стоять ваша шахта, как и ничья другая тоже. Только одна фишка поезда может быть поставлена в области. И после этого ее уже нельзя оттуда убрать или передвинуть.

Когда вы помещаете в область фишку поезда, уберите из этой области 2 кубика воды и также уберите по 1 кубику воды из областей, соседних с областью, где вы построили поезд. Вместимость шахты в области с поездом увеличивается на 1. Обратите внимание, что вместимость соседних шахт не увеличивается.

Построить поезд стоит 2 очка времени и никаких денег.



ПРИМЕР: В примере выше, синий игрок строит поезд в обозначенной области. Два кубика воды удаляются из нее и еще по одному кубику из каждой соседней области. Вместимость шахты в области с поездом становится равна трем.

Действие Улучшить водяные насосы

Надеюсь, к этому моменту вы уже осознали всю важность технологий паровых насосов в шахтерском деле. Паровые машины были изобретены непосредственно для того, чтобы откачивать воду. Использование их в других сферах появилось позднее. Инженеры с течением времени вносили улучшения в эту технологию и, стараясь при этом не ущемить патентных прав Джеймса Ватта. В основном цель была тратить меньше угля, производя больше энергии, т.к. уголь было очень сложно импортировать.

В зависимости от номера хода в области с дисками водяных насосов будут выложены различные стопки этих дисков (прямо над областью Доступные улучшения). Выполняя это действие, вы можете взять одну стопку этих дисков и использовать их, чтобы убрать кубики воды с поля. Один диск позволяет убрать 1 кубик воды. Вы можете убрать кубик воды с любой области, даже если там нет шахты. Если вы взяли стопку из нескольких дисков, то вы можете использовать их, чтобы убрать кубики воды из одной области или из нескольких.



ПРИМЕР: В начале четвертого хода область с водяными насосами выглядит так, как на картинке. Если вы выбираете действие Улучшить водяные насосы, то вы можете взять стопку из трех дисков. Это позволит вам убрать до трех кубиков воды из любых мест игрового поля (вы можете не использовать все диски, но вы также не сможете «сохранить» их на последующие ходы/действия. Следующий игрок, выбравший это действие, очевидно возьмет стопку из двух дисков и уберет два кубика воды. После этого действия все ваши диски водяных насосов убираются в общий запас (рядом с полем), они снова станут доступными в последующих ходах. Неразобранные диски в конце хода также возвращаются в общий запас.

Это действие (взять и использовать 1 стопку дисков) стоит 1 очко времени и также не требует финансовых затрат.

Действие Продать пироги (обеда)

Самый известный деликатес Корнуолла - это мясной пирог. Такой пирог являлся классическим обедом шахтера: смесь мяса и овощей, запеченная в тесте с толстой коркой на одной из сторон, чтобы шахтер мог держать пирог грязной рукой (эта сторона, как правило, не съедалась)

В реальной жизни эти пироги пеклись женами шахтеров. Однако в игре вы можете продавать эти пироги, чтобы заработать £1. Это действие обычно выполняется, когда вы потратили слишком много денег и хотели бы получить немного обратно, чтобы выполнить запланированное действие.

Выполнить это действие стоит 1 очко времени.

Действие Спасовать

Если вы выбираете это действие, вы снимаете свою фишку с трэка времени и ставите ее в колонку «Порядок хода» на самую высокую незанятую позицию. Вы больше не можете выполнять действия в этом ходу, а также не участвуете в аукционах. Если вы находитесь на отметке «10» трэка времени, то вы обязаны выбрать это действие.

Если все, кроме одного игрока, спасовали, то оставшийся игрок может выполнить только одно действие (если у него остались очки времени), а затем обязан выбрать действие Спасовать.

Действие Спасовать стоит 0 очков времени.

4. Продать ресурсы

Фаза действий заканчивается, когда все спасуют. Теперь игроки обязаны продать все добытые в предыдущую фазу кубики олова и меди.

Вы продаете их за цену, определенную в начале хода. Вам нужно подсчитать, сколько в сумме денег вы получаете, и переместить соответствующим образом фишки на трэке денег.

Вы не можете сохранить кубики олова и меди для продажи в последующих ходах – вы должны продать все, что у вас есть. Все проданные кубики возвращаются в общий запас.

ПРИМЕР: Перед вами 3 кубика меди и 2 олова. Цена на медь £8 за кубик, поэтому вы получаете £24 за продажу всех трех кубиков. Цена олова £5 за кубик. Вы получаете £10 за все ваше олово.

Затем все кубики перемещаются в общий запас, а вы подвигаете себя по трэку денег на +£34.

		Tin	Copper
-1	9-11	£7	£10
+1 on first turn -1 on last turn	7-8	£6	£8
Sum all dice	5-6	£5	£4
+1	0-4	£4	£2

5. Внешние инвестиции

Теперь, когда вы заработали деньги от продажи ресурсов, у вас есть возможность инвестировать их в различные проекты за пределами Корнуолла. Многие владельцы шахт в Корнуолле вкладывали деньги в плавильные заводы Уэльса, чтобы получить контроль над всей индустрией в целом.

Порядок, в котором игроки могут делать инвестиции определяется порядком фишек в колонке «Порядок хода». Как только настала ваша очередь, вы можете сделать 1 инвестицию. Затем право инвестировать переходит к следующему игроку по трэку. Вы повторяете этот процесс снова и снова столько раз, пока все не сделают желаемые инвестиции. У каждого игрока есть 12 кубиков инвестиций, чтобы использовать их в течение игры.

Таблица Внешних инвестиций состоит из 4 рядов, по одному на каждый ход. Вы можете размещать кубики инвестиций только в ряду, совпадающем по номеру с текущим ходом, например, в третьем ходе вы можете размещать кубики только в третьем ряду. В каждую ячейку можно поставить не более двух кубиков. Эти кубики могут принадлежать одному игроку или разным.

Чтобы положить кубик в ячейку, вы должны заплатить сумму, указанную сверху колонки. Не забудьте передвинуть свою фишку по трэку денег. Число в ячейке указывает, как много победных очков вы получите в конце игры. Обратите внимание, что ценность инвестиций снижается с течением игры. Также учитывайте, что внешние инвестиции, это единственный способ получать победные очки в игре.

Вам нужно сохранять осторожность, чтобы не инвестировать слишком много ваших денег, т.к. в следующем ходу они могут понадобиться вам на участие в аукционах и добычу ресурсов. Очевидно также, что в последний ход вы должны инвестировать по возможности все, что у вас есть.

Turn	£5	£10	£15	£20	£30	£40	£50
1	6 VPs	12 VPs	18 VPs	24 VPs	36 VPs	48 VPs	60 VPs
2	5 VPs	10 VPs	15 VPs	20 VPs	30 VPs	40 VPs	50 VPs
3	4 VPs	8 VPs	12 VPs	16 VPs	24 VPs	32 VPs	40 VPs
4	3 VPs	6 VPs	9 VPs	12 VPs	18 VPs	24 VPs	30 VPs

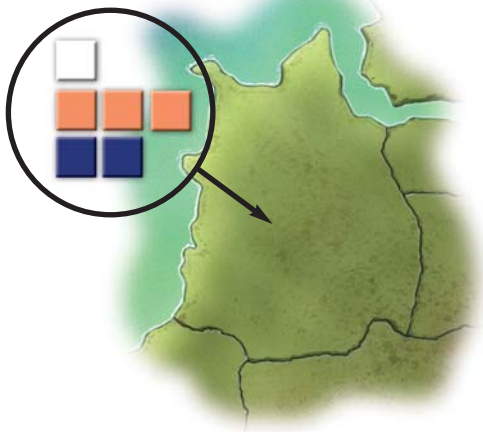
ПРИМЕР: Сейчас идет второй ход и зеленый игрок использует свою вторую возможность для инвестиций (он уже поставил кубик в область 10VPs). У него остается £24 и он должен решить, вложить ли ему £15, ограничиться только £5 или вообще спасовать и сохранить свои деньги для следующего хода. При этом его не интересует поле с 20 победными очками, т.к. там уже стоят 2 кубика.

Победа в игре

6. Разведка

Когда игра начинается, на поле присутствует ограниченное число областей, уже "засеянное" медью и оловом. А 8 областей остаются пустыми. В этой фазе на 2 из этих 8 областей будут добавлены кубики. Первый игрок в колонке "Порядок хода" выбирает одну свободную область (где нет ни кубиков, ни шахт). Затем он бросает 3 специальных кубика и добавляет в область ресурсы и воду, согласно выпавшим результатам.

Второй игрок в колонке "Порядок хода" теперь выбирает вторую пустую область и кидает кубики для нее. Если все области на поле уже имеют на себе кубики или шахты, то Разведки не происходит.



ПРИМЕР: Вы первый игрок согласно колонке "Порядок хода", поэтому вы выбираете область (на картинке выше) для разведки. Вы бросаете три кубика (см. картинку) и добавляете 1 олово, 3 меди и 2 кубика воды в область.

Если в выбранной области уже прорыт туннель, то вы добавляете дополнительно по одному кубику меди и олова и кладете на 1 кубик воды меньше. Если в области стоит поезд, то вы кладете на 2 кубика воды меньше, и на 1 кубик меньше за каждый поезд в соседней области. Если в области есть порт, то положите на 1 кубик воды меньше.

7. Конец хода

Игра заканчивается в конце четвертого хода. На поле нет трэка ходов, поэтому игроки могут отслеживать номер хода по кубикам на таблице внешних инвестиций. Если сейчас не подошел к концу четвертый ход, то с этого момента начинается новый ход и все фазы отыгрываются в описанном порядке.

Игра заканчивается после четвертого хода. Все игроки считают свои победные очки (из поля внешних инвестиций). Вы не получаете ничего за оставшиеся деньги, шахты и улучшения на поле. Игрок с наибольшим числом победных очков выигрывает игру. В случае ничьей у двух и более игроков из них побеждает игрок с наибольшим количеством денег. Если по-прежнему ничья, то подсчитайте количество кубиков олова и меди под контролем игроков, претендующих на победу (т.е. кубиков, оставшихся в областях, где у этих игроков есть шахты). Игрок с наибольшим числом этих кубиков ресурсов выигрывает. Если и здесь ничья, то выигрывает тот из игроков (с предыдущими тремя наивысшими равными показателями), кто выше стоит в колонке "Порядок хода".

Turn	£5	£10	£15	£20	£30	£40	£50
1	6 VP's	12 VP's	18 VP's	24 VP's	36 VP's	48 VP's	60 VP's
2	5 VP's	10 VP's	15 VP's	20 VP's	30 VP's	40 VP's	50 VP's
3	4 VP's	8 VP's	12 VP's	16 VP's	24 VP's	32 VP's	40 VP's
4	3 VP's	6 VP's	9 VP's	12 VP's	18 VP's	24 VP's	30 VP's

External Investments

ПРИМЕР: Красный игрок закончил с 85 ПО (победными очками), у синего 101 ПО, у желтого - 77 ПО, у зеленого - 74ПО. Победил синий.

Комментарии автора

Эта игра появилась на свет только потому, что родители моего партнера жили вниз по дороге от старой Кэмбернской школы горнорудного дела в Корнуолле. Если вы когда-либо были в Корнуолле, вы не можете игнорировать тот факт, что добыча полезных ископаемых была одним из главных занятий в стране (сейчас оно вытеснено стоянием в пробках). Посещение пары старых шахт навело меня на мысль сделать игру на эту тему.

В то время у меня в голове крутились несколько идей о новой линейке игр, которые будут использовать только деревянные фишки. 'Tinnners' Trail' - это результат комбинации этих идей.

Подход, который я применил к этой игре, точно такой же, как я использую к каждой игре с логотипом Treefrog line. Во-первых, я собираю как можно больше информации о предмете игры, пока у меня не складывается картинка происходящего. Затем я сажусь и разрабатываю игру, которая содержит столько "истории", сколько возможно. По мере этого пишутся правила, чтобы отразить реальность выбранной темы. В случае Tinnners' Trail большой кусок реальности - это водные насосы, откачивающие воду из глубоких шахт. Это, конечно, не самая возбуждающая тема в мире, но зато ее разработка привела к возникновению паровых машин

Игра вообще во многом построена на необходимости избавляться от кубиков воды. Это позволило мне внедрить в нее и другие важные улучшения: порты, паровозы и туннели. Маловероятно, что кто-нибудь за пределами Корнуолла слышал о таком применении туннелей. Тем не менее большая часть страны пронизана этими подземными дренажными каналами.

Механика инвестиций позаимствована у "Принцев Флоренции" Вольфганга Крамера с их вопросом "как много победных очков вы хотите купить?". Еще одна механика, которую я стырил, это временная система. Я взял ее из игры "Фивы" Петера Принца. Это было прекрасным решением проблемы ограничения количества действий, которое игрок может предпринять. Остальная часть игры - преимущественно моя.

В погоне за реальностью все у вас может закончиться правилами, которые могут выглядеть неоптимальными. Лучший пример в этой игре - механизм образования цен на ресурсы. Он случаен. И это расстраивает многих игроков. Вообще-то все возможности для того, чтобы снизить эту случайность, были. Однако в реальности цены на медь и олово действительно определялись случайным образом. Открытие массивных залежей меди в холмах Англси, которые могли добываться горизонтальной выработкой, привело к обрушению цен на медь и закрытию сотен корнуольских шахт.

Однако, как только эти холмы были полностью выработаны, цена подскочила вновь, и шахты вновь открылись. А это все ведь по сути случайное стечение обстоятельств.

Игра - это все таки абстрактное описание реальности, даже с самым детализированным набором правил. Эта игра не исключение. И было еще много всего "исторического", что мне пришлось исключить. Например, использование динамита, или изобретение фаркунста (устройство для подъема из шахты и спуска людей в шахту, замена лестницам), или массовая безработица, как результат закрытия шахт.

Возвращаясь к самой игре, я не могу дать большое количество советов по ней, т.к. сам не являюсь хорошим игроком в игры. Но на самом деле игра не очень сложна. Когда цены на медь и олово высоки, вам нужно добывать их как можно больше (как и в реальной жизни). Когда они низки, то лучше сосредоточиться на развитии и на уменьшении цены на добычу ресурсов, дожидаться пока цены придут в норму (точнее надеяться на это). Ранние инвестиции - это хорошо, т.к. вы получите много победных очков. Вот только, что вам точно не стоит делать, так это инвестировать слишком много, иначе у вас не хватит денег на покупку новых шахт и добычу ресурсов. Я бы посоветовал построить в первый ход как минимум 2 шахты. Области на побережье - наилучшие, т.к. в них можно строить порты. Также полезно иметь шахты в соседних друг с другом областях, т.к. вы сможете прокладывать туннели между ними. Спасовать пораньше, это тоже хорошо, т.к. это обеспечивает вам преимущество на следующий ход. Постарайтесь выполнять только те действия, которые вам действительно необходимы, чтобы пораньше спасовать. Берите действие "Продать пироги" только в том случае, если вам очень нужны деньги.

Наиболее сложная часть игры, решить, сколько вы хотите заплатить за шахту. Но в этом то вся и фишка.

Надеюсь, вам понравится первая игра в линейке Treefrog. Ведь будут и другие!

Martin Wallace



Credits

Game designed by Martin Wallace.

All artwork by Peter Dennis.

Graphic design by Solid Colour.

Thanks to Julia Bryan, Richard Dewsbery, Jerry Elsmore, JKLM, David Norman and Peggy Hollis (for the title).

Playtested by usual crowd, including Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Geoff Brown, Don Oddy, Martin Burroughs, Paul Oakes & friends, Lance Robertson, Chris Payne, Paul Moulden, Chris Dearlove, Phil Honeybone, Richard Dewsbery, lots of people at Baycon, Stabcon, Midcon and SORcon.

You can check out the latest Warfrog games at: www.warfroggames.com

You can contact Warfrog at: martin@warfroggames.com

The rules to 'Tinnners' Trail' are © Martin Wallace 2007.



Памятка



Порядок хода

1. Определение стоимости ресурсов

Бросьте кубики, чтобы определить стоимость олова и меди

2. Доступные улучшения

Положите фишки улучшений в поле "доступные улучшения"

3. Действия игроков

Игроки выполняют действия, пока все не спасуют

4. Продажа ресурсов

Игроки обязаны продать все свои кубики олова и меди

5. Внешние инвестиции

Игроки тратят деньги и размещают кубики инвестиции в области внешних инвестиций

6. Разведка

Первые два игрока выбирают 2 пустые области и бросают кубики, чтобы определить найденные в них ресурсы



7. Конец хода

Игра заканчивается после четвертого хода. Победитель - игрок с наибольшим числом победных очков.

Легко забываемые правила

- Вы можете выбрать пустую область для строительства шахты, но вы бросаете кубики на размещение ресурсов только после того, как аукцион закончен.
- Только одну фишку улучшения каждого типа можно положить в область (или на границу областей в случае туннеля).
- Туннель влияет на обе области, в которых расположен.
- Поезд убирает 2 кубика воды в области, где он расположен, и по одному кубику воды в каждой соседней области. Вместимость шахты он увеличивает только в той области, где находится.
- Порты могут быть построены только в приморских областях.
- После добычи ресурсов всегда добавляйте 1 воду в область.
- Когда все, кроме одного, спасовали, этот игрок может выполнить еще одно действие.
- В фазу продажи ресурсов вы должны продать все ваши ресурсы.
- Только 2 кубика инвестиций можно поставить в каждую ячейку.
- Когда вы исследуете пустую область, все установленные в ней улучшения влияют на результат броска специальных кубиков.

Действия не по улучшению

	О.В	
	2	Построить шахту. Выберите область и проведите аукцион.
	1	Добыча ресурсов. Базовая вместимость шахты - 2 кубика.
	1	Продать пироги. Получите £1
	0	Спасовать

Действия по улучшению

	О.В	В.Ш.			
	1	+1			
	2	+1			-1
	3		+1/1	+1/1	-1/1
	2	+1			-2/1
	1				-1

О.В. - очки времени

В.Ш. - вместимость шахты