

# CUTTERLAND

# ПРАВИЛА ИГРЫ



## Состав игры



160 карт местности



4 планшета-памятки



Правила игры



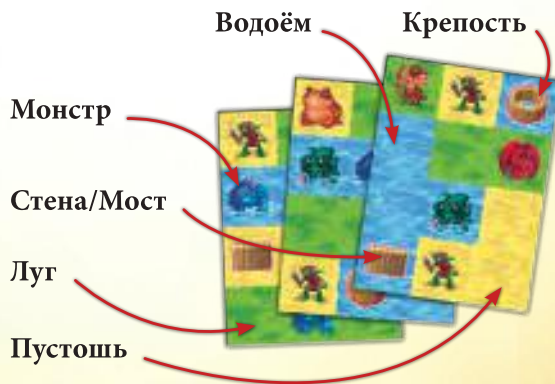
30 жетонов костей  
12 жетонов крепостей  
16 жетонов стен/мостов



Блокнот  
для подсчёта очков

## Цель игры

Каждый игрок собирает из разрезанных фрагментов местности карту страны, населённой монстрами, готовя приключенцев к большому путешествию. За монстров в стране начисляются очки, для каждого вида — по-разному. Некоторые монстры едят других и плохо уживаются с соседями, поэтому к составлению карты страны стоит подойти с особым тщанием. Побеждает игрок, в конце набравший больше победных очков, — его страна окажется самой интересной для приключенцев!



## Карты местности

Основной элемент игры — это **карты местности**. Перед игрой вам стоит ознакомиться с объектами, которые на них встречаются.

На картах местности изображены разные типы местности, монстры, а также бонусы — крепости и стены/мосты.

Каждая карта состоит из 12 клеток.

На 7 клетках каждой карты изображены монстры и бонусы. Цвет клетки соответствует одному из трёх типов местности.

Несколько клеток одного цвета, смежные друг с другом по горизонтали и/или вертикали, — это **регион**. Размер и наполнение региона важны для гоблинов, кентавров и драконов. Мосты могут соединять однотипные регионы, а стены — разделять регионы на несколько. Все регионы одного игрока вместе составляют его **страну**.



Зелёным цветом отмечены **луга**. На лугах водятся *кентавры*, *драконы* и *черепахи*.



Жёлтым цветом отмечены **пустоши**. В пустошах встречаются *гоблины*, *драконы* и *лягушки*.



Синим цветом отмечены **водоёмы**. В водоёмах живут *кракены*, *черепахи* и *лягушки*.

**Пример:** в стране четыре региона: два водоёма, пустошь и луг, в которых водятся 4 монстра. Изображение бонуса приносит игроку 1 жетон стены/моста. В конце игры его можно будет использовать как стену (например, отделить дракона от гоблина) либо как мост (например, чтобы соединить два водных региона в один).



## Победные очки за монстров и бонусы

В конце партии монстры в вашей стране принесут вам победные очки — каждый вид монстров по своим правилам. Кроме того, вы получите очки за жетоны крепостей и мостов/стен, которые вы получили, но не стали использовать.

### Кракены

В конце игры кракены будут поедать окружающих монстров.

**Каждый съеденный кракеном монстр** приносит **2 победных очка**. О том, кого именно ест кракен и в какой момент, рассказано на стр. 13.



*Тот момент, когда несчастный случай только добавит вашей стране привлекательности.*

*Откормленный кракен — испытание для настоящих приключенцев.*



### Гоблины

**Каждый регион** с гоблинами приносит победные очки исходя из количества **гоблинов**.



- 1 гоблин — 2 победных очка.
- 2 гоблина — 5 победных очков.
- 3 гоблина — 9 победных очков.
- 4 гоблина — 14 победных очков.

Каждый гоблин в регионе, **начиная с 5-го**, приносит **2 победных очка** дополнительно.

*Гоблины обычно собираются в банды, но когда их становится слишком много, они начинают ругаться. Начинаящие приключенцы любят бороться сразу с кучей гоблинов, потому что это самый простой способ набраться опыта. А ещё гоблинов очень любят драконы, но по другой причине — они становятся очень вкусными, если их немного подкоптить.*



### Кентавры

**Каждый регион** с кентавром приносит победные очки исходя из **площади этого региона**.



Если в регионе есть хотя бы 1 кентавр, то регион приносит **столько победных очков, сколько клеток в этом регионе** (независимо от того, сколько в регионе кентавров).

*Кентавры* — наполовину лошади, они любят скакать по обширным заливным лугам. Привычку стрелять по медлительным приключениям я бы, всё-таки, записал в их человеческие качества.



Если **3 или больше**, вы не получаете никаких очков за черепах.

За долгую нерасторопную жизнь эти *черепахи* отъелись до размера холмов. Они — полная противоположность драконам, любят и ценят одиночество. Ну и такая достопримечательность, как великая черепаха, должна быть только одна, ведь это последнее испытание для матёрого приключенца.



## Драконы

Вы получаете **7 победных очков за каждый регион, в котором есть ровно 2 дракона.**

Если в регионе 1, 3 или больше драконов, то эти драконы очков не приносят.



## Лягушки

Вы теряете **2 победных очка** за каждую лягушку.



Иногда мне кажется, что *драконы* — последние моногамные существа. Уследить за ними нелегко, уж очень они прожорливые и летают далеко.



*Лягушки* раздражают приключенцев (особенно когда они натыкаются на них посреди пустыни!). Постарайтесь от них избавиться. Вон, кракену скормите!



## Черепахи

Вы получаете победные очки исходя из количества черепах в вашей стране. Если у вас **ровно 1 черепаха**, получите **10 победных очков**. Если **ровно 2**, вместо этого получите **5 победных очков**.



## Бонусы

**Каждый жетон бонуса**, который вы получили, но не использовали, приносит вам **1 победное очко** (подробнее об использовании жетонов на стр. 10).

## Подготовка к игре (3–4 игрока)

**Внимание!** Для игры в Cutterland вам понадобятся одни ножницы.

Положите в центре стола жетоны костей, крепостей и стен/мостов. Раздайте каждому игроку памятку и **3 карты местности**. Первым ходит тот, кто последним искал путь по карте. Передайте ему ножницы. Вы готовы начать игру.

Правила игры вдвоём читайте на стр. 15.

## Ход игры

Игра состоит из четырёх последовательных этапов:

- ◆ Создание стран (основной этап)
- ◆ Использование бонусов
- ◆ Охота хищников
- ◆ Запуск приключенцев (подсчёт очков и определение победителя)

## Создание стран

На этом этапе все игроки по очереди, начиная с первого и далее по часовой стрелке, делают ходы, пока у всех игроков не закончатся карты. В свой ход игрок (он считается активным) разрезает 1 свою карту

местности на несколько фрагментов, после чего игроки пристраивают эти фрагменты к своим странам и получают изображённые на фрагментах бонусы.

**Ход игрока состоит из следующих фаз:**

1. Разрезание карты
2. Выбор фрагментов
3. Получение бонусов
4. Расширение территории

Затем активный игрок передаёт ножницы соседу слева. Теперь тот становится активным игроком.

Повторяйте фазы 1–4, пока на руках игроков не закончатся карты местности. Затем наступает этап «Использование бонусов» (см. стр. 10).

## 1. Разрезание карты

В свой ход игрок выбирает на руке 1 карту местности и разрезает её на несколько фрагментов — **ровно по числу игроков**.

Разрезать карты разрешается только по границам клеток, поэтому все фрагменты должны состоять из целых клеток. Резать по диагонали нельзя. Фрагменты могут быть любого размера (вплоть до 1 клетки), на них могут находиться разные типы местности, бонусы и монстры в любых сочетаниях.

Если игрок по ошибке отрезал больше фрагментов, чем нужно, его сосед справа должен выбрать, какие фрагменты удаляются из игры. Например, если при игре втроем карта разрезана на 5 фрагментов, нужно убрать из игры 2 фрагмента.

Если кто-то из игроков злоупотребляет этим правилом и умышленно нарезает карту на большее число фрагментов, чем положено правилами, рекомендуем за каждую неправильно нарезанную карту лишать этого игрока 3 победных очков в конце партии.

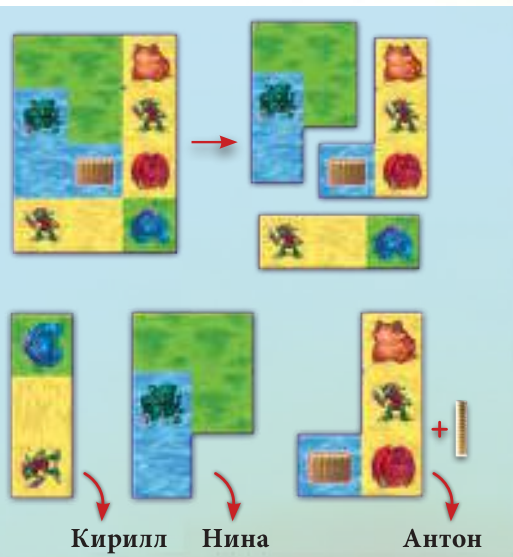
### Пример разрезания карты, выбора фрагментов и получения бонусов:

Антон, Кирилл и Нина играют в *Cutterland*. Первым ходит Антон. Он разрезает карту на 3 части, так как игроков трое. Слева от Антона сидит Кирилл, поэтому он первым выбирает фрагмент. Его выбор — фрагмент с черепахой, потому что у него ещё нет этого монстра и он может принести в конце игры 10 победных очков. Следующей ходит Нина. Она забирает большой фрагмент с кракеном. Антону остаётся фрагмент с гоблином, лягушкой, драконом и стеной. Он берёт из запаса жетон стены/моста и кладёт его рядом со своей страной.

## 2. Выбор фрагментов

Все игроки, начиная с **игрока слева от активного** и далее по часовой стрелке, выбирают по одному фрагменту разрезанной карты местности. Таким образом, разрезавший карту игрок забирает последний оставшийся фрагмент. Каждый игрок кладёт взятый фрагмент рядом со своей страной.

**Примечание:** некоторые игроки захотят примерять фрагменты перед выбором. Во время вашей партии это может быть как разрешено, так и запрещено. Главное, договоритесь об этом перед началом игры.



### 3. Получение бонусов

Все игроки одновременно получают бонусы, изображённые на взятых фрагментах, — крепости и стены/мосты. Жетоны берутся из общего запаса и кладутся рядом со странами игроков. В редких случаях, если в запасе кончились жетоны бонусов, замените их любыми подходящими фишками.

Все бонусы применяются на этапе «Использование бонусов», после того как будут разрезаны все карты.

**Важно:** стены и мосты обозначаются общим символом. Игроки получают жетоны стен/мостов по мере создания стран (на основном этапе), но решать, как именно их использовать (как стены или как мосты), будут только в конце игры, на этапе «Использование бонусов» (см. стр. 10).

*Дерево — универсальный ресурс. Вкопаешь брёвна вертикально — получится крепкая стена, никакой гоблин не перелезет. Свяжешь и над речкой протянешь — сэкономишь день дороги.*



### 4. Расширение территории

Теперь каждый игрок должен присоединить выбранный фрагмент к своей стране по следующим правилам.

- ♦ Присоединяемый фрагмент (кроме самого первого) хотя бы одной стороной клетки должен касаться хотя бы одной стороны клетки уже выложенного ранее фрагмента. Клетки должны касаться по вертикали или горизонтали, стороны клеток должны соприкоснуться целиком (нельзя расширять территорию так, чтобы клетка только частично соприкасалась с другой клеткой). Нельзя присоединять фрагмент так, чтобы он соприкасался с уже выложенными только углом.
- ♦ Нельзя присоединять фрагменты так, чтобы клетки одного фрагмента перекрывали клетки другого (при этом в вашей стране вполне могут появляться пустые участки, целиком окружённые клетками).
- ♦ Присоединяемый фрагмент можно вращать как угодно.
- ♦ Уже выложенные фрагменты нельзя вращать, передвигать и убирать.
- ♦ Присоединяемый фрагмент и уже выложенные фрагменты нельзя разрезать.



### Пример расширения территории:

Антон присоединяет к своей стране новый фрагмент. Он размещает его так, чтобы гоблины находились в одном регионе (чем больше гоблинов в одном регионе — тем больше победных очков), а кракен мог съесть лягушку (за это он получит 2 победных очка, а сама лягушка не принесёт отрицательных очков). Теперь у игрока есть 3 жетона бонусов (2 крепости и 1 стена/мост).



**Пример:** так нельзя присоединить фрагмент, так как он не соприкасается стороной клетки с уже выложенными фрагментами.



**Пример:** так нельзя присоединить фрагмент, так как он накрывает клетку уже выложенного фрагмента.



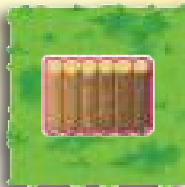
## Использование бонусов

Когда все карты разрезаны и все фрагменты присоединены к странам, игроки могут использовать полученные жетоны бонусов. Если вы получили жетон стены/моста, **на этом этапе вы сами решаете, как именно его использовать — как стену или как мост**. Игроки не обязаны использовать все свои жетоны бонусов. Каждый неиспользованный жетон бонуса приносит 1 победное очко в конце игры.



**Крепости** защищают монстров от съедения. Положите жетон крепости на изображение монстра, и ни один хищник не сможет его съесть (подробнее об охоте хищников на стр. 13). Жетоны мостов и стен не мешают вам выложить жетон крепости на ту же клетку.

**Пример:** Нина кладёт жетон крепости на черепаху, чтобы её не съел кракен.



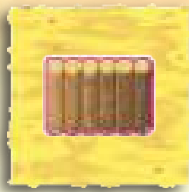
**Стены** позволяют отделять регионы друг от друга. Жетон стены можно выложить только на границу двух клеток, и этот жетон должен занимать границу целиком, не заезжая на соседние клетки. **Клетки, разделённые стеной, больше не считаются смежными**. После выкладывания жетона стены регион считается разделённым на два региона, если между этими двумя регионами не осталось смежных клеток.

*Гигантские стены позволяют контролировать популяции и миграции монстров. Иначе они либо передерутся, либо, того хуже, съедят друг друга.*



**Пример:** Антон разделяет регион пустоши на два отдельных региона, чтобы драконы не съели гоблинов.





**Мосты** позволяют объединять несколько удалённых регионов в один. Мост кладётся поверх клетки, по горизонтали или вертикали, так чтобы оба его конца упирались в противоположные границы этой клетки.

**Две клетки, соединённые мостом, становятся смежными.** Два региона с одинаковым типом местности объединяются в один, если после выкладывания моста у этих регионов появились смежные клетки. Мост может соединять клетки разных типов местности.

Мост можно положить не только поверх клетки, но и поверх пустого места, если оно с двух сторон граничит с клетками. Нельзя выкладывать мост так, чтобы он хотя бы одним концом упирался в стену. Крепость не мешает выложить на ту же клетку мост.

*Иногда, наоборот, полезно объединить монстров из нескольких регионов. Например, чтобы дать возможность парочке драконов сначала набить брюхо мерзкими лягушками, а затем свить уютное семейное гнёздышко.*



**Ограничение № 1:** мост может быть длиной только в одну клетку. Нельзя построить мост, длина которого превышает 1 клетку.



**Ограничение № 2:** мост не может пересекать другой мост крест-накрест.



**Пример:** Антон хочет получить больше победных очков за кентавра — для этого нужно увеличить размер луга. Антон объединяет мостом два региона лугов. Он может выбрать любое из двух положений моста (на изображении справа мост перекинут через место, где нет клетки, но его можно перекинуть и через клетку с гоблином). Либо Антон может перекинуть мост через луг, чтобы объединить два жёлтых региона: тогда гоблины принесут ему больше очков (если, конечно, их никто не съест).



**Пример:** из двух мостов нельзя построить один длинный мост, но разрешается соединять регионы в линию попарно. Так, Антон может соединить три региона лугов и два региона водоёмов. В итоге кракен съест лягушку, а кентавр даст больше очков за луг.



## Охота хищников

Теперь игроки **должны** отправить **всех** своих хищников на охоту. В ходе этого этапа вы будете класть жетоны костей на съеденных монстров. Клетки со съеденными монстрами считаются клетками без монстров.

В базовом наборе игры хищники — это **кракены и драконы**.

Первыми охотятся **кракены**. Каждый кракен съедает **всех монстров на всех клетках вокруг себя (смежных и диагональных)**, кроме других кракенов и монстров, защищённых крепостями.



♦ Клетки, соединённые мостом, считаются смежными, поэтому, если клетка с кракеном соединена мостом с клеткой с другим съедобным монстром, кракен съедает этого монстра. Максимально кракен может съесть 12 монстров.

♦ Стена делает две смежные клетки не-смежными, поэтому **стеной можно защитить монстра от съедения кракеном**. Нельзя защитить монстра от кракена стеной, если этот монстр расположен относительно кракена диагонально.

Вторыми охотятся **драконы**.

Каждый дракон съедает **одного монстра в своём регионе**, кроме других драконов и монстров, защищённых крепостями. Если драконов в регионе меньше, чем прочих съедобных монстров, игрок сам решает, кого съедают драконы. Если прочих съедобных монстров в регионе меньше, чем драконов, всех этих монстров съедают драконы.



*Хищники при должном контроле помогут вам избавиться от лишних монстров.*



### Обратите внимание:

♦ Хищник может остаться без еды, при этом он остаётся в стране игрока и приносит победные очки по обычным правилам.

♦ Единственный способ избавиться от монстра — скормить его хищнику. Черепахи и лягушки могут лишить игрока части очков, и выгоднее будет их скормить кому-нибудь, чем оставлять в стране.

♦ Каждого монстра можно съесть только один раз.



**Пример:** первыми охотятся кракены. Левый кракен съедает лягушку, а кентавр и гоблин защищены от него крепостями. Правый кракен не может съесть черепаху (она отгорожена стеной), зато по мосту съедает дракона. Дальше охотятся драконы. В регионе пустошей их осталось двое (третий съеден кракеном). Каждый из драконов должен съесть одного монстра в своём регионе, но одна из лягушек уже съедена кракеном. К счастью, мост позволяет объединить два региона пустошей в один, и каждый дракон всё равно съедает по лягушке, а все гоблины в регионе остаются целы.



## Запуск приключенцев

Пришло время проверить, насколько хорошо ваша страна готова к подвигам приключенцев. На этом этапе подсчитываются очки и определяется победитель. Правила подсчёта победных очков ищите на страницах 4–5 этого буклета и на планшетах-памятках.

**Не забывайте, что съеденные монстры при подсчёте очков не учитываются.**

Для удобного подсчёта очков пользуйтесь блокнотом. В каждом столбце напишите имя игрока и количество очков за монстров и за неиспользованные бонусы. Если у вас

**Пример:** на иллюстрации выше каждый кракен съел по одному монстру, и вместе они приносят 4 очка (2 очка за каждого съеденного монстра). Шестеро гоблинов в одном регионе приносят 18 очков (14 очков за четверых гоблинов и ещё по 2 очка за пятого и за шестого). Кентавр приносит 4 очка (по 1 очку за каждую клетку в регионе). Два дракона в одном регионе приносят 7 очков. Черепаха в стране всего одна и приносит 10 очков. Лягушки все съедены и отрицательных очков не приносят. Один неиспользованный бонус приносит 1 очко. Итого 44 очка.

закончатся листы блокнота, вы можете скачать и распечатать дополнительные листы на странице игры на сайте [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).

Игрок, набравший больше всего очков, побеждает. В случае ничьей побеждает тот претендент, у которого в стране больше всего несъеденных монстров. Если ничья сохраняется, то претенденты делят победу.

## Варианты игры

### Игра вдвоём

Игра вдвоём проходит по описанным выше правилам за следующими исключениями:

- ♦ При подготовке каждый игрок получает 4 карты местности вместо 3.
- ♦ При создании стран каждая карта разрезается на 4 фрагмента. Игроки разбирают их по очереди, начиная с того, кто не резал карту: таким образом каждый игрок во время хода будет получать 2 фрагмента.

### Бесконечная игра

Поместите фрагменты, оставшиеся от предыдущих игр, в непрозрачный мешочек. Не раздавайте карты местности перед игрой. В свой ход игрок, вместо того чтобы разрезать карту, достаёт из мешочка нужное количество фрагментов (3 при игре втроём,

4 при игре вдвоём и вчетвером) и выкладывает на стол. Игроки разбирают их по обычным правилам. Количество разбираемых фрагментов при этом остаётся прежним (12 при игре вчетвером, 9 при игре втроём и два раза по 8 при игре вдвоём).

**Внимание!** Скорее всего, среди случайных фрагментов одни будут выгоднее других. Мы рекомендуем использовать этот вариант правил, только если вам жаль выбрасывать разрезанные карты.

### Турнирные правила

В турнирном варианте, прежде чем раздать карты местности во время подготовки, покажите их всем игрокам. Зная количество монстров на картах, игроки смогут выстроить стратегию более эффективно.

За каждую неправильно нарезанную карту в турнирной игре игрок теряет 3 победных очка в конце партии.

В турнирных играх важен порядок хода игроков. Рекомендуем в каждом туре играть две партии: в первой ход передаётся по часовой стрелке, во второй — против часовой. Победитель определяется по общему счёту. В случае ничьей подсчитайте количество несъеденных монстров во второй игре. Если по-прежнему ничья, выигрывает самый дальний от первого игрока претендент.

## Дополнительные наборы

Все карты разрезаны? Не беда! Вы можете наполнить коробку новыми картами местности. На выбор доступны два набора перезарядки.

**Важно:** карты местности из разных наборов не замешиваются друг с другом!

## Создатели игры

**Автор игры:** Николай Золотарев

**Развитие игры:** Павел Ильин

**Иллюстрации:** uildrim

**Разработка иллюстраций монстров:**

Карина Дехтярь

**Вёрстка:** Ксения Таргулян

**Продюсирование:** Александр Киселев

**Игру тестировали:** Ольга Золотарева, Ян Егоров, Денис Варшавский, Михаил Розанов, Денис Климов, Илья Дроздов, Юлия Колесникова и другие

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

**«Классика»:** содержит 80 базовых карт местности. В базовой коробке лежат 2 таких набора.



**«Грибница»:** содержит 80 карт местности с новым монстром — грибницей! Правила использования монстра читайте на коробке с дополнительным набором.



## Издатель: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

**Международное продвижение:**

Юлия Клокова, Павел Сафонов

**Креативный директор:** Николай Пегасов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Редакция благодарит Юрия Тапилина и Андрея Аганова за помощь в подготовке игры к изданию.



Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)