

Сан Хуан

вторая редакция + дополнение “События”

настольная карточная игра для 2-4 игроков

Описание

Игра состоит из нескольких раундов. В раунде каждый Игрок выбирает одну из пяти различных ролей, и все игроки по очереди (по часовой стрелке) выполняют действие этой роли. Выбор роли открывает соответствующую фазу: например, товары производятся Производителем (фаза производства) и затем могут быть проданы Торговцем (фаза торговли). Игроки могут попытаться получить доход с помощью Старателя, или прибегнуть к помощи Советника в поисках нужной им карты. И, конечно же, могут строить здания в фазу строительства (роль Строитель).

Игрок, который достигает наибольшего успеха в обдуманном выборе ролей, грамотно использует их бонусы и бонусы своих зданий, а также получает выгоду от ролей, выбираемых оппонентами, в итоге и становится победителем!

Цель игры

Победителем становится игрок, набравший к концу партии максимальное количество очков.

Особенность Сан Хуана в том, что каждая карта в этой игре используется по-разному: в качестве здания, приносящего пользу в процессе игры (выкладывается на стол в открытую), в качестве денег (карты в руке) для оплаты строительства зданий, и в качестве производимого/продаваемого товара (карта выкладывается на производственное здание).

Комплект игры

145 карт колоды строений

- 47 карт производственных зданий (5-и цветов),
- 98 карт городских строений (бежевого цвета), в том числе карта Собор;
- 6 карт событий - дополнение в подарок;
- 1 карта Губернатора (маркер первого игрока);
- 5 карт ролей (Строитель, Производитель, Торговец, Советник, Старатель);
- 5 карт цен

Подготовка к игре

1. Случайным образом выберите игрока и отдайте ему карту Губернатор. Этот игрок будет начинать игру.
2. Выложите в центр стола 5 карт ролей.
3. Выложите карту Собора в центр игрового стола (доступна всем для строительства).
4. Перемешайте карты цен и отложите их стопкой лицом вниз в сторону.
5. Раздайте каждому игроку: карту “Плантация индиго” (выкладывается перед игроком лицом вверх, т.е. считается уже построенным производственным зданием) и 4 карты из колоды (в руку). В конце правил приведён вариант раздачи стартовых карт для опытных игроков.

Ход игры

Игра состоит из раундов. Каждый раунд состоит из выбора одной роли текущим игроком и выполнения действий, предусмотренных этой ролью, всеми игроками.



Первым роль выбирает игрок, владеющий картой Губернатор. Затем, право выбора роли переходит следующему игроку. После того, как каждый игрок выбрал по одной роли - раунд заканчивается: все карты ролей возвращаются обратно в центр стола; карта Губернатора передается следующему игроку - теперь он новый Губернатор. Начинается следующий раунд. Обычно игра завершается за 11-14 раундов.

Игра вдвоём

При игре вдвоём после того, как второй игрок выберет себе роль, Губернатор выбирает себе ещё одну роль. Только после этого раунд заканчивается, и карта Губернатора переходит к другому игроку. Таким образом, в каждом раунде действуют три роли, выбираемые в следующей порядке: Губернатор – второй игрок – снова Губернатор.

Свойство здания “Библиотека” может быть использовано только 1 раз за 1 раунд. Т.е. игрок, выбирающий роли 2 раза за раунд (Губернатор) сам решает, в каком из двух случаев использовать это свойство.

Роли

Каждая роль даёт игроку, выбравшему эту роль, особый бонус, а также позволяет всем игрокам совершить определённое этой ролью действие. Выбранная роль определяет собой текущую фазу действий (например, роль Строитель определяет фазу строителя/строительства).

Правила использования ролей:

- игрок в свой ход *должен* выбрать роль, но *не обязан* совершить действие, указанное на карте роли. Т.е. отыгрывание роли таково: игрок или выполняет действие роли, или пасует (пропускает выполнение действия; ход к игроку не возвращается, т.е. если игрок спасовал, то в этот раз действие этой роли он уже не использует). Остальные игроки также могут совершать, а могут не совершать действие роли, по своему усмотрению;

- первым отыгрывает роль тот игрок, который выбрал эту роль. Затем эту роль отыгрывает игрок, сидящий слева от него и так до тех пор, пока эту роль не сыграют все игроки;
- карта роли остаётся лежать перед выбравшим её игроком до конца раунда. Снова выбрать её в этом раунде уже нельзя (за исключением использования события карты “Визит Губернатора”);
- в описании фаз ролей встречается примечание “в эту фазу игроки могут действовать в любом порядке”. Имейте в виду, что, несмотря на это, чаще всего желательно действовать по очереди, в порядке хода, дабы избежать путаниц - свойства построенных зданий позволяют игрокам использовать действия ролей более эффективно, и при одновременных действиях всеми игроками возможны вольные и/или невольные ошибки при их трактовке и, соответственно, неверные действия. Также возможна путаница в момент, когда колода строений закончилась и из сброса нужно сформировать новую, а игроки уже всю продают товары - скидывают их в сброс и хотят получить их стоимость.

Строитель



Фаза строителя / строительства

Действие: каждый игрок может построить 1 здание
Игрок может построить одно здание - выложив перед собой соответствующую карту здания и оплатив стоимость строительства. Оплата строительства - сброс требуемого количества карт с руки (возможен вариант оплаты произведёнными товарами, см. свойство здания “Чёрный рынок”, в этом случае карты для оплаты могут браться и с производственных зданий).

Бонус: Игрок, выбравший роль Строитель может заплатить за постройку здания на 1 карту меньше, чем требуется.

Примечание:

- можно иметь построенными сколько угодно одинаковых производственных зданий;
- нельзя иметь построенные одинаковые городские (бежевые) здания;
- если у Вас скидок на строительство больше, чем стоимость здания, Вы не зарабатываете на этом (например, строя здание, стоимостью 1 и имея скидку на строительство в 3, разницу в 2 карты Вы не получаете).

Производитель



Фаза производителя / производства

Действие: каждый игрок может произвести 1 товар
Игрок берёт карту из колоды и, **не глядя** на её лицо (и не показывая её лицо другим игрокам), кладёт её на одно из своих производственных зданий (каждое производственное здание может иметь только одну карту-товара). Теперь эта карта - товар, доступный для продажи в фазу Торговца.

Бонус: Игрок, выбравший роль Производитель может произвести один товар дополнительно (соответственно сказанному выше, карта этого товара может быть выложена только на то производственное здание, на котором ещё нет карт товаров).

Примечание:

- в фазу производителя игроки могут действовать в любом порядке;

- на производственные здания не может быть выложено больше одной карты товара;
- если у игрока все производственные здания заняты товарами, он не может произвести новый товар;
- некоторые здания позволяют получать дополнительные возможности при производстве товаров; товары, произведённые в фазу производителя, могут быть проданы в фазу торговца.

Торговец



Фаза торговца / торговли

Действие: каждый игрок может продать один товар. Выбравший роль игрок открывает верхнюю карту в колоде цен. Игроки продают по одному товару: сбрасывают карту товара с производственного здания (на свой выбор) и набирают новые карты (из колоды строений) - столько, какая цена за этот товар указана на карте цен. В конце фазы Торговца использовавшаяся карта цены помещается под низ колоды цен.

Бонус: торговец может продать один товар дополнительно

Примечание:

- после постройки некоторых зданий, описанные правила могут измениться – игроки могут продавать больше товаров и/или получать дополнительные доходы от продажи;
- в эту фазу игроки могут действовать в любом порядке (хотя рекомендуется действовать в порядке хода!);
- в колоде цен всего пять карт, их порядок не меняется в течение всей игры;
- даже если ни у кого нет товаров на продажу, в фазу торговца нужно вскрыть новую карту цен.

Советник



Фаза советника

Действие: каждый игрок получает 1 карту. Игроки берут из колоды по 2 карты, из которых одну должны оставить себе, а другую – сбросить.

Бонус: Советник берёт из колоды 5 карт (на 3 больше) и оставляет себе одну из них.

Примечание:

- описанные правила несколько изменяются для тех игроков, у которых есть построенные здания Архив, Префектура или Таможня;
- в фазу советника игроки могут действовать в любом порядке (хотя рекомендуется действовать в порядке хода!).

Старатель



Фаза старателя

Действие: отсутствует

Бонус: выбравший роль игрок берет из колоды 1 карту

Новый раунд

Раунд заканчивается, когда каждый игрок выбрал себе роль и были выполнены все действия. После этого карты ролей возвращаются на стол, а карта Губернатора переходит к игроку, сидящему слева от того, кто был Губернатором в прошедшем ходу. Новый губернатор выполняет следующие действия:

1. напоминает игрокам о возможности положить карту под Храм, а также свойства зданий: Офисное здание, Банк;
2. проверяет количество карт на руках игроков (в т.ч. у себя) на предмет соблюдения ограничения “не более 6 карт в руке” (здания Башня и Караулка увеличивают лимит, соответственно, до 12 и 7). Лишние карты игроки сбрасывают, по своему выбору;
3. начинает новый раунд, первым выбрав роль.

Во время хода игроки могут держать неограниченное количество карт в руке, проверка производится только в начале каждого хода.

Конец игры

Игра заканчивается сразу же после завершения фазы строителя, в которой один из игроков построил двенадцатое здание, после чего все подсчитывают свои очки.

Игрок получает очки за:

- очки победы построенных зданий (указаны в нижней части карты);
- карты, расположенные под Часовней/Гаванью/Банком (каждая карта — это одно очко победы);
- дополнительные очки за Триумфальную арку, Ратушу, Совет гильдий, Собор и т.п.;
- дополнительные очки за Дворец (подсчитываются в последнюю очередь).

Побеждает игрок, набравший большее количество победных очков. В случае ничьей выигрывает тот претендент, у кого больше карт на руках, плюс лежащих на производственных зданиях (произведённые товары).

Строения

В колоде представлены строения двух типов: производственные (5-и разных цветов) и городские (бежевые цвета).

Игрок может построить сколько угодно одинаковых производственных зданий, но построенные игроком городские (бежевые) здания должны быть различными.

В правилах термины “строение” и “здание” являются синонимами.

Производственные (цветные) строения

Данный вид зданий позволяет игроку производить товары (в фазу производителя) для последующей их продажи (в фазу торговца). В игре присутствует 5 различных производственных зданий. Один игрок может построить сколько угодно одинаковых производственных зданий.

❖ Плантация индиго

ОП: 1, цена: 1, карт в колоде: 11, фаза: производителя

Вы производите 1 индиго

❖ Сахарная мельница

ОП: 1, цена: 2, карт в колоде: 9, фаза: производителя

Вы производите 1 сахар

❖ Склад табака

ОП: 2, цена: 3, карт в колоде: 9, фаза: производителя

Вы производите 1 табак

❖ Жаровня кофе

ОП: 2, цена: 4, карт в колоде: 9, фаза: производителя

Вы производите 1 кофе

❖ Плавильня серебра

ОП: 3, цена: 5, карт в колоде: 9, фаза: производителя

Вы производите 1 серебро

Городские строения

В игре есть 34 различных синих строения (и ещё одно особое - Собор). Каждое присутствует в колоде в трёх экземплярах. Исключение составляют пять строений стоимостью 6 - таких по две карты в колоде, и единственная карта Собора стоимостью 7.

Правила строительства и использования городских зданий:

- здание может быть построено любым игроком;
- один игрок не может построить два одинаковых здания (т.е. все построенные городские здания у одного игрока должны быть разными);
- эффект здания начинает действовать в тот же ход, в котором оно построено, сразу после завершения фазы строителя;
- эффект здания использовать не обязательно.

❖ Офисное здание

ОП: 1, цена: 1, карт в колоде: 3, фаза: губернатора

Вы можете скинуть 1 или 2 карты с руки и взять такое же количество карт из колоды

Примечание:

Порядок активации действий зданий вначале хода следующий:

1) Администрация; 2) Храм/Банк; 3) Помещения охраны/Башня.

❖ **Архив**

ОП: 1, цена: 1, карт в колоде: 3, фаза: советника

Взяв карты, Вы можете сбрасывать и те, которые уже были у Вас в руке, а не только те, которые взяли

❖ **Золотой рудник**

ОП: 1, цена: 1, карт в колоде: 3, фаза: старателя

После хода старателя возьмите из колоды 4 карты. Если все они разной стоимости - оставьте себе карту с наименьшей стоимостью, иначе сбросьте все 4

❖ **Кузница**

ОП: 1, цена: 1, карт в колоде: 3, фаза: строителя

Производственные (не бежевые) здания стоят Вам на 1 карту дешевле

❖ **Караулка**

ОП: 1, цена: 1, карт в колоде: 3, фаза: губернатора

Вы можете держать 7 карт на руках в начале раунда (изначально 6 карт)

❖ **Хижина**

ОП: 1, цена: 1, карт в колоде: 3, фаза: торговца

Если в эту фазу торговца не было продано ни одного товара, Вы получаете 1 карту из колоды

❖ **Таверна**

ОП: 1, цена: 2, карт в колоде: 3, фаза: строителя

Если в конце фазы строителя у Вас построенных зданий меньше, чем у других игроков, Вы можете взять 1 карту из колоды

❖ **Приют**

ОП: 1, цена: 2, карт в колоде: 3, фаза: строителя

Если после строительства у Вас на руках меньше 2 карт (0 или 1), можете взять 1 карту из колоды

❖ **Рыночный стенд**

ОП: 1, цена: 2, карт в колоде: 3, фаза: торговца

Если Вы продали 2 или более товаров, Вы можете взять из колоды 1 карту

❖ **Кран**

ОП: 1, цена: 2, карт в колоде: 3, фаза: строителя

Вы можете строить здание поверх существующего, оплатив разницу в цене. ОП скрытых Часовни/Банка/Гавани остаются и считаются в конце игры

❖ Торговый пост

ОП: 1, цена: 2, карт в колоде: 3, фаза: торговца

Вы можете продать 1 дополнительный товар

❖ Колодец

ОП: 1, цена: 2, карт в колоде: 3, фаза: производителя

Если Вы произвели 2 или более товаров, Вы можете взять из колоды 1 карту

❖ Чёрный рынок

ОП: 1, цена: 2, карт в колоде: 3, фаза: строителя

Вы можете использовать при оплате строительства 1 или 2 карты товара (вместо карт с руки)

❖ Акведук

ОП: 2, цена: 3, карт в колоде: 3, фаза: производителя

Вы можете произвести дополнительно 1 товар

❖ Башня

ОП: 2, цена: 3, карт в колоде: 3, фаза: губернатора

Вы можете держать на руках 12 карт в начале раунда (действие здания “Караулка” не учитывается, если построена Башня)

❖ Парк

ОП: 2, цена: 3, карт в колоде: 3, фаза: строителя

Если Вы строите поверх Парка (для этого нужен Кран), то его стоимость считается равной 6 карт (не 3). Например, если владелец Парка и Крана строит поверх Парка - Дворец, то он ничего за это не платит; если он поверх Парка строит Собор, то должен заплатить всего 1 карту (Собор стоит 7, а Парк при перестраивании стоит 6)

❖ Плотник

ОП: 2, цена: 3, карт в колоде: 3, фаза: строителя

Построив городское (бежевое) здание Вы можете взять из колоды 1 карту (начиная со следующего строительства)

❖ Статуя

ОП: 3, цена: 3, карт в колоде: 3, фаза: подсчёта очков в конце игры

Монумент (нет свойств, только очки победы)

❖ Таможня

ОП: 2, цена: 3, карт в колоде: 3, фаза: советника

Положите 1 карту из колоды (не смотря на её лицо) на здание таможни (лежать там одновременно может лишь 1 карта). Это товар, который можно продать в фазу торговца за 2 карты

Примечания:

1. все обычные правила, используемые для товаров в игре, применяются и к этому товару, то есть может быть всего 1 товар на здании Таможни, и этот товар может

быть использован для строений типа Чёрный рынок, Торговый пост, Торговый зал и т.п.

2. даже если Вы собираетесь продавать только товар из Таможни, Вы всё равно должны взять новую карту стоимости товаров

❖ Часовня

ОП: 2, цена: 3, карт в колоде: 3, фаза: губернатора

До проверок губернатором можете положить под Часовню 1 карту с руки лицом вниз.

Каждая карта под Часовней - это 1 очко в конце игры

Опционально: Собственные очки Часовни перестают учитываться

❖ Префектура

ОП: 2, цена: 4, карт в колоде: 3, фаза: советника

Из полученных в фазу советника карт Вы оставляете себе 2, а не 1

❖ Колонная победы

ОП: 4, цена: 4, карт в колоде: 3, фаза: подсчёта очков в конце игры

Монумент (нет свойств, только очки победы)

❖ Банк

ОП: 2, цена: 4, карт в колоде: 3, фаза: губернатора

До проверок губернатором можете положить любое количество карт с руки под здание банка (один раз за всю игру) - теперь это очки победы.

Опционально: Собственные очки Банка перестают учитываться

Примечания:

- игроки не должны говорить другим игрокам сколько именно карт они положили под карту Банка;
- если Вы перестраиваете Банк используя Строительный кран, карты под Банком остаются и всё также приносят в конце игры по 1 очку победы за каждую.

❖ Гавань

ОП: 2, цена: 4, карт в колоде: 3, фаза: торговца

1 из только что проданных карт можете положить (не глядя на её лицо) под Гавань. Каждая такая карта - это 1 очко победы в конце игры.

Опционально: Собственные очки Гавани перестают учитываться

Примечания:

- игроки не должны говорить другим игрокам сколько именно карт хранится под картой Гавани;
- если Вы перестраиваете Гавань используя Кран, карты под Гаванью остаются и все также приносят в конце игры по 1 очку победы за каждую.

❖ Каменоломня

ОП: 2, цена: 4, карт в колоде: 3, фаза: строителя

Городские (бежевые) здания стоят для Вас на 1 карту меньше

❖ Торговый зал

ОП: 2, цена: 4, карт в колоде: 3, фаза: торговца

Если Вы продали хотя бы 1 товар, можете взять из колоды 1 карту

❖ Библиотека

ОП: 3, цена: 5, карт в колоде: 3, фаза: любая роль, выбранная владельцем строения
Вы можете использовать бонус выбранной роли в двойном размере:

- Советник оставляет 1 из 8 карт
- Строитель строит дешевле на 2 карты
- Производитель производит 3 товара
- Торговец продаёт 3 товара
- Старатель получает 2 карты

❖ Герой

ОП: 5, цена: 5, карт в колоде: 3, фаза: подсчёта очков в конце игры
Монумент (нет свойств, только очки победы)

❖ Ювелир

ОП: 3, цена: 5, карт в колоде: 3, фаза: старателя
Возьмите 1 карту из колоды и покажите всем её лицо. Если ни у кого нет такого построенного здания - оставьте карту себе (иначе - в сброс)

❖ Дворец

ОП: ?, цена: 6, карт в колоде: 2, фаза: подсчёта очков в конце игры
Вы получаете 1 очко победы за каждые Ваши полные 4 очка победы (+25% очков победы)

❖ Ратуша

ОП: ?, цена: 6, карт в колоде: 2, фаза: подсчёта очков в конце игры
Вы получаете 1 очко победы за каждое Ваше построенное синее здание (включая Ратушу)

❖ Резиденция

ОП: ?, цена: 6, карт в колоде: 2, фаза: подсчёта очков в конце игры
Каждая группа из 3-х разных зданий одной стоимости (построенных Вами) даёт Вам:
первая группа 4 очка, вторая - 3, далее 2 и 1

❖ Совет гильдий

ОП: ?, цена: 6, карт в колоде: 2, фаза: подсчёта очков в конце игры
Вы получаете 1 очко победы за каждое Ваше построенное производственное (не бежевое) здание, а также по 1 ОП за каждый тип Ваших построенных производственных зданий

❖ Триумфальная арка

ОП: ?, цена: 6, карт в колоде: 2, фаза: подсчёта очков в конце игры
За 1 построенный монумент вы получаете 4 очка победы, за 2: 6, за 3: 8 очков

❖ Собор

ОП: ?, цена: 7, карт: 1, фаза: подсчёта очков в конце игры
Даёт очки за каждое здание стоимостью 6, построенное другими игроками. Первое приносит 4 очка, второе 3, далее 2 и 1

Дополнительные правила

После нескольких партий вы можете использовать следующие правила: первый игрок (тот, кому в начале игры достаётся карта «Губернатор») получает 5 карт, второй игрок получает 6 карт, третий – 7, четвёртый – 8. Затем все игроки просматривают полученные карты и сбрасывают лишние так, чтобы на руках у каждого осталось четыре штуки.

Дополнение: События

Состав

- 6 разных карт событий.

Подготовка к игре

- перемешайте все 6 карт событий с основной колодой.

Игра

В процессе игры, каждый раз, когда открывается карта события, независимо от того как это произошло (при взятии ли карт вначале хода, во время ли фаз *советника*, *торговца*, *старателя*, при использовании ли действий зданий, или в результате выполнения действий другого события), эта карта кладётся лицом вверх рядом с картами ролей в центре стола, и взамен неё игрок сразу же берет другую карту.

Т.е. карта события может лежать в колоде карт, в сбросе, лицом вниз как карта товара, под зданием вроде Гавани или Банка, или лицом вверх в середине стола, но никогда не может находиться в руках у игрока.

Вместо выбора карты роли в свой ход игрок может выполнить одно из событий, лежащих лицом вверх возле персонажей, включая тот же ход, когда эта карта была открыта. После выполнения действий (соответствующих карте событий), она кладётся в сброс и может позже снова появиться в игре.

Внимание! Действие зданий вроде Библиотека не действует во время выполнения действий карт событий.

Описание карт событий

❖ Землетрясение

Все игроки, начиная с активировавшего событие, отправляют в сброс 1 своё построенное здание (на свой выбор). Карты под/над зданием также отправляются в сброс

❖ Списание долгов

Начиная с игрока, активировавшего событие, и далее по часовой стрелке каждый игрок берет из колоды по 3 карты

❖ Налоги

Все игроки, кроме активировавшего событие, должны сбросить по 1 карте с руки (на свой выбор), если карты в руке есть

❖ Большая амнистия

Начиная с игрока, активировавшего событие, и далее по часовой стрелке каждый игрок может сбросить сколько угодно карт с руки и взять столько же из колоды

❖ Визит губернатора

Активировавший это событие игрок выбирает роль, сыгранную до его хода (т.е. по обычным правилам уже недоступную для выбора), и играет её по обычным правилам

❖ Развитие

Начиная с игрока, активировавшего событие, и далее по часовой стрелке игроки могут бесплатно построить одно здание с руки, стоимостью до 4-х включительно

Примечания:

1. никакие дополнительные бонусы, дающиеся другими зданиями, в этом событии не используются (например, действие здания "Приют").
2. все правила, относящиеся к строительству здания, применимы во время этого события.
3. если игрок строит своё 12-е здание игра заканчивается сразу же после отыгрывания этого события.

Список соответствий названий карточек

Название из оригинальной игры	Название русскоязычное
Indigo Plant	Плантация индиго
Sugar Mill	Сахарная мельница
Tobacco Storage	Склад табака
Coffee Roaster	Жаровня кофе
Silver Smelter	Плавильня серебра
Archive	Архив
Gold Mine	Золотой рудник
Guard room	Караулка
Office building	Офисное здание
Smithy	Кузница
Black Market	Чёрный рынок
Caritas/Tavern	Таверна
Crane	Кран
Market Stand	Рыночный стенд
Poor House	Приют
Trading Post	Торговый пост
Well	Колодец
Aqueduct	Акведук
Carpenter	Плотник
Chapel	Часовня
Customs office	Таможня
Park	Парк
Prefecture	Префектура
Statue	Статуя
Tower	Башня
Bank	Банк
Harbor	Гавань
Market Hall	Торговый зал
Quarry	Каменоломня
Victory Column	Колонна победы
Goldsmith	Ювелир
Hero	Герой
Library	Библиотека
City Hall	Ратуша
Guild Hall	Совет Гильдий
Palace	Дворец
Residence	Резиденция
Triumphal Arch	Триумфальная арка
Cathedral	Собор
Hut	Хижина