# Перевод правил Flandern 1302

Цель игры: получить наибольшее число очков.
Окончание игры: игра заканчивается, когда один город останется незавершённым. Город считается завершённым, когда он полностью заполнен тайлами игроков. Для 3-х игроков только 5 из 6-и тайлов в городе используются.

**Сетап:**

- каждому игроку набор карт и строений одного цвета,
- положите рядом с полем серые тайлы и тайлы с крестом, черные церкви и серые кубики
- определите первого игрока, все ставят маркер на 0 очков
- перемешайте карты А и карты В в отдельно, положите стопку А поверх В
- каждый игрок берёт большой круглый тайл с городом и кладёт в центр одного из городов, на оставшиеся города положите аналогичный тайл с крестом и серый тайл (для 3-х игроков один город не используется)
- для игры вчетвером нужно убрать одну карту влияния из игры (цветные карты игроков), оставив каждого с двумя.

**Ход игры:**

1. Стартовый игрок берёт карту из колоду себе в руку
2. Игроки одновременно кладут лицом вниз одну карту с руки и могут добавить 0-3 карты влияния, так, чтобы другие не видели общее число карт (прикройте их рукой).
3. Карты одновременно открываются. У кого больше карт влияния начинает первый играть карту действия, если ничья – ближний к первому игроку по часовой.
4. Карты влияния уходят из игры.
5. Все играют по очереди карту действия перед собой. Если город полностью достраивается, он будет подсчитан в конце раунда.
6. «Первый игрок» переходит по часовой стрелке

У игрока на руке в начале игры есть следующие карты, остальные он добирает из колоды:

- 1 карта цвета каждого города
- Недостроенный город
- Поднять карты в руку
- 3 карты влияния (одноразовые)

**Описание карт:**

Карта с городом – игрок кладёт тайл в город цвета карты. Тайл должен быть цвета игрока, серый или с крестом. Тайл должен одной стороной прикрепляться к уже выложенному тайлу, также нельзя ставить рядом (общей стороной) тайлы одного цвета. Или этой картой можно убрать коричневый кубик с этого города.

Карта с кирпичом – как джокер «карты с городом», но поверх тайла надо поставить коричневый кубик. Пока на тайле кубик, он не считается во время подсчёта очков.

Вернуть все карты – игрок забирает все карты (и эту тоже), выложенные ранее перед собой обратно в руку.

Карты влияния – одноразовые (выходят из игры), позволяют попытаться перехватить очерёдность хода для важных действий.

Чёрная Церковь – поставить на один из тайлов с крестом в любом городе.

Серый человек – поставить серого мипла на один из своих тайлов

**Подсчёт очков за город:**

Город подсчитывается в конце раунда, если на нём лежат все тайлы. Город не считается достроенным, если на тайле стоит церковь и коричневый кубик. Сначала считается общее число очков – 1 за обычный тайл без коричневого кубика, 2 за тайл с крестом без кубика, 1 за церковь. Очки получают цвета игроков и серый цвет (кресты не участвуют в получении очков). Общее число очков получает цвет с наибольшим числом тайлов. Число очков делится на два (округление вверх), получившееся значение получает второй игрой по числу тайлов. Третий игрок получает ровно 4 очка. Чётвёртый и пятый – 0. Ничьи за места разрешаются по числу серых человечков. Если и тут ничья, оба игрока получают очки за меньшее место. (напр. если игроки боролись за 2-е место, приносившее 7 очков, у обоих равное число тайлов и серых миплов, то оба получат 4 очка за 3-е место, а 3-е место не получит ничего).

**Конец игры:**

Когда на карте останется один не достроенный город, игра заканчивается в конце текущего раунда. Игрок/-и, у которых осталось больше всего карт влияния получают дополнительные +3 очка.

*Перевод на русский выполнил ZoRDoK (Слава Юмин)*