

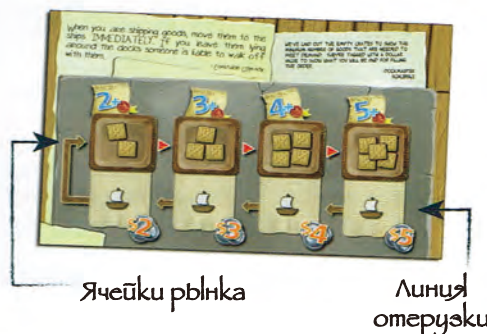


КОМПОНЕНТЫ И ПОДГОТОВКА

4 фишки игроков – Раздайте по 1 фишке каждому игроку, лишние уберите в коробку.



1 планшет рынка – Положите в центре стола стороной Inland Traders (Сухопутные торговцы) вниз.



Ячейки рынка

Линия отгрузки

36 карт зданий – перемешайте их вместе. Откройте их по количеству игроков плюс три и положите их рядом с рынком (например, при игре вдвоем, откройте 6 карт). Колоды с остальными картами положите около рынка.



Примечание: Если 3 или более открытых здания имеют символ «Покупка здания», что и на планшетах игроков, перемешайте все карты, и откройте новые.

4 карты бонусных очков (дополнительно) – раздайте игрокам по 1 карте. Они держат их втайне. В конце игры откройте карту и обменяйте товар на бонусные очки.

Можно использовать карты, чтобы распределить товары на рынке. Перемешайте карты и откройте по 1 для каждой ячейки рынка.



14 двусторонних планшетов игроков. Сторона «The Warfs» - одинаковая для всех. На другой стороне указан персонаж с особыми свойствами. Решите, какую сторону будете использовать в игре.

Раздайте игрокам по планшету. При игре с персонажами раздайте по 2 планшета. Просмотрев открытые здания, игрок оставляет 1 планшет, а 2-й возвращает.

Стартовое здание Особые свойства



Склад

На каждом планшете свое стартовое здание и склад, где отмечается количество товаров. Персонажи обладают особыми свойствами, которые использует только этот игрок.

14 двусторонних планшетов игроков. Сторона «The Warfs» - одинаковая для всех. На другой стороне указан персонаж с особыми свойствами. Решите, какую сторону будете использовать в игре.

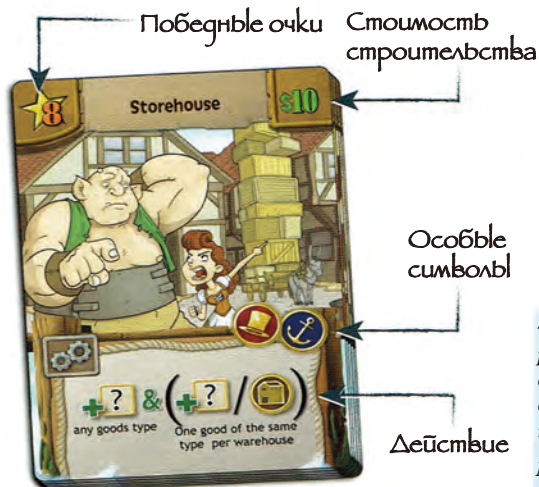
Затем раздайте игрокам по 1 маркеру каждого товара. Игроки размещают их так, чтобы в сумме у них оказалось 3 товара.

Для первой игры наклейте стикеры на маркеры товаров. Будьте внимательны, наклеивая стикеры одного товара на маркеры одного цвета.



Если это Ваша первая игра в Harbour мы рекомендуем изменить подготовку к игре: - Вместо случайных зданий мы рекомендуем начать с Lighthouse (Маяк), Canal Lock (Шлюз) и Shipbuilder's Guild (Гильдия кораблестроителей) плюс по 1 зданию на игрока - используйте сторону планшета «The Wharfs». - начните с 1 товаром каждого вида, а не с 3-мя товарами по выбору.

КАРТА ЗДАНИЯ



Победные очки

Стоимость строительства

Особые символы

Действие

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игрок, который последний был в лодке, становится первым игроком и выполняет свой ход. Далее игра проходит по часовой стрелке.

В свой ход Вы должны переместить свою фишку на свободное здание. Это может быть Ваше здание (например, стартовое здание на планшете), здание в центре стола или здание, принадлежащее игроку (но Вы должны будете заплатить им за эту возможность). Если в начале Вашего хода Ваша фишка находится в здании, то Вы не можете здесь остаться – Вы должны переместиться на другое здание. Перейдя в другое здание, Вы должны выполнить его действие на столько, на сколько сможете.

Когда игрок покупает свое 4-е здание (т.е. теперь у него 5 зданий, включая стартовое здание на его планшете), все остальные игроки делают последний ход. Игра заканчивается, и игроки считают Победные очки на своих зданиях. У кого их больше, тот и победил!



Дополнение Сухопутные торговцы (по желанию) – рекомендуется только для 3-4 игроков. Переверните планшет рынка на сторону с Сухопутными Торговцами. Один раз во время действия покупки и до отгрузки товаров игрок может продать по 1 единице каждого товара и получить указанную сумму. Это не отгрузка.

Game Design
SCOTT ALMES
Illustration
ROB LUNDY

Game Development
TMG DEVELOPMENT TEAM
Graphic Design
MAX HOLLIDAY

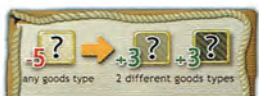
www.playtmg.com
© 2014 Tasty Minstrel Games LLC



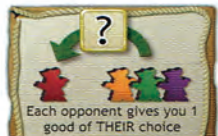
КАК РАБОТАЮТ ЗДАНИЯ

Когда в свой ход Вы ставите фишку на свободное здание, то должны выполнить все Действие, описанное в нижней части карты настолько, насколько сможете. Эти действия обычно позволяют Вам получать товары, обменивать их, покупать здания или выполнять другие особые действия.

На части Действий карт зданий указаны различные символы:



Стрелка указывает, что это здание ОБМЕНИВАЕТ товары одного типа на другой.



Некоторые здания обладают уникальными свойствами. На них указан текст для лучшего понимания их свойств.



Это здание позволяет Вам ПОЛУЧИТЬ 1 Камень и купить здание, отгрузив товары. Выполняется в любом порядке.



В этом здании Вы ПОЛУЧАЕТЕ 1 единицу Скота за каждый символ Якоря, что у Вас есть. Якоря можно найти на зданиях.



Другие здания позволяют Вам изменить спрос на товары на планшете рынка.

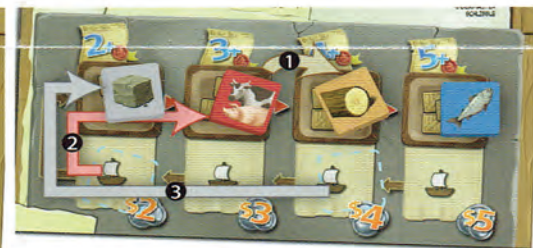
Если у Вас достаточно товаров для отгрузки, Вы можете спустить маркер товара на рынке вниз на корабль под ячейкой и получить указанное количество денег. Вы можете (и чаще всего должны будете) отгрузить несколько разных товаров за один раз, чтобы получить достаточно денег для покупки здания. Теперь уменьшите число товаров выбранных типов на складе до 0, передвинув маркер этого товара – когда отгружаете товары, то должны отгрузить весь товар, что у Вас есть. Любые излишки сверх того, что требуется, пропадают – из-за погоды, невыгодной сделки и т.п.

В этом примере Вы отгружаете все свой 6 Камней и получаете \$4.



После этого отрегулируйте рынок – сдвиньте все товары, оставшиеся в ячейках рынка (те, которые Вы не отгрузили в этот раз) как можно дальше вправо, не меняя порядок и оставляя по 1 маркеру товара в каждой ячейке. В этом случае самые дешевые ячейки рынка останутся пустыми. Теперь слева направо передвиньте маркеры отгруженных товаров по стрелкам на свободные ячейки рынка.

В этом примере Вы отгрузили Камни и Скот на сумму \$6, после этого рынок изменяется.



Теперь, когда у Вас есть деньги после отгрузки товара, Вы можете купить здание из числа открытых. Возьмите здание, стоимость которого равна или меньше той суммы, которую Вы выручили в этот ход, и добавьте его в свою игровую зону – оно теперь Ваше. Если другие игроки решат воспользоваться им, то они должны будут заплатить пошлину (1 товар по их выбору), а Вы теперь получаете бонус его особых символов. Если после покупки у Вас остались деньги, то они все уходят на налоги – Вы не можете сохранить эти деньги. Вы можете купить только одно здание в ход, если только действие не говорит иное (например, Library позволяет Вам купить 2 здания за один ход). После покупки здания откройте новую карту здания из колоды и положите ее в ряд открытых карт.

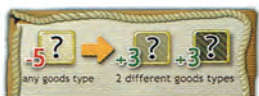
ПОБЕДА В ИГРЕ

Как только игрок купил свое 4-е здание, все остальные игроки делают свой последний ход. После этого игроки подсчитывают свои Победные очки и добавляют любые бонусы от их Особых Свойств. У кого больше очков, тот и победил! В случае ничьи побеждает тот игрок, у кого больше зданий. Если ничья сохраняется, то выигрывает тот, у кого больше ресурсов. Другие игроки теперь могут ворчать, искать оправдания и требовать реванша!

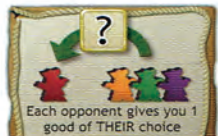
КАК РАБОТАЮТ ЗДАНИЯ

Когда в свой ход Вы ставите фишку на свободное здание, то должны выполнить все Действие, описанное в нижней части карты настолько, насколько сможете. Эти действия обычно позволяют Вам получать товары, обменивать их, покупать здания или выполнять другие особые действия.

На части Действий карт зданий указаны различные символы:



Стрелка указывает, что это здание ОБМЕНИВАЕТ товары одного типа на другой.



Некоторые здания обладают уникальными свойствами. На них указан текст для лучшего понимания их свойств.



Это здание позволяет Вам ПОЛУЧИТЬ 1 Камень и купить здание, отгрузив товары. Выполняется в любом порядке.



В этом здании Вы ПОЛУЧАЕТЕ 1 единицу Скота за каждый символ Якоря, что у Вас есть. Якоря можно найти на зданиях.



Другие здания позволяют Вам изменить спрос на товары на планшете рынка.

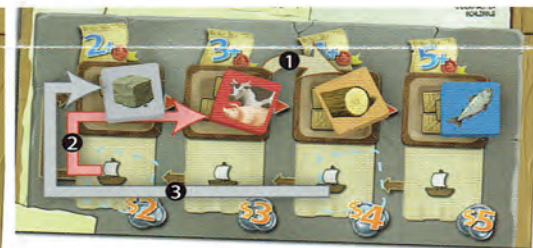
Если у Вас достаточно товаров для отгрузки, Вы можете спустить маркер товара на рынке вниз на корабль под ячейкой и получить указанное количество денег. Вы можете (и чаще всего должны будете) отгрузить несколько разных товаров за один раз, чтобы получить достаточно денег для покупки здания. Теперь уменьшите число товаров выбранных типов на складе до 0, передвинув маркер этого товара – когда отгружаете товары, то должны отгрузить весь товар, что у Вас есть. Любые излишки сверх того, что требуется, пропадают – из-за погоды, невыгодной сделки и т.п.

В этом примере Вы отгружаете все свой 6 Камней и получаете \$4.



После этого отрегулируйте рынок – сдвиньте все товары, оставшиеся в ячейках рынка (те, которые Вы не отгрузили в этот раз) как можно дальше вправо, не меняя порядок и оставляя по 1 маркеру товара в каждой ячейке. В этом случае самые дешевые ячейки рынка останутся пустыми. Теперь слева направо передвиньте маркеры отгруженных товаров по стрелкам на свободные ячейки рынка.

В этом примере Вы отгрузили Камни и Скот на сумму \$6, после этого рынок изменяется.



Теперь, когда у Вас есть деньги после отгрузки товара, Вы можете купить здание из числа открытых. Возьмите здание, стоимость которого равна или меньше той суммы, которую Вы выручили в этот ход, и добавьте его в свою игровую зону – оно теперь Ваше. Если другие игроки решат воспользоваться им, то они должны будут заплатить пошлину (1 товар по их выбору), а Вы теперь получаете бонус его особых символов. Если после покупки у Вас остались деньги, то они все уходят на налоги – Вы не можете сохранить эти деньги. Вы можете купить только одно здание в ход, если только действие не говорит иное (например, Library позволяет Вам купить 2 здания за один ход). После покупки здания откройте новую карту здания из колоды и положите ее в ряд открытых карт.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Как только игрок купил свое 4-е здание, все остальные игроки делают свой последний ход. После этого игроки подсчитывают свои Победные очки и добавляют любые бонусы от их Особых Свойств. У кого больше очков, тот и победил! В случае ничьи побеждает тот игрок, у кого больше зданий. Если ничья сохраняется, то выигрывает тот, у кого больше ресурсов. Другие игроки теперь могут ворчать, искать оправдания и требовать реванша!