

# SANTIAGO

По бесплатному арыку бога не течёт!

BY CLAUDIA HELY AND ROMAN PELEK

Игроков: 3-5

Возраст: 10+

Время игры: ~ 60 минут

## Вступление

В нескольких милях к западу от Самарканда находится заброшенный колхоз "Сантьяго": поля выжгло солнце, но система полива из сети старых арыков ещё цела. Здесь очень жаркий климат и каждая капля воды на вес золота. Игроки становятся землевладельцами, которые покупают плантации с определенными культурами (бананы, сахарный тростник, картофель, бобы или красный перец) и пытаются соединить их в большие поля. Эти плантации должны быть быстро подключены к арыкам системы орошения в которых есть вода, иначе плантации быстро засохнут и не дадут урожая. Для орошения плантации вы должны подкупить текущего "Смотрителя арыков", чтобы он пустил воду в арыки прилегающие к ней. Чем раньше плантация будет орошена и связана с другими плантациями того же типа тем больше будет урожай, а следовательно денег в конце игры. Игрок, который наиболее эффективно приобретает, орошает и соединяет свои плантации выигрывает игру, станет баем и в его честь назовут деревню.

## Состав

150 банкнот денег



номинал 1, 2, 5, 20 и 50 Эскудо

110 маркеров рабочих



по 22 каждого из пяти игровых цветов

45 плантаций



по 9 плантаций пяти типов (бананы, сахарный тростник, картофель, бобы и красный перец). У каждой культуры есть 3 плантации с 1 рабочим и 6 с 2 рабочими (в верхнем левом углу).

15 голубых арыков с водой



5 проектируемых арыков



по 1 для каждого из 5-ти игроков

1 Водонапорная башня



1 игровое поле



3 Пальмы



только для варианта игры с пальмами

1 Смотритель арыков



## Подготовка к игре

Поместите игровое поле в середину стола. Поместите водонапорную башню на любое пересечение толстых коричневых линий (арыков).

Примечание. Размещать башню на краю или в углу сети арыков разрешается, но в первой игре не рекомендуется, так как это быстро приводит к нехватке воды. Тем не менее, более опытные игроки могут попробовать этот вариант игры в котором они должны будут справиться с острой нехваткой воды.

Для 3-4 игрока, поместите 11 из 15 голубых арыков рядом с игровым полем (в игре на 5 игроков используется только 9 арыков). Дайте один из оставшихся голубых арыков каждому игроку в качестве дополнительного арыка для последующего использования. Если остались голубые арыки, положите их обратно в коробку - они не понадобятся для игры.

Перемешайте 45 плиток плантации и положите лицом вниз.

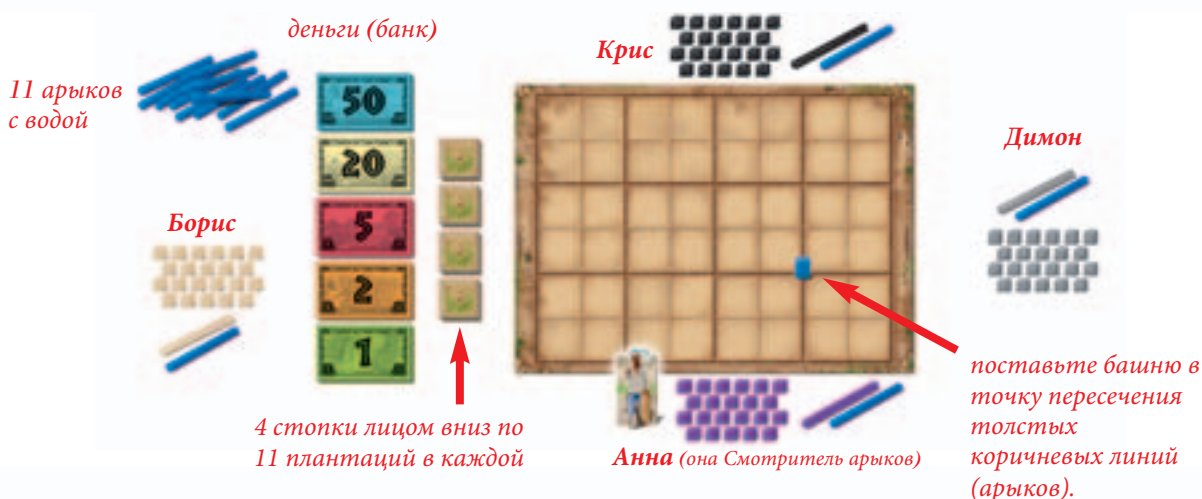
→ Для 3-4 игроков 1 плантацию покажите всем и уберите ее обратно в коробку; она не будет использоваться в этой игре. Разделите оставшиеся 44 плантации на четыре равные стопки по 11 штук.

→ Для 5 игроков соберите 5 стопок по 9 плиток в каждой.

Каждый игрок выбирает цвет и получает 22 маркера работников и проектируемый арык этого цвета. Оставшиеся маркеры работников и проектируемые арыки уберите в коробку. Каждый игрок получает 10 Эскудо (три банкноты по 2 Эскудо и 4 банкноты по 1 Эскудо). Игроки должны держать свои деньги в тайне от других игроков. Оставшиеся деньги положите рядом с игровым полем в качестве банка. Все игроки могут обменивать деньги в банке в любое время.

Случайным образом определите игрока, который будет первым "Смотрителем арыков". Этот игрок берет фигуру "Смотрителя арыков" и кладет ее на стол перед собой.

### Пример: раскладка для 4 игроков:



### Важные замечания о каналах и плантациях

Прежде чем дать вам подробную информацию о том, как играть в Сантьяго внимательно прочитайте этот раздел, чтобы понять как работает игра. Точная последовательность игровых действий объясняется в следующем разделе «Как играть» (стр. 4).

В течение игры на игровом поле сеть взаимосвязанных арыков будет заполняться водой. Первым заполняется водой арык примыкающий к водонапорной башне. Голубые арыки с водой всегда должны располагаться на толстых коричневых линиях (арыках), а не на тонких заборах (которые просто разделяют поле на квадраты). Система арыков может заполняться водой любым возможным способом и повторно соединяться с башней несколько раз.

**Примечание:** голубой арык с водой должен быть расположен строго между двумя пересечениями коричневых арыков. Только "Смотритель арыков" определяет куда дальше потечет вода. Вода от башни перетекает из одного арыка в другой только "Смотритель" решает в каком арыке поднять заслонку, а в каком опустить.

### Пример развития системы каналов во время игры:



Арык №1, не может быть размещен таким образом потому, что он не подключен к существующей сети арыков с водой, т.е вода в него не может никак попасть.

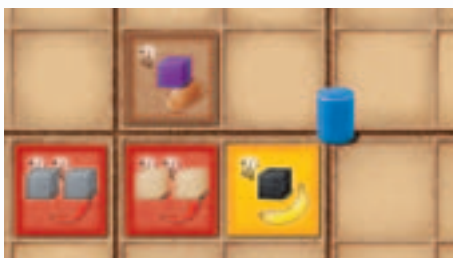
Арык №2 не может быть размещен потому, что он должен начинаться и заканчиваться в точках пересечения сетки коричневых арыков.

Примечание. Эта иллюстрация служит только для демонстрации возможного заполнения водой сети арыков. В реальной игре заполнение водой арыков и плантации развиваются параллельно, кусочек за кусочком, но плантации намеренно исключены из этой иллюстрации.

В каждом раунде игры игроки могут получать плитки плантаций делая ставки на них. Они должны быть размещены на свободном квадрате в том же раунде, в котором они были куплены. Плантацию не нужно размещать рядом с другой плантацией или арыком, хотя в большинстве случаев это имеет смысл.

На каждой плантации в верхнем левом углу показаны 1 или 2 работника. Игрок, который размещает плантацию с 1 плантатором, должен немедленно положить один свой маркер работника на плитку. Если на плантации 2 символа работников, то игрок должен поставить на него 2 маркера. Никогда нельзя ставить более 2 маркеров на плантацию, но иногда плитка плантации получает на один маркер меньше, чем разрешено (в случаях, когда игрок пасует на аукционе; это будет объяснено позже).

**Пример: размещение маркеров работников на плитках плантаций**

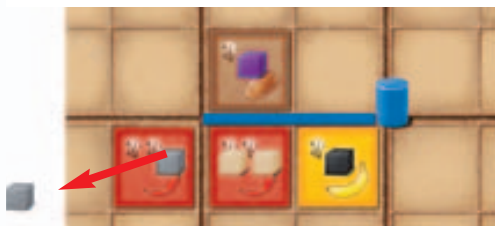


Анна разместила плантацию (картошка). Поскольку на этой плитке картофельных плантаций есть только 1 работник, она ставит на нее 1 свой маркер рабочего (фиолетовый). Крис также поместил одну плантацию (бананы) с 1 работником и поместил на нее один из своих маркеров (черный). Димон (серый) и Борис (бежевый) разместили плантации красного перца с двумя работниками и поместили 2 соответствующих маркера на свои плитки.



*Совет:* Размещайте маркеры работников на плантации таким образом, чтобы они закрывали значки на плитке.

Плантация, которая граничит хотя бы с одним **голубым арыком с водой**, считается орошаемой до конца игры. После каждого раунда игры каждая неорошаемая плантация (то есть не граничащий с **голубым арыком** хотя бы на одной стороне) теряет 1 маркер работника, который удаляется в коробку. Если маркер работника должен быть удален с неорошаемой плантации на которой не осталось маркеров, то эта плитка плантации переворачивается. Земля, которую он представляет теперь до конца игры считается пустыней, которую нельзя обрабатывать.



В конце раунда плантация красного перца Димона не орошается (не связана с арыками с водой). Димон должен удалить один из своих маркеров работников с плитки плантации и положить его обратно в коробку.

Все плантации одного и того же вида, которые горизонтально или вертикально соседствуют друг с другом, считаются одним большим полем. На поле могут быть маркеры работников в любом количестве и разных цветов. Голубые **арыки с водой**, **арыки без воды** (толстые коричневые линии) и заборы (тонкие коричневые линии) проходящие через большое поле, не разделяют его.

*Совет:* Каждый игрок должен стараться увеличить и оросить большие поля на которых у него больше всего маркеров работников. И в то же время пытаться ограничить размер (позволить засохнуть) тем полям с которых другие игроки получают больше всего прибыли.

Прибыль, которую получит игрок рассчитывается путем умножения количества плиток плантаций составляющих общее большое поле на количество маркеров работников игрока на этом поле.

Примечание. В конце игры все неорошаемые плантации (даже если на них остались маркеры) переворачиваются и превращаются в пустыни, которые не имеют значения и не учитываются при определении размера поля.



На этом примере показаны три больших поля. Поле №1 в левом нижнем углу (красный перец) состоит из 5 плантаций. Поле №2 в правом нижнем углу (сахарный тростник) состоит из 3 плантаций. Поле №3, слева от водонапорной башни (бананы) состоит из 2 плантаций.

На данном этапе игры область красного перца имеет следующую ценность: для Анны (фиолетовый): 10 Эскудо (5 плиток x 2 маркера рабочих)

Для Бориса (бежевый): 20 Эскудо (5 плиток x 4 маркера рабочих)

Для Димона (серый): 5 Эскудо (5 плиток x 1 маркер рабочего)

Примечание: две плитки красного перца в крайнем левом углу области еще не орошаются. Если они не будут подключены к системе **арыков с водой** до конца игры, то они все превратятся в пустыню и уменьшат ценность всего поля. Одиночная плантация имеет ценность 1 (с 1 маркером рабочего) или 2 Эскудо (с 2 маркерами рабочих) - см. Стр. 6, «Конец игры и подсчет».

## Как играть

Игра длится 11 раундов (или 9 на 5 игроков). Каждый раунд состоит из 7 этапов:

- Фаза 1: Перевернуть плитки плантаций и сделать ставки
- Фаза 2: Смена "Смотрителя арыков"
- Фаза 3: Получение и размещение плиток плантаций
- Фаза 4: Подкуп "Смотрителя арыков"
- Фаза 5: Дополнительное орошение
- Фаза 6: Засуха (пропустите этот этап в последнем раунде)
- Фаза 7: Получение дохода (пропустите этот этап в последнем раунде)

### Объяснение отдельных фаз:

#### Фаза 1: Перевернуть плитки плантаций и сделать ставки на них

"Смотритель арыков" переворачивает верхнюю плитку плантации в каждой стопке (4 плитки для 3-4 игроков; 5 при 5 игроках). Далее следует один раунд торгов в котором каждый игрок может сделать ставку только один раз. Игрок слева от "Смотрителя арыков" начинает с того, что делает ставку на сумму в 1 Эскудо или пасует. Торги продолжаются по часовой стрелке. Игрок может сделать ставку на любую сумму, которую **ЕЩЁ НЕ НАЗЫВАЛИ** (можно увеличивать или уменьшать сумму ставки) или может пасовать. Пасовать может более одного игрока, но нельзя ставить ту же сумму, что и другой игрок. Ставка размещается открыто перед игроком, делающим ставку. Фаза заканчивается после того, как надзиратель канала делает последнюю ставку или пасует. Игроки не могут изменять свои ставки после того, как они сделаны.

#### Фаза 2: Смена "Смотрителя арыков"

Игрок с самой низкой ставкой немедленно становится новым "Смотрителем арыков" и получает фигурку/жетон. Если игрок пасовал, то это считается самой низкой ставкой и он получает фигуру Смотрителя арыков. Примечание: если пасовало несколько игроков, то тот кто пасовал первым, становится новым Смотрителем арыков.

#### Фаза 3: Получение и размещение плиток плантаций

Игрок сделавший самую высокую ставку в Фазе 1, первым берет любую плитку плантации и кладет ее вместе со своими маркерами доходности на свободный квадрат на игровом поле. Поместите один маркер работника на плантацию с 1 работником и 2 маркера на плантацию с 2 знаками работников. Затем следует игрок со второй по величине ставкой и так далее. Если пасовало более одного игрока, то тот, кто пасовал последним - идет первым, затем тот, кто пасовал до него, и так далее.

Важно: если игрок пасовал, он помещает на плантацию на 1 маркер работника меньше, чем указывает количество значков на плитке плантации (один маркер если есть 2 места для рабочих, но если место только одно).

В игре с тремя игроками одна плитка плантации остается не размещенной. В конце фазы игрок с самой высокой ставкой помещает эту плитку без маркеров рабочих на доску. Она должна быть размещена так, чтобы она граничила хотя бы с одной плантацией. Она нейтральна и не принадлежит никому из игроков, но может увеличить размер поля если будет своевременно орошена. Если плантацию невозможно разместить потому, что свободные квадраты граничат с только пустынями, то плитка должна быть размещена так, чтобы она граничила хотя бы с одной пустыней.

После того, как все плитки плантаций были размещены, игроки кладут все ставки в банк.

#### Пример Фаз 1-3:



*Борис сидит слева от текущего Смотрителя арыков (Анна) и должен сделать ставку первым. Он предлагает 5 Эскудо. Крис не хочет делать ставку и пасует. Димон ставит 4 Эскудо. Анна ставит 1 Эскудо.*

*Крис пасовал ( у него самая низкая ставка), он становится новым Смотрителем арыков.*

*Борис сделал самую высокую ставку, поэтому он должен первым взять одну из плиток плантаций и поместить ее на игровое поле. Затем очередь Димона, потом Анны и наконец Криса.*



*Борис берет плантацию бобов с двумя работниками и кладет на нее 2 своих маркера работников (бежевый).*

*Димон берет банановую плантацию (2 места) и ставит на нее 2 маркера работников (серых).*

*Анна берет плантацию бобов с 1 работником и кладет на нее 1 из своих маркеров работников (фиолетовый).*

*Крис берет плантацию красного перца (2 места) и, поскольку он пасовал, то помещает на нее только ОДИН свой маркер работника (черный).*

*Ставки всех игроков уходят в банк.*

#### **Фаза 4: Подкуп Смотрителя арыков**

Теперь у каждого игрока есть возможность предложить проект дальнейшего распространения воды по арыкам "Смотрителю арыков" и подкупить его, чтобы он одобрил проект игрока. Только один из проектов может победить и один арык будет заполнен водой. Начинает игрок слева от "Смотрителя арыков", затем остальные игроки следуют по часовой стрелке. У каждого игрока есть только один вариант действий из трех: (1) предложить проект заполнения **арыка водой** или (2) поддержать проект другого игрока или (3) пасовать:

**(1) Предложить проект заполнения арыка водой:** игрок размещает свой проектируемый арык в соответствии с правилами размещения каналов на игровом поле. Кроме того игрок предлагает деньги (минимум 1 Эскудо) в качестве взятки надзирателю канала. Он должен открыто положить деньги на стол перед собой, чтобы каждый мог видеть сколько денег он предлагает. Можно предложить равную или даже меньшую сумму, чем один из предыдущих игроков для другого проекта заполнения арыков водой.

**(2) Поддержать чужой проект:** Если игрок хочет поддержать проект заполнения арыков другого игрока, то он открыто добавляет деньги (минимум 1 Эскудо) к взятке этого игрока. Деньги должны лежать отдельно на случай если игрокам придется забирать свои взятки назад. Сумма двух взяток теперь является новой взяткой за проект канала.

**(3) Пас:** пасующий игрок не оказывает никакого влияния на решение по строительству нового канала.

*Димон*



*Анна*



*Борис*



*Димон, как левый сосед Криса (нынешний Смотритель арыков) помещает свой серый проект заполнения арыков канал между 3 самыми верхними плитками плантации. Это самое выгодная ему схема заполнения арыков водой. В то же время он кладет 1 Эскудо на стол перед собой в качестве взятки за этот проект.*

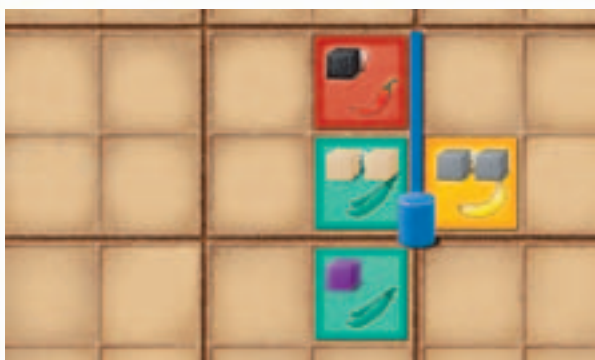
*Анна кладет свой фиолетовый проект заполнения арыков между двумя плитками плантации бобов. Ее взятка - 3 эскудо, которые она кладет на стол перед собой.*

*Борис (бежевый) согласен с идеей Анны, поскольку он также хотел бы, чтобы обе бобовые плантации были орошены. Таким образом он поддерживает предложение Анны поставив 2 Эскудо рядом с 2 Эскудо Анны. Это поднимает взятку в поддержку проекта Анны до 4 Эскудо.*

После того, как каждый игрок либо внес свой проект, либо поддержал проект другого игрока, либо пасовал, Смотритель арыков должен решить: принять один из предложенных проектов (любой, не обязательно с наибольшей взяткой!) или реализовать собственный проект распространения воды по арыкам.

Когда Смотритель арыков соглашается с проектом игрока он заменяет арык игрока на голубой арык с водой из запаса и забирает соответствующую взятку себе. Если он решает заполнить водой арык по своему проекту, то он берет голубой арык из запаса и помещает его на свободное место по своему выбору в соответствии с правилами. В этом случае он должен выплатить банку сумму денег, которая на 1 Эскудо больше самой высокой взятки на столе. Особый случай: если все игроки пасовали, то Смотритель арыков может пустить воду в арык заплатив всего 1 Эскудо в банк. Если он решит не делать этого, тогда в этом раунде ни один новый арык не заполнится водой.

В конце Фазы все проекты заполнения арыков водой снимают с доски и возвращают их владельцам. Все игроки чьи проекты не были приняты забирают свои взятки назад.



*Крис принимает предложение Димона: он берет голубой канал из запаса и помещает его между верхними 3 плантациями. Он также берет взятку Димона (1 Эскудо). Борис и Анна получают обратно свои деньги (Анна - 3, Борис - 2 Эскудо). Примечание. Если бы Крис заполнил водой арык, отличный от любого из предложенных проектов, то ему пришлось бы заплатить 6 Эскудо своих собственных денег банку поскольку самая большая взятка была 5 эскудо (3 от Анны плюс 2 от Бориса).*

#### **Фаза 5: Дополнительное орошение**

Начиная с левого соседа Смотрителя арыков и далее по часовой стрелке у каждого игрока у которого еще есть свой дополнительный **голубой арык с водой** спрашивают: хочет ли он его использовать. Если игрок соглашается, то он бесплатно размещает свой дополнительный **арык с водой** в соответствии с правилами. Фаза №5 тут же заканчивается. Примечание: за один раунд можно использовать только ОДИН дополнительный **арык с водой** на всех игроков.

*Совет: каждый игрок имеет в своем распоряжении только один дополнительный голубой арык с водой и может использовать его только один раз - поэтому желательно тщательно обдумать, когда его использовать.*

#### **Фаза 6: Засуха** (пропустите этот этап в последнем раунде)

Теперь вам нужно проверить какие плантации орошаются, т.е примыкают хотя бы одной стороной к **голубому арыку с водой**. Удалите и уберите в коробку 1 маркер работника с каждой плантации, которая вообще не орошается. Некоторые плантации могут стать нечейными (свободными от маркеров работников). Неорошаемые плантации, которые уже являются нечейными в начале фазы 6 переворачиваются и становятся пустыней. Они не могут быть снова возделаны и не увеличивают размер общего поля.



*Бобовая плантация Анны не орошается. С неё убирается один маркер работника и кладется обратно в коробку. Примечание. В настоящий момент две плитки плантации бобов по-прежнему считаются большим полем. Однако, если нижняя плитка не будет орошена в следующем раунде, она перевернется и станет пустыней.*

**Фаза 7: Получение дохода** (пропустите эту фазу в последнем раунде). Каждый игрок получает 3 Эскудо из банка, чтобы пополнить свои средства на ведение бизнеса.

*Примечание. Несмотря на то, что Сантьяго не является в основном игрой на переговорах, общение и необязательные соглашения между игроками возможны на любом этапе любого раунда.*

Дополнительное краткое руководство по игре можно найти на странице 8 этой брошюры. Оставляйте это руководство на столе во время игры и вы сможете легко проверить последовательность фаз.

## 🌿 Конец игры 🌿

Игра заканчивается в конце раунда, в котором все плитки плантаций были размещены на игровом поле: после 11 раундов для 3-4 игроков, после 9 раундов для 5 игроков. Финальный раунд разыгрывается, как правило вплоть до фазы №5 (дополнительное орошение). Затем происходит финальная засуха плантаций и подсчет.

### **1. Финальная засуха**

Все плитки плантаций, которые не орошаются после последнего раунда (даже те, на которых есть маркеры работников) превращаются в пустыню (убирают все маркеры рабочих и переворачивают плитку плантации).

### **2. Подсчет**

- Каждый игрок подсчитывает деньги, которые у него остались.
- Каждый игрок получает дополнительные деньги за все плантации на которых есть его маркеры рабочих. Умножьте количество плиток на общем/ большом поле на количество маркеров рабочих данного игрока, чтобы определить сколько денег каждый игрок получает из банка.

→ Одиночные плантации, которые не являются частью большого поля приносят игроку одно Эскудо за каждый маркер работника на этой плитке, т.е 1 или 2 Эскудо.

*Совет: Рекомендуем, чтобы один игрок проводил этап подсчета очков для всех игроков поочередно. Например, сначала подсчитайте прибыль бежевого игрока, дайте ему деньги из банка и снимите его маркеры с игрового поля; затем рассчитайте прибыль серого игрока и т. д.*

**Игрок с наибольшим количеством денег после подсчета выигрывает игру.**

## Пример подсчета

*3 маркера x 3 плитки = 9 Эскудо    3 маркера x 4 плитки = 12 Эскудо*



*5 маркеров x 4 плитки = 20 Эскудо*

*2 маркера x 1 плитку = 2 Эскудо*

*3 маркера x 4 плитки = 12 Эскудо*

*На финальном подсчете Борис (бежевый) имеет 15 Эскудо в своей руке. Подсчитывается каждая поле с бежевыми маркерами рабочих, а прибыль выплачивается Борису из банка. После этого все бежевые маркеры рабочих удаляются с игрового поля, чтобы предотвратить двойной подсчет. За пять показанных здесь полей, на которых есть маркеры рабочих Бориса он зарабатывает 55 Эскудо (9 + 12 + 20 + 2 + 12).*

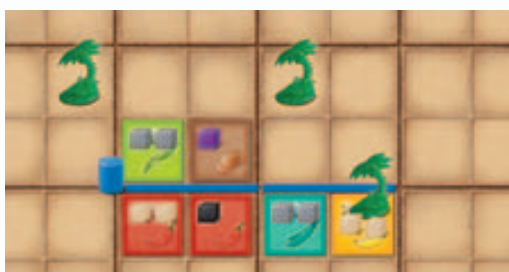
*Итоговый счет Бориса составляет 70 Эскудо (15 + 55). Доходы других игроков определяются таким же образом.*

## Вариант игры с тремя пальмами

В начале игры поставьте 3 фигурки пальм на 3 разных квадрата игрового поля. Пальма не может быть помещена в квадрат смежный с водонапорной башней и при этом они не могут быть помещены рядом с другими пальмами (соприкасающимися вертикально, горизонтально или по диагонали).

Если во время игры плантация размещается на квадрате с пальмой, то пальма помещается на плантацию. Пальма считается (в дополнение к маркерам работников игрока) как дополнительная работник игрока. Если у игрока есть 1 маркер работника на плантации с пальмой, это считается как если бы у него было 2 маркера работников. Если у него есть 2 маркера работников на такой плантации, это будет считаться, как если бы у него было 3 маркера работников.

Однако, если плантация с пальмой не орошается, то она все равно теряет маркер работника в фазе №6 каждого раунда. Если маркеров работников не осталось, то плантация становится нечейной. Если и после этого засуха продолжается, то плантация превращается в пустыню, а пальма возвращается в коробку.



*Борис размещает свою недавно купленную банановую плантацию на клетке с пальмой. Пальма высаживается на плантацию. Так как на карте банановых плантаций изображены 2 работника, то Борис ставит 2 своих маркера работников. В конце игры если эта банановая плантация будет орошаться, то она будет считаться, как если бы на ней было 3 маркера работников Бориса. Естественно лучше если эта плитка банановой плантации станет частью большого/общего бананового поля.*



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII

Вольный перевод и адаптацию правил выполнил IceNine.

Обзоры, редизайны и PNP лучших настольных игр на сайте:

[www.terraboard.ru](http://www.terraboard.ru)

Version 1.0 RUS IceNine

## Краткие правила игры

Это краткое руководство дает обзор последовательности фаз игры и должно помочь игрокам, которые уже играли в игру. В случае сомнений вы можете обратиться к подробным правилам и примерам. Однако, прежде чем играть в первый раз, мы рекомендуем вам прочитать полный набор правил.

**Подготовка:** каждый игрок получает 22 маркера работников и 1 проект заполнения арыков водой того же цвета, 10 Эскудо и 1 синий дополнительный **голубой арык с водой**. Остальные деньги (банк) кладутся рядом с игровым полем, как и 11 **голубых арыков с водой** (для 3-4 игроков) или 9 для 5 игроков. Поместите синюю водонапорную башню на пересечении сетки арыков. Один игрок случайным образом определяется как первый Смотритель арыков. Перетасуйте 45 плиток плантаций. Для 3-4 игроков переверните 1 плантацию и положите ее обратно в коробку. Остальные 44 плитки плантации разделите на 4 равных стопки по 11 и расположены рядом с доской лицом вниз. В игре на 5 игроков соберите 5 стопок по 9 плиток в каждой.

**Как играть:** каждый раунд состоит из 7 фаз, которые проводятся одна за другой.

### Фаза 1: Перевернуть плитки плантаций и сделать ставки на них

Переверните верхнюю карту каждой стопки плантаций лицом вверх. Начиная с игрока слева от Смотрителя арыков, каждый игрок по очереди размещает одну ставку (немедленно кладите деньги на стол), которая **ОБЯЗАНА** отличаться (в большую или меньшую сторону) от ставок других игроков уже размещенных в этом раунде. Допускается пасовать. Проводится только один раунд торгов (Смотритель арыков делает последнюю ставку).

### Фаза 2: Смена Смотрителя арыков

Игрок, который сделал самую низкую ставку (или тот, кто спасовал первым), сразу же получает фигуру Смотрителя арыков.

### Фаза 3. Получение и размещение плиток плантации.

Начиная с игрока с самой высокой ставкой и в порядке убывания ставок, каждый игрок выбирает одну из открытых плиток плантаций и размещает ее вместе с маркерами рабочих на свободном квадрате на игрового поля (его ставка идет в банк). Игрок, спасовавший в фазе 1, ставит на свою плантацию на 1 маркер рабочего меньше, чем указывает количество символов рабочих на плитке. Если спасовало более одного игрока, то начинает тот, кто пасовал последним (в обратном порядке пасования). В первом раунде для 3-4 игроков игрок с самой высокой ставкой кладет 45-ю "лишнюю" плитку плантации рядом с другой плиткой плантации без выставления маркеров рабочих.

### Фаза 4: Подкуп Смотрителя арыков

Начиная с игрока сидящего слева от Смотрителя арыков каждый игрок в свою очередь может предложить надзирателю проект заполнения нового арыка водой (разместите свой проект арыка на игровом поле - всегда между двумя пересечениями сетки арыков и соседствующим с **голубыми арыками с водой**) или поддержать существующий проект. Чтобы предложить или поддержать чье-то проект, игрок должен дать как минимум 1 Escudo (немедленно положите деньги на стол) в качестве взятки. Можно пасовать. В конце фазы Смотритель арыков решает либо принять проект игрока и пустить в этот арык воду (получив взятку за этот проект; другие игроки забирают взятки обратно), либо увеличить самую высокую взятку на 1 Эскудо, сдать деньги в банк и построить воду в другой арык. Если все игроки пасуют, а Смотритель не хочет пускать воду в арык за 1 Эскудо, то в этом раунде нового арыка с водой не появляется.

### Фаза 5: Дополнительное орошение

Начиная с игрока сидящего слева от Смотрителя арыка, игроки по очереди решают использовать или нет свой дополнительный **голубой арык с водой** (максимум 1 дополнительный арык за раунд).

### Фаза 6: Засуха (пропускается в последнем раунде)

Удалите 1 маркер рабочего в коробку с каждой плантации не смежной хотя бы с одним каналом. Неорошаемые плантации без маркеров рабочих переворачиваются (пустыня, не может быть снова возвращена).

**Фаза 7: Получение дохода** (пропускается в последнем раунде). Каждый игрок получает 3 Эскудо из банка.

### Конец игры

Игра заканчивается после фазы №5 11-го раунда (для 3-4 игроков) или 9-го раунда (для 5 игроков), когда все плитки плантаций были размещены на игровом поле. Происходит финальная засуха; после этого поля и работники в них приносят прибыль игрокам. Игрок с наибольшим количеством денег после подсчета выигрывает игру.

- 1) **Финальная засуха:** все не орошаемые после последнего раунда плантации превращаются в пустыню.
- 2) **Подсчет очков:** каждый игрок считает оставшиеся деньги. Кроме того, каждый игрок получает деньги от банка за отдельные плантации и большие поля, на которых у него есть маркеры рабочих. Сумма определяется путем умножения количества плантаций на большом поле на количество собственных маркеров рабочих на этом поле.