

# **Fleet: The Dice Game**

## **ОБЗОР**

Это игра относится к разряду «брось и запиши», где каждый раунд вы будете выбирать кубик и ставить отметку в соответствующей ячейке своего листа. Вы захотите поймать как можно больше рыбы своими лодками, возвести здания на набережной возле пристани, и посетить гавань. Но не пренебрегайте монетами, которые могут спровоцировать звездные действия, которыми вы сможете воспользоваться где угодно на своем листе. Вам дается 10 раундов, чтобы доказать, что вы – наиболее «просоленный» морской волк, чем ваши оппоненты!

## **КОМПЛЕКТАЦИЯ**

Листы

10 кубиков:

- 6 корабельных
- 4 городских

1 маркер первого игрока

3 жетона капитана

## **ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

1. Выдайте каждому игроку лист и карандаш.
2. Каждый игрок вбрасывает, 1 корабельный кубик, чтобы определить свой начальный бонус: отметьте на листе первые 3 ячейки соответствующего типа лодки, соответствующего выпавшей грани (перебрасывая «3 монеты»). Таким образом, каждый заполучит одну лицензию и лодку соответствующего типа.
3. Создайте пулы кубиков (см. ниже), используя корабельные и городские кубики по числу игроков.

### **Пул корабельных кубиков**

4 игрока = 5 корабельных кубиков

3 игрока = 4 корабельных кубика

2 игрока = 3 корабельных кубика

### **Пул городских кубиков**

4 игрока = 4 городских кубика + 1 корабельный

3 игрока = 3 городских кубика + 1 корабельный

2 игрока = 2 городских кубика + 1 корабельный

4. Выдайте маркер первого игрока случайному участнику.

## **ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС**

Игра длится 10 раундов, каждый из которых состоит из следующих фаз:

1. **КОРАБЕЛЬНАЯ ФАЗА** – вбрасывается пул корабельных кубиков и выбирается по 1 кубик в порядке хода.
2. **ФАЗА ДОХОДА** – каждый игрок получает 1 монету.
3. **ФАЗА ЛОВЛИ** – все спущенные на воду лодки совершают улов (**ТОЛЬКО ВО ВРЕМЯ ЧЕТНЫХ РАУНДОВ**).
4. **ГОРОДСКАЯ ФАЗА** – вбрасывается пул городских кубиков и выбирается по 1 кубик в порядке хода.

И в Корабельной, и в Городской Фазе вы выберете кубики (по очереди) и заполните соответствующую ячейку на листе. Вы всегда будете использовать 2 кубика в каждой фазе: кубик, выбранный вами, и оставшийся кубик, действие которого распространяется на всех в конце Фазы.

**ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА! ❶** Всякий раз, когда вы помечаете ячейку на своем листе, она должна быть самой верхней в секции. Вы НЕ можете пропускать ячейки. **❷** Термин «ячейка» относится к любой заполняемой фигуре, вне зависимости от ее формы.

### **1. КОРАБЕЛЬНАЯ ФАЗА**

Первый игрок вбрасывает пул корабельных кубиков. Затем каждый игрок (по очереди) выбирает 1 кубик из доступных, и заполняет (на основе его выпавшей грани) самую верхнюю ячейку в секции на листе (см. Пример А). Как только кубик был забран, другой игрок не может им воспользоваться. Затем все игроки одновременно используют оставшийся кубик.

**Пример А:** Михаил является последним в кругу во время текущей Корабельной Фазы. Сейчас он должен выбрать между кубиком Крыля и Лангуста. Оба подходят ему, но он выбирает Лангуста, чтобы другие игроки не смогли бы им воспользоваться. Теперь он помечает самую верхнюю открытую ячейку в разделе Лобстера на своем листе. Так как оставшийся кубик – кубик Крыля, все игроки (включая Михаила) теперь его используют.

Когда вы помечаете ячейку активации (круглую) в левой верхней секции листа, вы тут же **спускаете лодку на воду** или **активируете лицензию** соответствующего типа.

- [B] = спустите лодку на воду
- [L] = активируйте лицензию
- [?] = на ваш выбор (или лодку, или лицензию)

### Спуск лодки на воду

Заполните ячейку рядом с самой верхней доступной лодкой этого типа. Теперь эта лодка спущена на воду и поймаёт рыбу во время Фазы Ловли (только во время ЧЕТНЫХ раундов).

### Активация лицензии

Заполните ячейку рядом с самой верхней доступной лицензией этого типа. Теперь бонус по этой лицензии активен до конца игры. (см. *Бонусы Лицензии*, с. 3.)

### Три монеты

Если вы выбираете кубик с гранью «3 монеты», то помечаете следующие три ячейки на счетчике монет. (См. *Счетчик Монет*, с. 3.)

## **2. ФАЗА ДОХОДА**

В этой фазе каждый игрок получает 1 монету на счетчике монет, как стандартный доход, применяя любые бонусы дохода (со зданий или лицензий Лобстера), которые у них есть.

## **3. ФАЗА ЛОВЛИ**

**Примечание:** эта фаза происходит ТОЛЬКО во время ЧЕТНЫХ раундов!

В этой фазе каждая спущенная на воду лодка ловит рыбу – это происходит одновременно для всех игроков. Отметьте 1 ячейку рыбы на каждой спущенной на воду лодке. ИСКЛЮЧЕНИЕ: лодки для ловли Устриц всегда ловят 2 рыбы за один раз. Если лодка полна (т.е. заполнены все ячейки рыб), она не может больше ловить рыбу.

Если у вас есть несколько спущенных на воду лодок одного типа (например, 2 судна для ловли Рыбы-Меч), вы ловите по 1 рыбе каждой спущенной на воду лодкой!

**Пример В:** у Ани уже 5 спущенных на воду лодок. Во время Фазы Ловли она ловит 1 рыбу на каждом из ее судов для ловли Трески, 1 рыбу на судном для ловли Криля и 2 рыбы на ее судне для ловли Устриц. Она не может поймать рыбу судном для ловли Лангуста, т.к. оно уже заполнено.

## **4. ГОРОДСКАЯ ФАЗА**

Первый игрок бросает пул городских кубиков. Затем каждый игрок (по очереди) выбирает 1 кубик из доступных, и заполняет (на основе его выпавшей грани) самую верхнюю ячейку в секции на листе. Как только кубик был забран, другой игрок не может им воспользоваться. Затем все игроки одновременно используют оставшийся кубик.

**Примечание:** в пуле городских кубиков всегда есть корабельный!

- Если вы выбираете кубик Гавани, то помечаете самую верхнюю открытую ячейку на любом судне в ГАВАНИ.
- Если вы выбираете кубик Причала, то помечаете самую верхнюю открытую ячейку на любом его здании.
- Если вы выбираете кубик Рынка, то получаете монеты.
- Если вы выбираете корабельный кубик, то заполняете самую верхнюю открытую ячейку, как в Корабельной Фазе.

**Пример С:** Сергей выбирает кубик Гавани, что позволяет ему пометить самую верхнюю открытую ячейку любого судна в секторе ГАВАНЬ. Он выбирает ячейку на Каяке, что тут же спускает на воду Каяк, который будет овить по 1 рыбе каждую Фазу Ловли.

Здания на ПРИЧАЛЕ приносят бонусы, которые активируются при завершении здания (плюс приносит ПО в конце игры).

Каждое судно в ГАВАНИ обладает спецсвойствами и эффектами. Все суда (кроме Клуба Капитана) рассматриваются, как лодки, и их бонусы рассматриваются, как лодочные.

РЫНОК – это способ для игроков получить монеты исходя из общего числа их рыбы, пойманной судами.

## **ОКОНЧАНИЕ РАУНДА**

В конце раунда первый игрок передает маркер первого игрока влево следующему участнику, и наступает новый раунд.

## **ОКОНЧАНИЕ ПАРТИИ**

После десятого раунда партия завершается. Все игроки подсчитывают свои очки по 5 критериям:

- **РЫБА:** 1 ПО за каждую рыбу на всех лодках (включая Краба, Баржу и каяк).
- **ЛОДКИ:** ПО за каждую спущенную на воду лодку.
- **ЛИЦЕНЗИИ:** ПО за лицензии (за Краба, плюс любую лицензию 3<sup>го</sup> уровня).
- **ЗДАНИЯ:** ПО за здания на Причале.
- **БОНУСЫ:** бонусные ПО за лицензию Краба (максимум 10 ПО).

**Пример D:** в конце партии Лена подсчитывает свои победные очки (ПО): 32 ПО за пойманную рыбу, 11 ПО за спущенные на воду лодки, 15 ПО за лицензии и 10 ПО за здания. Так как она выбрала бонус Краба, гласящий «1 ПО за каждые 6 рыб», то она получает еще 5 бонусных ПО. Итого она набрала 73 ПО.

Набравший большее число ПО – побеждает. Если ничья – сравнивается у кого самый богатый улов., или оба побеждают.

## СЧЕТЧИК МОНЕТ

Всякий раз, когда вы получаете монеты, отмечайте их на счетчике монет. Когда отмечается звезда, вы получаете «звездное» действие, за счет которого вы тут же помечаете любую самую верхнюю открытую ячейку где угодно на листе. Если это активационная ячейка, то выполните сразу же требуемое действие.

**Пример Е:** Сергей получает 3 монеты и помечает 3 ячейки на своем счетчике монет, включая 1 звездную ячейку, что активирует звездное действие. Следовательно, Сергей может тут же отметить самую верхнюю открытую ячейку где угодно на своем листе. Он принимает решение заполнить самую верхнюю открытую ячейку в Магазине Снастей.

**Примечание:** если вы получаете звездные действия во время Фазы Ловли, то выполняете их после окончания ловли

### Использование любого кубика, как монеты

В любой момент вы можете получить 1 монету вместо того, чтобы использовать кубик по его прямому назначению. Этим кубиком может быть тот, что вы выбрали сами, или тот, что остался, и им пользуются все игроки одновременно.

## БОНУСЫ ЛИЦЕНЗИЙ

Вы получаете бонусы, т.к. активируете лицензии во время игры. Поскольку вы активируете больше чем 1 лицензию одного типа, та бонус заменяется более сильным (следующего уровня), а не суммируется. Кроме того, каждый раз, когда вы активируете вторую лицензию одного типа, вы тут же получаете 2 монеты. Все лицензии 3<sup>го</sup> уровня приносят ПО в конце игры.

### ЛИЦЕНЗИИ НА КРИЛЬ

1. Выбирая кубик с Крилем, вы можете использовать его в качестве любого типа лодки.
2. Выбирая кубик с Крилем, вы можете использовать его в качестве любого типа лодки **И** выполнить звездное действие (т.е., в общей сложности, вы сможете пометить 2 ячейки).
3. Выбирая кубик с Крилем, вы можете использовать его в качестве 2х лодок любого типа **И** выполнить звездное действие (т.е., в общей сложности, вы сможете пометить 3 ячейки).

**Примечание:** бонусы лицензий на Криль относятся ТОЛЬКО к кубику, который вы выбираете сами в свой ход.

### ЛИЦЕНЗИИ НА ТРЕСКУ

1. Когда вы спускаете лодку на воду, получите 1 монету.
2. Когда вы спускаете лодку на воду, получите 2 монеты.
3. Когда вы спускаете лодку на воду, получите 3 монеты.

### ЛИЦЕНЗИИ НА ЛОБСТЕРА

1. Во время ДОХОДА получите 1|2 монеты, если у вас, по крайней мере, 2|8 спущенных на воду лодок.
2. Во время ДОХОДА получите 1|2 монеты, если у вас, по крайней мере, 2|5 спущенных на воду лодок.
3. Во время ДОХОДА получите 1|2|3 монеты, если у вас, по крайней мере, 2|5|10 спущенных на воду лодок.

### ЛИЦЕНЗИИ НА РЫБУ-МЕЧ

1. После ЛОВЛИ вы можете выполнить звездное действие.
2. После ЛОВЛИ вы можете выполнить звездное действие и получить 1 монету.
3. После ЛОВЛИ вы можете выполнить последовательно 2 звездных действия.

**Примечание:** бонусы лицензий на Рыбу-Меч НЕ относятся к частной Фазе Ловли, вызванной Клубом Капитана.

### ЛИЦЕНЗИИ НА УСТРИЦ

1. При ЛОВЛЕ, вместо того, чтобы отметить вторую рыбу на судне для ловли Устриц, вы можете получить 1 монету. Это может быть сделано 1 раз за каждое спущенное на воду судно для ловли Устриц, которые вмещают по 6 рыб.
2. При ЛОВЛЕ, вместо того, чтобы отметить вторую рыбу на судне для ловли Устриц, вы можете получить 1 монету. Это может быть сделано 1 раз за каждое спущенное на воду судно для ловли Устриц, которые вмещают по 8 рыб.
3. При ЛОВЛЕ, вместо того, чтобы отметить вторую рыбу на судне для ловли Устриц, вы можете получить 1 монету. Это может быть сделано 1 раз за каждое спущенное на воду судно для ловли Устриц, которые вмещают по 10 рыб.

## СУДАГАВАНИ

**КРАБ** – когда вы заполняете первую активационную ячейку, вы немедленно выбираете 1 доступный бонус. Как только премия была выбрана, никакой другой игрок не может ее уже выбрать. Когда вы помечаете следующую активационную ячейку, вы спускаете на воду судно для ловли Краба, которое будет ловить рыбу, как обычно. В конце игры сама лицензия приносит 5 ПО, плюс выбранный бонус может принести максимум 10 ПО.

**КЛУБ КАПИТАНА** – каждый раз, когда вы заполняете активационную ячейку, вы выполняете частную Фазу Ловли, ловя 1 рыбу с каждой лодки, как обычно. Ваши оппоненты НЕ ловят рыбу во время этой частной Фазы Ловли. Применяются все лодочные бонусы (за исключением Рыбы-Меч).

**НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЕ СУДНО** – всегда, заполняя активационную ячейку, вы спускаете на воду Научно-исследовательское судно, которое принесет по 1 ПО в конце игры. Все лодочные бонусы применяются.

**БАРЖА** – заполнив разово активационную ячейку, в начале каждой Фазы Ловли (включая любую частную Фазу Ловли, вызванную Клубом Капитана), Баржа, ловит 1 рыбу за каждую вашу полную лодку. Применяются все лодочные бонусы.

**КАЯК** – всегда, заполняя активационную ячейку, вы тут же спускаете на воду каяк, который ловит по 1 рыбе за Фазу Ловли, как обычно. Применяются все лодочные бонусы.

## ЗДАНИЯ ПРИЧАЛА

**КАЗИНО** – после заполнения обеих ячеек вы сможете повторно бросать кубик, выбранный вами в любой фазе. В конце игры принесет вам 2 ПО.

**БАНК** – в конце игры, принесет вам по 2 ПО за каждую заполненную ячейку.

**УТИЛЬ** – после заполнения обеих ячеек, вы сможете использовать любой кубик, чтобы активировать звездное действие (вместо обычного его применения). Вы можете сделать это до трех раз во время игры (помечайте звезду возле Утиля каждый раз, когда пользуетесь этим свойством). В конце игры принесет вам 2 ПО.

**МАГАЗИН СНАСТЕЙ** – после заполнения обеих ячеек, вы будете получать 2 монеты (вместо 1), когда решите использовать любого кубик, как монету. В конце игры принесет вам 2 ПО.

**КОНСЕРВНЫЙ ЗАВОД** – после заполнения ячейки, каждый раз во время Фазы Дохода, вы будете получать +1 монету за каждую свою заполненную лодку. В конце игры принесет вам 1 ПО.

**КОПИЛЬНЯ** – после заполнения обеих ячеек, каждый раз используя Рынок, вы будете получать +2 монеты. В конце игры принесет вам 3 ПО.

**ПАБ РЫБАКА** – в конце игры принесет вам 10 ПО, если вы сумеете заполнить все ячейки.

**БУФЕТ «ДАРЫ МОРЯ»** – После заполнения коробки, Вы сможете использовать корабельный кубик, чтобы заполнить соответствующий гекс рядом с Буфетом (вместо обычного его применения). В конце игры принесет вам ПО в зависимости от того, как много гексов вы отметили: 1|2|3|4|5 гексов = 1|3|6|10|15 ПО.

**Примечание:** бонусы лицензий на Криль нельзя применить к этому зданию.

## **ВАРИАНТ СОЛО-ПАРТИИ**

В этом варианте вы нацелены на то, чтобы построить самую большую рыболовную империю Ридбэк, в то время, как капитан Рут будет стараться заполучить все лучшее для себя!

## **ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

1. Возьмите лист и карандаш. (Капитан НЕ получает отдельного листа).
2. Бросьте 1 корабельный кубик, чтобы определить свой начальный бонус: отметьте на листе первые 3 ячейки соответствующего типа лодки, соответствующего выпавшей грани (перебрасывая «3 монеты»). Таким образом, каждый заполучит одну лицензию и лодку соответствующего типа.
3. Создайте пулы кубиков, используя корабельные и городские кубики, как если бы вы играли вдвоем
4. Разместите 3 жетона Капитана на разделы Криля, Краба и разделы Казино своего.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Вы играете первым в нечетных раундах, а Капитан – в четных раундах. В Корабельной и Городской Фазах вы и Капитан (за счет *Приоритета Капитана*, см. ниже) будете выбирать по кубику, а также использовать оставшийся (общий) кубик.

Когда вы выбираете кубик, отметьте самую верхнюю ячейку в секции на листе, как обычно. Когда же Капитан выбирает кубик, он вычеркивает 2 самых нижних открытых ячеек соответствующего раздела на вашем листе.

Когда вы используете общий кубик, отметьте ячейку, как обычно. Когда Капитан использует общий кубик, он вычеркивает 1 самую нижнюю открытую ячейку соответствующего раздела на вашем листе. Если вы и Капитан оба нацелены на одну и ту же ячейку, когда используете общий кубик, приоритет у того, кто первым ходил в этом раунде.

**Пример F:** сейчас Корабельная Фаза раунда 3. Выпали следующие грани на кубиках: Криль, Криль, Треска. В этом раунде вы выбираете первым, и это кубик Криля – вы отмечаете самую верхнюю открытую ячейку сектора Криля. В ответ Капитан выбирает Треску и зачеркивает 2 самые нижние открытые ячейки сектора Треску. После этого вы и Капитан используете оставшийся кубик Криля: в секторе Криля вы отмечаете самую верхнюю открытую ячейку, а Капитан зачеркивает 1 самую нижнюю открытую ячейку.

Если Капитан вычеркнул активационную ячейку, она становится недоступной для вас. **ИСКЛЮЧЕНИЕ:** на ПРИЧАЛЕ Вы можете закончить здание только, если вы делаете это до того, как Капитан вычеркнет все ячейки в том здании.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ

В конце раунда необходимо продвинуть все 3 жетона Капитана на следующий раздел в по часовой стрелке (см. ниже). Жетоны Капитана всегда перескакивают через любой раздел, в котором нет доступных ячеек.

**Жетон Лодки:** Криль → Треска → Лобстер → Рыба-Меч → Устрица → Криль...

**Жетон Гавани:** Краб → Клуб Капитана → Научно-исследовательское судно → Баржа → Каяк → Краб...

**Жетон Причала:** Казино → Банк → Утиль → Магазин снастей → Консервный завод → Коптильня → Паб Рыбака → Буфет «Дары Моря» → Казино...

**Пример G:** сейчас конец раунда 5. Жетон Лодки продвигается с Устрицы на Криль, жетон Гавани – с Каяка на Краба, а жетон Причала – с Консервного завода на Коптильню.

## ПРИОРИТЕТ КАПИТАНА

Используйте информацию ниже, чтобы определить, которые из кубиков выберет Капитан из брошенных

**Корабельная Фаза:** Капитан выбирает кубик того же типа, что и его жетон Лодки, или следующий по часовой стрелке. Капитан никогда не выбирает кубик, где уже нельзя ничего вычеркнуть, только если это не единственный выбор.

**Три монеты:** такие кубики являются «дикими» для Капитана, и он берет его только, если нет другого выбора. Сделав это, Капитан вычеркивает самую нижнюю открытую ячейку раздела, в котором находится его жетон Лодки (или следующий доступный раздел по часовой стрелке, если данный уже исчерпал свободные ячейки).

**Городская Фаза:** в этой фазе приоритет для Капитана всегда: Гавань → Причал → корабельный кубик → Рынок. Когда выбраны кубики Гавани или Причала, Капитан всегда нацелен на сектор с жетоном (или следующий доступный раздел по часовой стрелке). Когда выбран кубик Рынка, то он вычеркивает следующую доступную звездную ячейку на вашем счетчике монет, тем самым вы должны будете пропустить эту ячейку и утратить это звездное действие, получая монеты.

## ОКОНЧАНИЕ ПАРТИИ

Партия закончится спустя 8 раундов. Подсчитайте свои ПО и сравните с таблицей ниже, чтобы понять насколько вы круты!

| ТАБЛИЦА УСПЕХА |                         |
|----------------|-------------------------|
| 85+            | Морской волк            |
| 75-84          | О капитан! Мой капитан! |
| 65-74          | Помощник                |
| 50-64          | Матрос                  |
| < 50           | Новичок                 |