

xxx Отели xxx

# Амстердама

Правила игры “Отели Амстердама”



THE GAME MASTER

Raadhuisplein 31  
2914 KM Nieuwerkerk aan  
den IJssel

The Netherlands

T +31 (0)180 - 32 00 57

F +31 (0)180 - 32 03 09

E info@thegamemaster.nl

www.thegamemaster.nl

## Цель игры.

Стать первым игроком, который привлечет к своему отелю 12 туристов (или 15 при игре вдвоем).

## Компоненты игры.

- 8 фишек отелей (по 2 каждого из цветов: красный, синий, желтый, зеленый)
- 4 титула собственности (в форме отеля)
- 1 Фонтан
- 24 жетона канала
- 24 жетона зданий
- 30 фишек туристов (оранжевого цвета)
- 1 фишка Мэра (белого цвета)
- 1 фишка Ночного зрителя (черная фишка)
- 1 белый кубик Мэра (со значениями 1,2 и 3)
- 1 черный кубик Ночного зрителя (со значениями 1,2 и 3)
- 1 фишка экскурсионной лодки.

## Краткий обзор игры.

В первые два раунда игры игроки размещают в городе по два своих отеля на пересечении 4-х жетонов зданий. Игрокам необходимо будет привлечь к своим отелям как можно больше туристов, которые в течение игры, прибывают в город на экскурсионной лодке, курсирующей по каналам. Каждый жетон здания имеет два значения: белая сторона – дневное заведение, черная сторона – ночное заведение. Игроки могут использовать власть Мэра и Ночного стража для изменения предназначения зданий. Задача Мэра сохранять в городе чистоту и порядок, и поэтому закрывает ночные заведения и открывает на их месте дневные. У Ночного зрителя диаметрально противоположные цели. Место высадки туристов и количество шагов, но которые могут переместиться Мэр и Ночной зритель определяются с помощью броска двух кубиков. Игра заканчивается, когда один из игроков соберет вокруг своих отелей 12 туристов (или 15 при игре вдвоем) или, когда больше ни один турист не сможет попасть в город. В последнем случае выигрывает тот игрок, который привлек к своим отелям больше всего туристов.

## Подготовка к игре за 7 шагов.

1. Каждый игрок берет 2 фишки отелей и титул собственности выбранного цвета; титул собственности необходим для легкого определения владельцев отелей по цветам.
2. Поместите Фонтан в центре стола.
3. Отсортируйте жетоны канала и зданий. Перемешайте жетоны зданий и расположите их вокруг Фонтана в шахматном порядке, чередуя ночную и дневную сторону жетонов так, как это показано в примере.

4. Используйте 24 жетона канала для создания своеобразного «кольца» вокруг города.
5. Поставьте фишку лодки на жетон канала с изображением пристани.
6. Поставьте фишку Мэра с одной из сторон фонтана, а фишку Ночного зрителя с другой стороны, по диагонали от фишки Мэра.
7. Поставьте 30 фишек туристов рядом с лодкой. Возьмите 4-х из них и поместите их на жетоны зданий так, как это показано на рисунке.

## Ход игры.

Игрок, который недавно был на экскурсии, начинает первым. Затем игроки ходят по часовой стрелке. Каждый ход состоит из следующих фаз:

### 1. Бросок кубиков

### 2. Тур по каналам Амстердама.

Суммируйте выпавшие на кубиках значения и переместите в лодку (А) на соответствующее количество жетонов по каналу. Лодку необходимо перемещать по часовой стрелке.

### 3. Высадка туристов.

Возьмите фишку туриста из запаса и поместите ее на жетон здания, который находится напротив лодки (В). Если лодка останавливается на одном из угловых жетонов канала, то турист остается на набережной (С). Нам угловых жетонах могут скапливаться туристы. Их в следующих раундах может захватить экскурсионная лодка, когда будет проплывать мимо них. В этом случае, на жетон здания могут быть высажены несколько туристов (D).

### 4. Размещение отеля.

Поместите отель на пересечении четырех жетонов на Ваш выбор. Местонахождения Мэра и Ночного зрителя при этом не имеют значения. Каждый турист, который находится на одном из 4-х окружающих жетонов приносит 1 очко. Туристы, которые находятся на жетонах, которые прилегают к обоим отелям игрока, приносят лишь 1 очко.

**Важно! Отели в городе необходимо построить в течение первых двух раундов!**

### 5. Прогулка по городу.

Передвиньте Мэра на то количество шагов, которое выпало на белом кубике. Передвиньте Ночного зрителя на то количество шагов, которое выпало на черном кубике. Допускается пересекать жетон Фонтана по диагонали. Мэр и Ночной зритель не могут находиться в одном и том же месте города. Они могут стоять на перекрестках , на которых построены отели, так же как и на тех, где нет отелей

### 6. Переворот жетонов и передвижение туристов.

И Мэр, и Ночной зритель могут перевернуть одно из зданий, расположенных рядом с ними. Мэр может переворачивать жетоны только с черной стороны на белую, а Ночной зритель наоборот, с дневной стороны на ночную.

## Стартовая расстановка.



Туристы



Мэр



Ночной  
смотритель



Отели



Экскурсионная лодка



Черный и белый  
кубик

## Краткий обзор игры.



- A.
- B.
- C.
- D.
- E, F, G, H.
- I.

Перемещение лодки  
Высадка туристов  
Ожидание туристов  
Несколько туристов  
Пример  
Фонтан



Как только здание было перевернуто, туристы из него уходят. При этом, они перемещаются в другое здание в городе с тем же назначением, что и то в котором они были. Если таких зданий несколько то они уходят на соответствующий жетон с наименьшем количеством туристов. Если на поле есть несколько подходящих мест с равным количеством туристов, то игрок сам выбирает куда переместить туристов.

#### Пример.

Три туриста находятся в кофешопе (Е). Мэр переворачивает этот жетон, и он становится дворцом. Выгнанные туристы хотят пойти все вместе в другой кофешоп, и игрок теперь должен поместить их на другой жетон с аналогичным значком заведения. Если на поле находится один кофешоп с 2 туристами (F) и еще два кофешопа с одним туристом (G,H), то игрок должен поставить всех трех туристов на любой жетон кофешопа с одним туристом.

**Подсказка:** сначала переместите всех туристов, а затем уже переворачивайте жетон. Так Вы не запутаетесь, куда переместить туристов.

**Исключение:** Если туристов некуда переместить (нет жетонов с необходимым символом), то фишки туристов ставят на жетон с фонтаном (I). Более подробно этот случай описан в разделе «Фонтан».

**После того, как игрок закончил 6-ую фазу хода, ход переходит к другому игроку. Он начинает выполнять действия, начиная с первой фазы. Обратите внимание, что 4-ая фаза присутствует только в первых двух раундах.**

## Фонтан.

Фонтан - это особое место, пристанище для туристов, оказавшихся в затруднительной ситуации. Если туристов выгнали из одного из заведений города, т.к. оно было закрыто Мэром или Ночным смотрителем, и в городе больше нет альтернативы этому месту, то туристы направляются к фонтану. Туристов, находящихся возле фонтана можно переместить в любое место города на свой выбор. Однако за один ход можно переместить только одного туриста. Для этого необходимо поставить Мэра или Ночного смотрителя рядом с фонтаном. Есть одно важно замечание: Мэр может переместить туриста только в дневное заведение, а Ночной смотритель – только в ночное.

Также важно, что жетон с фонтаном нельзя переворачивать. Также запрещено строить отель на пересечении с жетоном фонтана.

## Конец игры и определение победителя.

Игра «Отели Амстердама» заканчивается, как только один из игроков привлечет к своим отелям 12 туристов (или 15 при игре вдвоем). Игра также заканчивается, если в город больше не прибывают туристы (все 30 фишек туристов находятся в городе или на набережной). Игрок, который привез в город последнего туриста, имеет право закончить свой ход. В этом случае, игрок, собравший больше всех туристов вокруг своих отелей, объявляется победителем. Также возможно, что часть туристов осталась на набережной. Их нельзя будет ввезти в город.

## Тактические подсказки от Издательства:

### Монополия:

Можно повысить свою конкурентоспособность переворачивая жетоны с одинаковым предназначением. Таким образом, Вы будете сокращать количество мест, на которые смогут переместиться туристы. Вследствие этих действия, увеличатся Ваши шансы на то, что другие игроки будут перемещать туристов на жетоны рядом с Вашим отелем.

### Тактический вариант игры:

Отели Амстердама – это семейная игра. Однако Вы можете ее сделать более тактической. Для этого необходимо пользоваться следующими правилами:

1. Вы можете передвигать лодку на 1,2,3 или 4 хода по Вашему выбору.
2. Вы можете разделить между Мэром и Ночным стражем максимум 4 шага. В любом случае, ни тот, ни другой не должны передвигаться больше чем на 3 шага. Т.е. нельзя передвинуть черную или белую фишку на 4 шага.
3. Если на жетоне больше 3-х туристов, его больше нельзя переворачивать.

## Создание игры «Отели Амстердама».

Автор игры и издательство выражает свою благодарность всем тем людям, которые внесли свой неоценимый вклад в создание этой игры. Хджелмэр Нагсман придумал первоначальную идею игры и смог ее развить. Во время этого процесса, в котором Рууд Кооль также играл важную роль, было выработано и проверено множество вариантов игры. Мы очень благодарны Хджелмэру и Руду за их необычайную трудоспособность и бесконечное количество творческих идей, которые способствовали развитию игре, которая как и задумывалась стала интересной, но простой в понимании. Мы также хотели поблагодарить всех, кто участвовал в тестировании игры и дал нам обратную связь.