

Правила настольной игры «Даймонд Клуб» (Diamonds Club)

Автор: Rüdiger Dorn

Перевод правил на русский язык: Гаврилова Екатерина, ООО Стиль Жизни ©

Англия, конец 19-ого века.

Из Лондона Британская империя управляет четвертью мира.

В канун Нового 1899 года три лорда и одна леди встречаются в лондонском Даймонд Клубе около Ст. Джеймс Стрит. Все они разбогатели благодаря драгоценным камням. В фойе между ними разгорается нешуточный спор о том, кто больше других преуспел в торговле рубинами, изумрудами и другими драгоценными камнями и, следовательно, должен стать президентом Даймонд Клуба. В полночь, пока колокола Биг-Бена звонят, оповещая о начале Нового года, соперники заключают пари, чтобы выбрать нового президента клуба. Тот из них, кто сможет совершить наиболее выгодные сделки и создать самый великолепный парк в Англии, и станет “Лордом (или Леди!) Даймонд”!

Компоненты игры

- 4 индивидуальных игровых поля
На каждом поле изображён парк игрока и 3 шкалы развития (лес, технологии, деньги).

- 1 общее игровое поле (состоящее из 4 частей)
В его верхней части находятся таблички цен определённых видов ландшафта. В центре – место для карточек рынка, а в нижней части – дорожка очередности хода.

- 12 двусторонних карточек рынка (6 тёмно-коричневых и 6 светло-коричневых)

- 2 карточки «закрытый рынок»



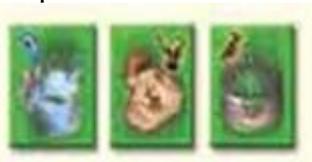
- 56 монет

- 100 драгоценных камней (по 20 голубых, жёлтых, зелёных, красных и прозрачных)



- 40 круглых фишек (по 10 каждого из 4 цветов игроков – красного, белого, бронзового и голубого)

- 84 жетона ландшафта
С одной стороны на них изображены объекты – фонтан, оранжерея, павильон, розовый сад (по 21), а с обратной стороны – лес.



- 21 жетон животных (пруд, олений заповедник, вольер для птиц – по 7)



- 56 жетонов производства (шахты – 16, права на разработку шахты – 20, корабли – 20)



- 8 бонус-карт

- 4 памятки

Цель игры

Игроки приобретают шахты драгоценных камней, права на их разработку и осуществляют транспортировку камней на мировой рынок, а также вкладывают деньги в развитие новых технологий. Благодаря полученным драгоценным камням они финансируют создание великолепных парков. **В конце побеждает игрок с самым ценным парком и, соответственно, с наибольшим количеством победных очков.**

Подготовка к игре

Для подробной информации о подготовке к игре ознакомьтесь с Приложением №1 на стр. 10-11 данных правил.

Ход игры

Выберите игрока, который начнет игру. Он помещает одну из своих фишек на первое деление (0) дорожки очерёдности хода. Затем по часовой стрелке остальные игроки также помещают по одной своей фишке на ближайшее деление дорожки.

Пример для 4 игроков: порядок хода в данном случае – белый, бронзовый, голубой, красный



Игра состоит из нескольких раундов и заканчивается после раунда, в котором хотя бы один игрок заполнил все 14 светло-зелёных мест в своём парке.

Каждый раунд состоит из 5 фаз:

- 1) распределение карточек рынка
- 2) покупки
- 3) получение алмазов
- 4) приобретение драгоценных камней
- 5) строительство

Фаза 1: Распределение карточек рынка

Рассортируйте карточки рынка по цвету рамки (тёмно-коричневые и светло-коричневые) и перемешайте их по отдельности. Возьмите столько карточек каждого цвета, сколько участников в игре и разместите их на поле (сначала тёмно-коричневые, а затем светло-коричневые). Если в игре принимают участие 2 или 3 игрока, на свободное место справа поместите карточку «закрытый рынок».

Пример для 3 игроков:



Фаза 2: Покупки

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники помещают свои монеты на **свободные** места на рынке.

В свой ход игрок кладёт монету на **одно** место по своему выбору. Если на **4 соседних по горизонтали и вертикали местах** уже есть монеты, игрок должен использовать по одной дополнительной монете за каждую монету на этих местах.



Пример:

Если игрок выбирает место А, он использует только одну монету. Если место В – ему понадобятся дополнительно 2 монеты (всего 3), а если место С – 4 дополнительные монеты (всего 5)

За каждое место, которое покупает игрок, он **сразу же** получает то, что изображено на рисунке. Если игрок не может или не хочет размещать ещё монеты, он пасует. Такой игрок не может больше ничего покупать в этом раунде.

Фаза «Покупки» заканчивается, когда все игроки спасовали.

Примечание:

монеты, драгоценные камни и жетоны, которые получает игрок, должны находиться перед ним лицом вверх так, чтобы все игроки могли их видеть.

Значения символов на карточках рынка:



Жетоны производства

Игрок берет соответствующий жетон (шахту, права на разработку шахты, корабль) и кладёт его лицом вверх перед собой.

Примечание: за комплект из шахты, прав на её разработку и корабля игроки могут получать драгоценные камни в фазе 4.



Очередность хода

Игрок перемещает свою фишку вперед по дорожке очередности хода на столько делений, сколько цилиндров изображено на рисунке (от 1 до 3). Если это место уже занято другой фишкой, то он помещает свою фишку на неё.

Если игрок должен продвинуть свою фишку дальше деления 9, он автоматически становится лидером на дорожке очередности хода в фазе 3.



Жетоны животных

Игрок берет соответствующий жетон (**пруд, олений заповедник, вольер для птиц**) и помещает его на свободное место в своём парке.

Если таким образом заполнилось последнее светло-зелёное место в парке, текущий раунд доигрывается до конца, и игра заканчивается. Если игрок, парк которого заполнен, получает ещё жетоны животных, он помещает их на тёмно-зелёные места парка.

Примечание: за каждый комплект из пруда, оленьего заповедника и вольера для птиц игроки получают победные очки. Поэтому лучше постараться собрать одинаковое число жетонов животных каждого вида.



Шкалы развития

Игрок перемещает фишку на одно место вниз по соответствующей шкале развития на своём игровом поле. Если на рисунке изображен «?», то игрок может выбрать, по какой шкале передвинуть фишку.

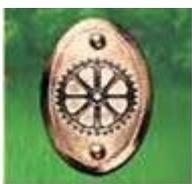
Если игрок продвигается по шкале «**Деньги**», он **сразу же** получает одну монету из банка. Он может использовать её в этом же раунде.

Значение шкал развития:



Лес: игрок вкладывает деньги в посадку лесов в своём парке.

Эта шкала показывает количество победных очков, которые игрок получит **в конце игры** за каждый жетон леса на своём игровом поле. Сначала каждый жетон леса стоит 2 очка. К концу игры его стоимость может возрасти до 6 очков.



Технологии: игрок вкладывает деньги в улучшение методов разработки шахт и транспортировки драгоценных камней.

Если игрок перемещает свою фишку вниз по этой шкале, он получает дополнительные драгоценные камни или алмазы (они являются джокерами) в каждой **фазе 4**. Для более подробной информации ознакомьтесь с описанием фазы 4.



Деньги: игрок кладёт деньги в банк и получает проценты.

Если игрок перемещает свою фишку на одно деление вниз по этой шкале, он сразу же получает одну монету из банка. Число справа показывает, сколько монет игрок имеет в распоряжении в **фазе 2 («Покупки»)**. Сначала у каждого игрока по 10 монет. К концу игры их количество может возрасти до 14.

Фаза 3: Получение алмазов

Когда все игроки спасовали в фазе 2, алмазы (прозрачные камни-джокеры) распределяются следующим образом:

- **за наибольшее количество неизрасходованных монет**
Игрок, у которого больше всего монет, получает один алмаз. В случае ничьей все игроки с равным количеством монет получают по алмазу.
- **за лидирующую позицию на дорожке очерёдности хода**

Игрок, фишка которого стоит правее всех (с наибольшим номером) на дорожке очередности хода, получает алмаз и **сразу же** становится лидером – т.е. будет ходить первым.

Если несколько игроков занимают наибольший номер, каждый из них получает по алмазу.

Игрок, фишка которого находится сверху, будет ходить первым.

Важно: порядок хода в фазе 4 «**Приобретение драгоценных камней**» и в фазе 5 «**Строительство**» определяется текущей позицией фишек на дорожке очередности хода. Игрок, фишка которого стоит **правее всех**, становится лидером – он будет ходить первым. Впоследствии ход передаётся в порядке убывания номеров, от большего к меньшему.



Пример: порядок хода в данном случае – голубой, красный, белый, бронзовый

Фаза 4: Приобретение драгоценных камней

Начиная с лидера, игроки приобретают драгоценные камни. Чтобы их получить, игрокам необходим комплект из шахты, прав на её разработку и корабля.

- **Шахта:** показывает, какой вид драгоценных камней игрок может добывать
- **Права на разработку шахты:** показывают, какое максимальное количество драгоценных камней игрок может добывать
- **Корабль:** показывает, какое максимальное количество драгоценных камней игрок может перевозить

Игрок получает количество драгоценных камней, показанное на правах на разработку шахты или на корабле (меньшее из них), того цвета, который указан на шахте. Затем он возвращает жетоны производства в соответствующие стопки.

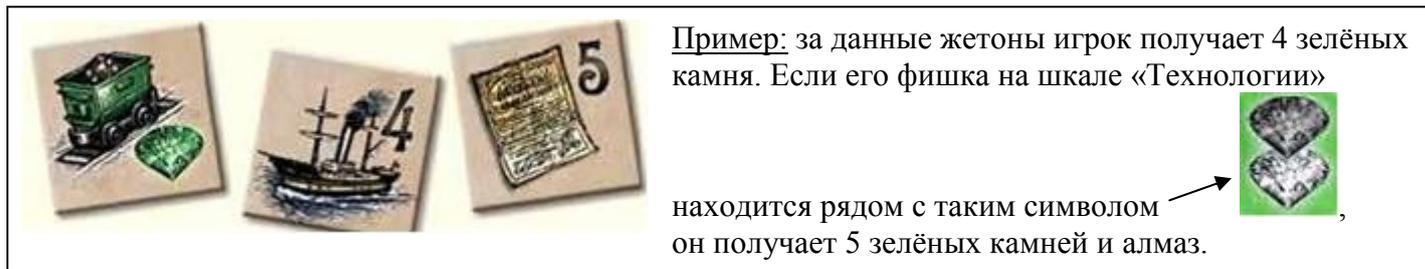
В зависимости от своей текущей позиции на шкале «Технологии» игрок получает дополнительные драгоценные камни **каждый раз, когда он продаёт комплект жетонов производства:**



- за каждый такой символ игрок получает один драгоценный камень, соответствующий цвету шахты



- за каждый такой символ игрок получает один алмаз

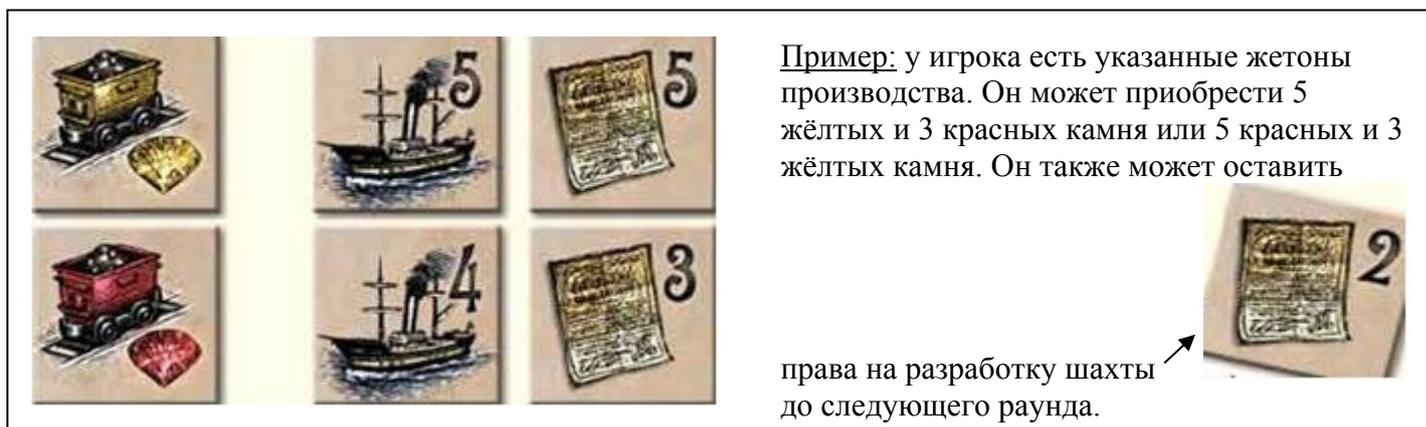


Игрок может оставить **только один неполный комплект жетонов производства** до следующего раунда. Таким образом, он может оставить либо:

- шахту и права на её разработку
- шахту и корабль
- права на разработку шахты и корабль

или любой отдельный жетон.

Если у игрока остаются ещё жетоны, он возвращает их в соответствующие стопки. **В фазе 4 игроки всегда должны продавать комплекты для приобретения драгоценных камней.**



Примечание:

в очень редких случаях, когда драгоценных камней или жетонов производства не хватает, вам следует временно заменить их чем-либо.

Фаза 5: Строительство

В этой фазе игроки украшают свои парки, чтобы получить победные очки. Начиная с лидера, игроки по очереди (в соответствии с текущей позицией фишек на дорожке очередности хода) **помещают в свои парки по одному жетону ландшафта или пасуют**. Спасовавшие игроки не могут больше размещать жетоны в этой фазе.

В игре 4 вида жетонов ландшафта – **фонтан, оранжерея, павильон и розовый сад**. С обратной стороны на них изображён **лес**. Игроки платят за жетоны ландшафта драгоценными камнями.



Плата за строительство определённых видов ландшафта указана на табличках цен в верхней части общего игрового поля.

Игрок кладёт указанные драгоценные камни в банк, берёт соответствующий жетон ландшафта и помещает его на любое светло-зелёное место в своём парке.

Если игрок хочет посадить в своём парке лес, он покупает жетон ландшафта (фонтан, оранжерея, павильон, розовый сад) того вида, которого осталось больше всего, и переворачивает его обратной стороной вверх.



Эти символы на табличках цен означают, что игрок может платить любыми (в т.ч. разными!) драгоценными камнями.

После этого игрок помещает одну из своих фишек на соответствующее по цвету место на табличку цены построенного им ландшафта. Это значит, что:

- игрок не может больше использовать эту же табличку в текущем раунде
- каждая фишка на табличке увеличивает **цену** соответствующего ландшафта для других игроков **на один любой драгоценный камень**



Алмазы являются джокерами и могут заменять любые камни.



Это табличка цены любого из видов ландшафта.

Пример: ходит игрок с белыми фишками



1) он не может построить фонтан, т.к. уже построил его в текущем раунде

2) строительство оранжереи или павильона обойдётся ему в указанное количество драгоценных камней

3) за розовый сад игроку придётся заплатить указанную цену и ещё 2 любых камня, т.к. на данной табличке уже находятся 2 фишки соперников

4) на остальных табличках находится по одной фишке соперников, поэтому за строительство игроку придётся заплатить указанную цену и ещё один камень

Как только игрок выполняет задание одной из бонус-карт, построив какой-либо **объект ландшафта**, он сразу же получает эту карту. *Для подробной информации ознакомьтесь с описанием бонус-карт на стр. 9 данных правил.*

Если в данной фазе игрок заполняет все 14 светло-зелёных мест в своём парке, текущая фаза доигрывается до конца, и игра заканчивается. Если игрок, парк которого заполнен, получает ещё жетоны ландшафта, он помещает их на тёмно-зелёные места парка.

Фаза «Строительство» заканчивается, когда все игроки спасовали.

Важно: на каждом индивидуальном игровом поле есть 3 «обязательных места». Игроки должны заполнить их соответствующими жетонами в течение игры. Если игрок не заполнил их, он не может закончить игру и помещать жетоны на тёмно-зелёные места своего парка.

Окончание раунда

Все игроки забирают назад свои использованные монеты. Каждый игрок берёт количество монет в соответствии с положением его фишки на шкале развития «Деньги».

Неважно, остались ли у игрока монеты с фазы 2. Каждый игрок может иметь лишь то количество монет, которое указано на его шкале развития «Деньги». Таким образом, неиспользованные монеты **не** увеличивают запас игрока на следующий раунд.

Также игроки забирают назад все свои фишки с табличек цен.

Новый **лидер** на дорожке очередности хода помещает свою фишку на **первое деление (0)** дорожки. Затем по часовой стрелке остальные игроки также помещают по одной своей фишке на ближайшее деление дорожки (как в начале игры). Таким образом, ход теперь снова передаётся по часовой стрелке.

Затем с фазы 1 «Распределение карточек рынка» начинается новый раунд. Для этого перемешайте все карточки рынка. Чтобы сделать это, вам следует перевернуть некоторые из них обратной стороной вверх.

Окончание игры и подсчёт очков

Игра заканчивается после раунда, в котором хотя бы один игрок заполнил все 14 светло-зелёных мест в своём парке.

Игроки, не заполнившие 3 «обязательных места», не участвуют в финальном подсчёте. Все остальные игроки подсчитывают набранные победные очки:

- за каждый объект ландшафта (фонтан, оранжерея, павильон, розовый сад) игрок получает 4 очка
- за каждый жетон леса игрок получает очки в соответствии с положением его фишки на шкале развития «Лес» (от 2 до 6 очков)
- за каждый комплект из пруда, оленьего заповедника и вольера для птиц игрок получает 10 очков
- за каждый отдельный жетон животных, который не составляет комплект, игрок получает 1 очко

- за каждую бонус-карту игрок получает указанное на ней количество очков
- если фишка игрока находится на последнем месте шкалы развития «Технологии» или на одном из 3 последних мест шкалы развития «Деньги», игрок получает 1, 2 или 3 очка (указано на шкале)

При подсчёте не важно, где в парке находятся жетоны ландшафта и животных.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством драгоценных камней. Если всё ещё ничья, то победителями считаются несколько игроков.

Подсказка: при помощи такой таблицы удобно подсчитывать очки

Игрок	Фред	Рон	Сандра	Вивиан
Объекты ландшафта	44	16	28	12
Лес	–	36	2	36
Жетоны животных	–	10	20	10
Бонус-карты	12	–	8	–
Дополнительные очки на шкалах развития	1	–	–	1
ВСЕГО	57	62	58	59

Бонус-карты



Игрок, который первым построил 3 фонтана, 3 оранжереи, 3 павильона или 3 розовых сада, получает соответствующую бонус-карту. В конце игры каждая из них стоит 3 победных очка.



Игрок, который первым построил все 4 разных объекта ландшафта, получает бонус-карту стоимостью 5 победных очков. Игрок, сделавший это вторым, получает бонус-карту стоимостью 3 победных очка.

Это может снова быть и первый игрок, если он ещё раз построил 4 разных объекта ландшафта.



Игрок, который первым построил 5 одинаковых объектов ландшафта (например, 5 павильонов), получает бонус-карту стоимостью 5 победных очков. Игрок, сделавший это вторым, получает бонус-карту стоимостью 3 победных очка.

Это может снова быть и первый игрок, если он ещё раз построил 5 одинаковых объектов ландшафта.

Эти бонус-карты не присуждаются за посадку лесов!

Приложение №1

Подготовка к игре

Каждый игрок получает:

- индивидуальное игровое поле
- памятку
- 10 фишек своего цвета
- 10 монет
- по 1 голубому, жёлтому, красному и зелёному драгоценному камню



Каждый игрок помещает по одной фишке на верхнее деление своих шкал развития (на места «2», «←» и «10»).

Остальные 7 фишек, 10 монет и 4 драгоценных камня игрок помещает рядом со своим полем так, чтобы все игроки могли их видеть.

Соберите из 4 частей общее игровое поле и положите его в центре стола. Рассортируйте карточки рынка по цвету рамки (тёмно-коричневые и светло-коричневые).

Положите остальные монеты и драгоценные камни рядом с игровым полем – это банк. Рассортируйте жетоны ландшафта, животных и производства и положите их, а также бонус-карты, рядом с игровым полем.

Если в игре принимают участие меньше, чем 4 игрока, уберите оставшиеся фишки и индивидуальные игровые поля в коробку.

Рассортируйте **жетоны производства** и выложите их стопками (по 4 или 5 одинаковых жетонов).

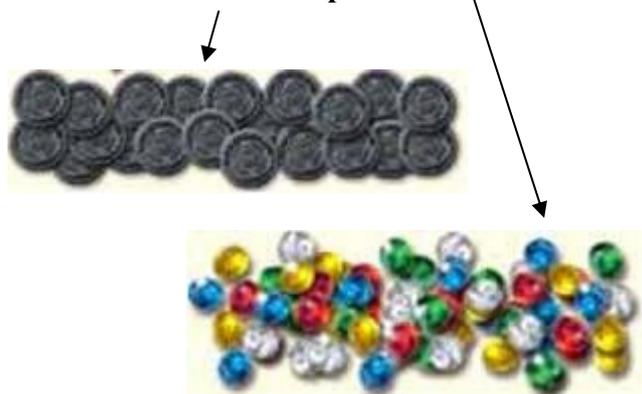


Рассортируйте жетоны животных и выложите их стопками (**пруд, олений заповедник, вольер для птиц**).



Рассортируйте жетоны ландшафта (**фонтан, оранжерея, павильон, розовый сад**) и выложите их стопками над соответствующими табличками цен на игровом поле. На обратной стороне жетонов изображён лес.

Остальные **монеты и драгоценные камни** образуют банк.



Таблички цен в верхней части общего игрового поля указывают плату за строительство определённых видов ландшафта: фонтан, оранжерея, павильон, розовый сад и лес.



В центре общего игрового поля находится место для **карточек рынка**, которые помещаются сюда в начале каждого раунда.



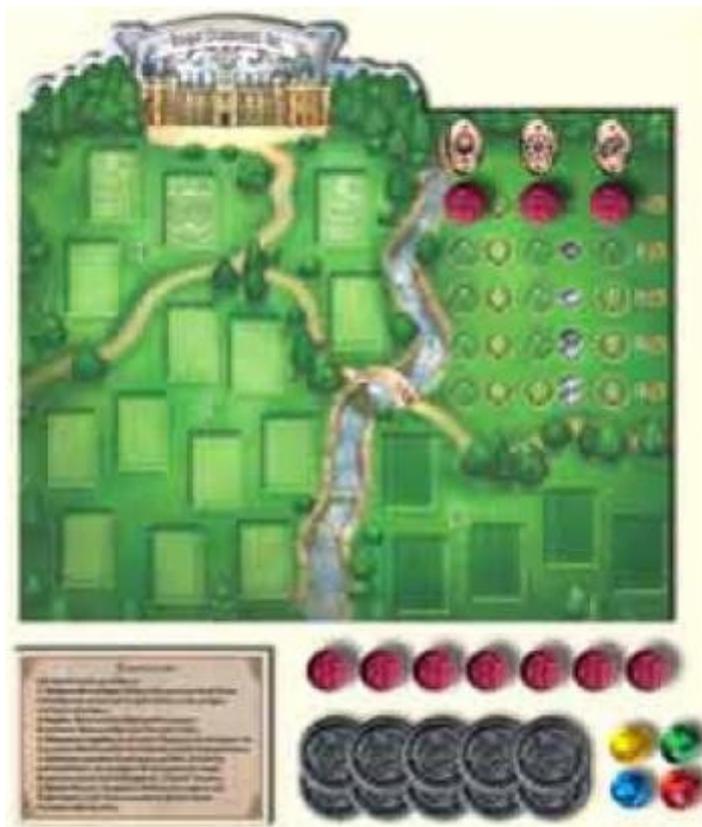
Дорожка очередности хода:

игрок, фишка которого стоит правее всех (с наибольшим номером) после фазы 2 «Покупки», получает алмаз и становится лидером – т.е. будет ходить первым.



Игрок, у которого **больше всего монет** после фазы 2 «Покупки», получает один алмаз.

Поместите **бонус-карты** лицом вверх рядом с общим игровым полем.



Индивидуальное игровое поле:

на нем изображён **парк** игрока, который необходимо украсить. Когда хотя бы один игрок заполнил все **14 светло-зелёных мест** в своём парке (слева от реки), текущий раунд доигрывается до конца, и игра заканчивается. 3 из 14 светло-зелёных мест являются **«обязательными»** – игрок **должен** заполнить их соответствующими жетонами в течение игры.

Справа от реки находятся **3 шкалы развития (лес, технологии, деньги)** и 5 тёмно-зелёных дополнительных мест, которые могут быть заполнены в конце игры.

Приложение №2

Памятка

Каждый раунд состоит из 5 фаз:

- 1. Распределение карточек рынка:** перемешайте по отдельности тёмно-коричневые и светло-коричневые карточки рынка и разместите на поле столько карточек каждого цвета, сколько участников в игре.
- 2. Покупки:** размещайте свои монеты на рынке. Монеты на соседних местах увеличивают цену.
- 3. Получение алмазов:** игрок с наибольшим количеством монет и лидер на дорожке очередности хода получают по одному алмазу.
- 4. Приобретение драгоценных камней:** соберите комплект из шахты, прав на её разработку и корабля. Меньшее число определяет количество камней. Учитывайте выгоду от шкалы «Технологии».
- 5. Строительство:** размещайте в своих парках фонтаны, оранжереи, павильоны, розовые

сады и леса. Каждая фишка соперника на табличке цен увеличивает плату.

Подсчёт очков

В конце игры подсчитайте набранные победные очки (ПО). Игрок, набравший наибольшее количество ПО, побеждает. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством драгоценных камней.

- Фонтан, оранжерея, павильон, розовый сад – 4 ПО
- Жетон леса (в соответствии со шкалой развития «Лес») – от 2 до 6 ПО
- Комплект из пруда, оленьего заповедника и вольера для птиц – 10 ПО
- Отдельный жетон животных – 1 ПО
- Бонус-карта (количество ПО указано на карте) – 3 или 5 ПО
- ПО в соответствии со шкалами развития «Технологии» и «Деньги» – от 1 до 3 ПО