

DIE SPEICHERSTADT

Stefan Feld

...so mok wi dat

ОБЗОР

В этой игре Вам предстоит возглавить большие торговые дома в складском районе Гамбурга - Шпайхерштат ("Амбарный" или "Складской город"). Используя систему ставок и осуществляя закупки, Вы приобретаете суда, загруженные разнообразными товарами, которые затем распространяете через сеть Ваших поставщиков. Так же Вы можете нанимать пожарных для защиты Ваших складов от огня. Ваша торговая деятельность приносит Вам очки, а в конце побеждает игрок, набравший наибольшее их количество.

КОМПОНЕНТЫ



1 игровое поле



5 карт рынков
(соответствующие 5 цветам игроков)



1 металлическая монета



54 карты торговли:

- 12 x Зима (А)
- 13 x Весна (В)
- 13 x Лето (С)
- 15 x Осень (D)
- 1 x Пожар 4-го уровня (Е)



45 кубиков товаров:

- 9 x кофе (коричневые)
- 9 x чай (зеленые)
- 9 x шафран (желтые)
- 9 x каучук (белые)
- 9 x ковры (красные)



25 монет



20 фигурок работников
(по 4 каждого из 5 цветов игроков)



1 мешок для товаров

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Открепите **краткое руководство**. Следуйте **инструкциям по подготовке к игре**, приведенным на странице А. Затем вернитесь к этому разделу, если Вы хотите изучить правила полностью, прежде чем начать играть. Чтобы начать игру немедленно, Вы также можете воспользоваться **рекомендациями** на странице Б **краткого руководства**.

ПОРЯДОК ИГРЫ

Игра состоит из нескольких **раундов**. Каждый раунд включает в себя **5 фаз**:

- 1) **формирование предложения**
- 2) **спрос**
- 3) **закупка**
- 4) **отгрузка товаров**
- 5) **получение дохода**

1) Формирование предложения

В этой фазе Вы формируете предложение из **карт торговли** на текущий раунд. Для этого возьмите верхние карты из колоды карт торговли в количестве на единицу больше, чем число игроков, и разложите их **лицевой стороной вверх** на **водной зоне** игрового поля слева направо:

- **2 игрока: 3 карты**
- **3 игрока: 4 карты**
- **4 игрока: 5 карт**
- **5 игроков: 6 карт**

Если в процессе формирования предложения было размещено хотя бы одно **судно**, **случайным образом** возьмите из мешка по **3 кубика товаров** для каждого судна и разместите их на соответствующих полях карт.

2) Спрос

В этой фазе Вы определяете спрос на выложенные в предыдущей фазе карты торговли. Ход начинается с игрока, владеющего **металлической монетой**. По часовой стрелке игроки выбирают карты, размещая **1 работника** в строительное поле над выбранной картой. При размещении работника необходимо занимать самое **нижнее из еще не занятых строительных полей**. После того, как каждый игрок разместил 1 работника, повторяйте этот процесс до тех пор, пока все игроки не разместят по 3 работника.

Вы можете **выбирать любую** из карт для установки работника. В случае, если над выбранной Вами картой уже есть работник, просто поставьте своего работника на следующее незанятое поле. Вы не можете отказаться от размещения работника. Однако Вы можете разместить более одного работника над одной картой. Если все строительные поля над картой заняты работниками, дальнейшее размещение работников над ней не возможно.

Таким образом, шаг за шагом формируются ряды работников над каждой картой. Тем не менее, возможна ситуация, что на какую-то карту не будет спроса и никто не разместит над ней своего работника.

Как только все игроки разместят **всех 3 своих работников**, эта фаза игры заканчивается.

Смотрите пример на странице Б краткого руководства.

3) Закупка

В этой фазе произведите покупку каждой карты в том же порядке, в каком они были выложены на игровое поле. Процедура одинакова для каждой карты.

Игрок, чей работник находится сразу над картой (занимает самое **нижнее** из строительных полей ряда), принимает решение, будет ли он покупать карту. В случае положительного решения ему необходимо заплатить такое количество монет, сколько **работников** стоит в ряду над покупаемой картой. Вы не можете производить оплату металлической монетой. Игрок, купивший карту, забирает ее и выкладывает ее перед собой. С этого момента он может использовать ее свойства. Все работники из ряда над этой картой возвращаются владельцам.

Если игрок **не желает** или **не имеет возможности** купить карту, он просто забирает своего работника. Теперь игрок, чей работник является следующим в ряду, может купить эту карту. Цена при этом снижается на 1 монету. Если и этот игрок не хочет покупать карту, ход переходит к следующему игроку и т.д.

Таким образом, карта предлагается последовательно всем игрокам, чьи работники размещены над ней до тех пор, пока один из игроков не купит эту карту. Если ни один из игроков не хочет покупать карту или над ней не выставлено ни одного работника, то она сбрасывается. Далее переходите к розыгрышу следующей карты.

Смотрите пример на странице Б краткого руководства.

4) Отгрузка товаров

Эта фаза впервые происходит в Весенний период (карты типа Spring (В)), как только был приобретен первый корабль. Вы продаете **кубики товаров** либо перемещаете их между различными **картами торговли** или **рынком**.

Начинает фазу **первый игрок**, остальные игроки следуют по часовой стрелке. Для ускорения процесса Вы так же можете производить действия в одно и то же время.

Внимание: Вы не можете продавать/покупать и обмениваться ни монетами, ни ресурсами, ни картами торговли с другими игроками.

В данной фазе Вы можете использовать следующие типы карт:

Судно

Если Вы купили одно или несколько **судов** в этом раунде, Вы должны их **разгрузить**. Заберите все кубики товаров с судна и выберите, что Вы будете делать с **каждым** из них:

- Поместить кубик на карту **контракта**
- Продать кубик **торговцу**
- Сохранить кубик на своем **складе**
- Обменять кубик, продать или разместить на **рынке**

В конце каждой фазы отгрузки не должно оставаться товаров на судах. Все неиспользованные кубики товаров считаются нереализованными и отправляются в **запас** (но **НЕ** возвращаются обратно в **мешок**).

Контракт

Вы можете поместить любое количество кубиков товаров с **судов** на **склад** или **рынок**, а также на одну или более **карт контрактов**. При этом **тип товара** должен совпадать с изображением на карте контракта. Например, Вы можете поместить коричневый кубик на символ кофе или белый кубик на символ каучука. Вы можете поместить товар одного типа на карту контракта, частично выполнив заказ. Вы не можете убирать с карты контракта помещенные на нее кубики товаров.

Купец

Вы можете продать любое число кубиков товара с **кораблей, склада** или **рынка** одному или нескольким торговцам 5 различных специализаций:

- **обжарщик кофе**
- **дегустатор чая (титестер)**
- **торговец специями**
- **торговец коврами**
- **вулканизаторщик**

Каждый торговец платит **1 монету за каждый кубик товара, изображенный на его карте**. Например, дегустатор чая платит 1 монету за каждый зеленый кубик товара. Возьмите монеты из общего запаса, положите проданные кубики в запас (но **НЕ** возвращайте обратно в **мешок**).

Склад

Во время фазы отгрузки товаров Вы можете отправлять Ваши кубики товаров на **склад** или забирать их со склада. Здесь Вы можете **хранить** кубики товаров для использования в следующих раундах или для получения **очков** в конце игры. Однако одновременно на складе может храниться **не более 4 кубиков товаров**.

Рынок

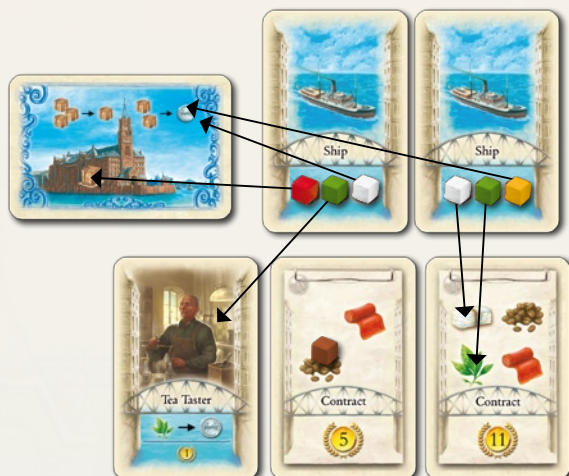
В фазе отгрузки товаров Вы можете использовать рынок несколькими способами:

- **Обмен:** Положите **3 любые кубика** товаров в **запас** и возьмите **1 любой кубик** товара из запаса.

Внимание: В процессе обмена Вы не можете ни брать кубики товаров из мешка, ни класть их в него!

- **Продажа:** Положите **2 кубика** товаров в **запас** и возьмите **1 монету** из запаса.

- **Хранение:** Вы можете хранить **не более 1 кубика** товара на рынке для использования в следующих раундах.



Пример: Синий игрок купил 2 корабля в этом раунде и теперь ему нужно разгрузить их. Он помещает 1 каучук и 1 чай на его крайнюю правую карту контракта. Он может поместить ковры на карту контракта, находящуюся посередине, этим действием он полностью выполнит контракт и получит 5 очков в конце игры. Но Синий игрок решает поместить ковры на свой рынок, чтобы сохранить их на будущее, когда ковры могут оказаться полезными для выполнения правого крайнего контракта, приносящего 11 очков.

Синий игрок может поменять оставшиеся 3 кубика товаров (каучук, чай и шафран) на 1 кубик кофе и выполнить тем самым правый крайний контракт. Но Синий игрок уверен, что сможет получить необходимый ему кубик кофе позднее, поэтому он предпочитает скорее получить несколько монет для следующего раунда. Затем Синий игрок продает чай титестеру и получает 1 монету из запаса. Он продает каучук и шафран на рынке и получает еще одну монету.



Оба судна теперь разгружены и Синий игрок не хочет более совершать никаких действий в фазе отгрузки.

5) Получение дохода

Каждый игрок получает 1 монету. Игрок, не купивший ни одной карты торговли в этом раунде, получает 1 дополнительную монету. Затем первый игрок передает металлическую монету игроку, находящемуся слева от него.

В случае, если в запасе недостаточно монет во время фазы получения дохода, Вы можете использовать любые предметы, которые могут заменить монеты, например, настоящие деньги или игровые кубики.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только в фазе 1 единственной оставшейся картой в колоде карт торговли является карта *пожара 4-го уровня (Е)*, начинается последний раунд. Продолжайте игру, как обычно. Затем разыгрывается последняя карта из стопки карт торговли, *пожар 4-го уровня* (см. стр. 4, "*пожар*"). После этого игра заканчивается.

Внимание: Возможен вариант, при котором карта *пожара 3-го уровня (D)* будет являться последней картой осеннего периода и за ней сразу будет следовать карта *пожара 4-го уровня (Е)*. В этом случае раунд заканчивается после вскрытия и розыгрыша карты *пожара 3-го уровня*, а затем немедленного отыгрыша карты *пожара 4-го уровня*. После этого игра заканчивается.

Затем подсчитайте все полученные **очки**. Используйте **шкалу подсчета очков** на игровом поле, чтобы отразить их итоговое количество. Выигрывает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей, побеждает игрок с большим количеством монет.

В данном разделе более подробно раскрываются свойства различных **карт торговли** и **рынка**. Каждая такая карта может быть использована только игроком, купившим ее.

Цифры под изображениями карт отражают общее число карт данного типа в колоде и их количество в каждом сезоне (A/B/C/D).

Банк



1: 0/0/1/0

Владея **банком**, Вы получаете **1 дополнительную монету** в фазе 5 “Получение дохода”. То есть, Вы получаете 2 монеты, если Вы купили хотя бы одну карту торговли в этом раунде, и 3 монеты, если не покупали ни одной.

Церковь моряков



1: 0/0/0/1

Владея этой картой, в **конце игры** Вы получите **3 очка**.

Торговец коврами



1: 1/0/0/0

В фазе 4 “Отгрузка товаров” Вы можете продать любое количество **красных кубиков товаров** (ковры) **торговцу коврами**. За каждый проданный кубик товара возьмите по **1 монете** из запаса. Положите проданные кубики в запас, не возвращайте их обратно в мешок!

Владея этой картой, в **конце игры** Вы так же получите **1 очко**.

Торговая палата



1: 0/0/0/1

В **конце игры** Вы получите по **1 очку** за каждую **монету**, оставшуюся у Вас. При этом возвращать монеты в запас не нужно.

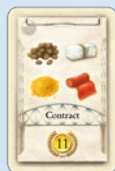
Обжарщик кофе



1: 1/0/0/0

В фазе 4 “Отгрузка товаров” Вы можете продать любое количество **коричневых кубиков товаров** (кофе) **обжарщику кофе**. За каждый проданный кубик товара возьмите по **1 монете** из запаса. Положите проданные кубики в запас, не возвращайте их обратно в мешок! Владея этой картой, в **конце игры** Вы так же получите **1 очко**.

Контракт



10: 3/3/4/0

В процессе игры Вам необходимо обеспечивать Ваши **контракты кубиками товаров**, за что Вы получаете **очки**.

Контракты в игре бывают 3 объемов:

- малый контракт: **2 товара за 5 очков**
- средний контракт: **3 товара за 8 очков**
- большой контракт: **4 товара за 11 очков**

В фазе 4 “Отгрузка товаров” Вы можете поместить любое количество кубиков товаров с **судов** на **склад** или **рынок**, а также на одну или более **карт контрактов**. При этом **тип товара** должен совпадать с изображением на карте контракта. Например, Вы можете поместить коричневый кубик на символ кофе или белый кубик на символ каучука. Вы можете поместить товар одного типа на карту контракта, частично выполнив заказ. Вы не можете убирать с карты контракта помещенные на нее кубики товаров.

В **конце игры** Вы получите количество **очков** (5/8/11), указанное на карте контракта, но только в том случае, если на карту были помещены **все требуемые кубики товаров**. **Не исполненные** полностью контракты **не приносят** очков.

Счетная палата



4: 1/1/0/2

В **конце игры** Вы получите **очки** за принадлежащие Вам карты счетной палаты:

- **2 очка** за владение **1 картой** счетной палаты,
- **5 очков** - за **2 карты**,
- **9 очков** - за **3 карты**,
- **14 очков** - за владение **всеми 4 картами** счетной палаты.

Пожар



4: 0/1/1/1

Таких **карты** в игре всего **4**. Как только в фазе 1 “Формирование предложения” Вы открываете эту карту, немедленно остановите игру. Каждый игрок суммирует **значения** имеющихся у него в распоряжении карт **пожарных**. Игрок с **наибольшей** суммой немедленно **получает** количество **очков**, изображенное на карте **end of game** пожара. Игрок с **наименьшей** суммой немедленно **теряет** такое же количество очков. Используйте **трек подсчета очков** для отражения последствий пожара.

В случае **ничейного результата**, каждый игрок получает или теряет очки. В том же случае, если все игроки обладают одинаковой суммой значений карт пожарных, ни один из них не получает и не теряет очков.

После отыгрыша **карты пожара**, поместите ее в **колоду сброса**. Откройте следующую карту торговли, заменив ею, выложенную карту пожара. Продолжайте игру.

Пожарный



Пожарные защитят Ваши склады от **4 пожаров**, которые будут периодически возникать в процессе игры. Каждый пожарный имеет **значение** (от 1 до 5). В случае возникновения **пожара**, **сумма** значений Ваших пожарных определит, получите Вы или потеряете очки.

Рынок



В процессе подготовки к игре каждый игрок получает 1 карту рынка. В фазе 4 **“Отгрузка товаров”** Вы можете использовать ее следующим образом:

- **Обмен:** Положите **3 любые кубика** товаров в **запас** и возьмите **1 любой кубик** товара из **запаса**.
- **Продажа:** Положите **2 кубика** товаров в **запас** и возьмите **1 монету** из **запаса**.
- **Хранение:** Вы можете хранить **не более 1 кубика** товара на рынке для использования в следующих раундах.

Смотрите пример на странице 3.

Порт



В конце игры порт принесет Вам по **1 очку** за **каждое судно**, которым Вы владеете.

1: 0/0/0/1

Судно



Если в фазе 1 **“Формирование предложения”** было размещено хотя бы одно **судно**, **случайным образом** возьмите из мешка по **3 кубика** товаров для каждого судна и разместите их на соответствующих полях карт.

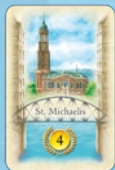
Если Вы купили **суда** в этом раунде, Вы должны их

15: 0/5/5/5 **разгрузить**. Заберите все кубики товаров с судна и выберите, что Вы будете делать с **каждым** из них:

- Поместить кубик на карту **контракта**.
- Продать кубик **торговцу**.
- Сохранить кубик на своем **складе**.
- Обменять кубик, продать или разместить на **рынке**.

В конце каждой фазы отгрузки не должно оставаться товаров на судах. Все неиспользованные кубики товаров считаются нереализованными и отправляются в **запас** (но **НЕ** возвращаются обратно в **мешок**).

Церковь Св. Михаила



Владея этой картой, в **конце игры** Вы получите **4 очка**.

1: 0/0/0/1

Торговец специями



1: 1/0/0/0

В фазе 4 **“Отгрузка товаров”** Вы можете продать любое количество **желтых кубиков товаров** (специи) **торговцу специями**. За каждый проданный кубик товара возьмите по **1 монете** из **запаса**. Положите проданные кубики в **запас**, не возвращайте их обратно в **мешок**!

Владея этой картой, в **конце игры** Вы так же получите **1 очко**.

Дегустатор чая (титестер)



1: 1/0/0/0

В фазе 4 **“Отгрузка товаров”** Вы можете продать любое количество **зеленых кубиков товаров** (чай) **титестеру**. За каждый проданный кубик товара возьмите по **1 монете** из **запаса**. Положите проданные кубики в **запас**, не возвращайте их обратно в **мешок**!

Владея этой картой, в **конце игры** Вы так же получите **1 очко**.

Вулканизаторщик



1: 1/0/0/0

В фазе 4 **“Отгрузка товаров”** Вы можете продать любое количество **белых кубиков товаров** (каучук) **вулканизаторщику**. За каждый проданный кубик товара возьмите по **1 монете** из **запаса**. Положите проданные кубики в **запас**, не возвращайте их обратно в **мешок**!

Владея этой картой, в **конце игры** Вы так же получите **1 очко**.

Склад



1: 1/0/0/0

В фазе 4 **“Отгрузка товаров”** Вы можете поместить кубики товаров на Ваш **склад** или убрать их со склада. Здесь Вы можете **хранить** кубики товаров для использования в следующих раундах или для **получения** очков в конце игры. Однако на складе может храниться **не более 4 кубиков товаров**.

В **конце игры** Вы получите по **1 очку** за **каждый кубик товара**, оставшийся на складе.

АВТОРЫ

Author: Stefan Feld

Illustration: Michael Menzel and Harald Lieske

Title Writing: Andreas Resch

Instruction: Thygra Board Game Agency

Layout: Harald Lieske

© 2010 eggertspiele GmbH & Co KG

© 2010 English Edition: Z-Man Games

www.zmangames.com

64 Prince Road,
Mahopac, NY 10541

Перевод на русский: Frost

Z-MAN
games

ОБЗОР КАРТ ТОРГОВЛИ

