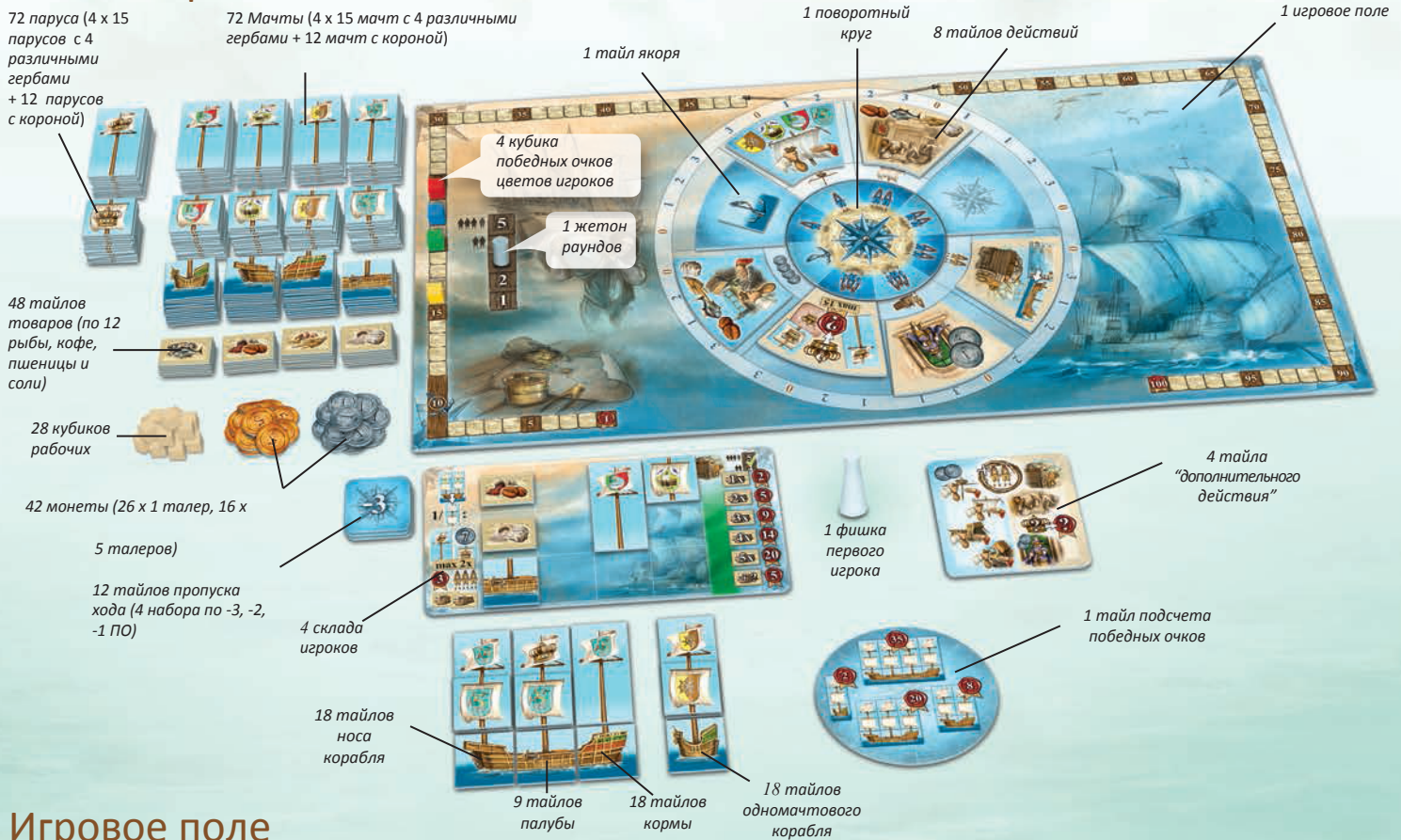


NAUTICUS

Обзор игры

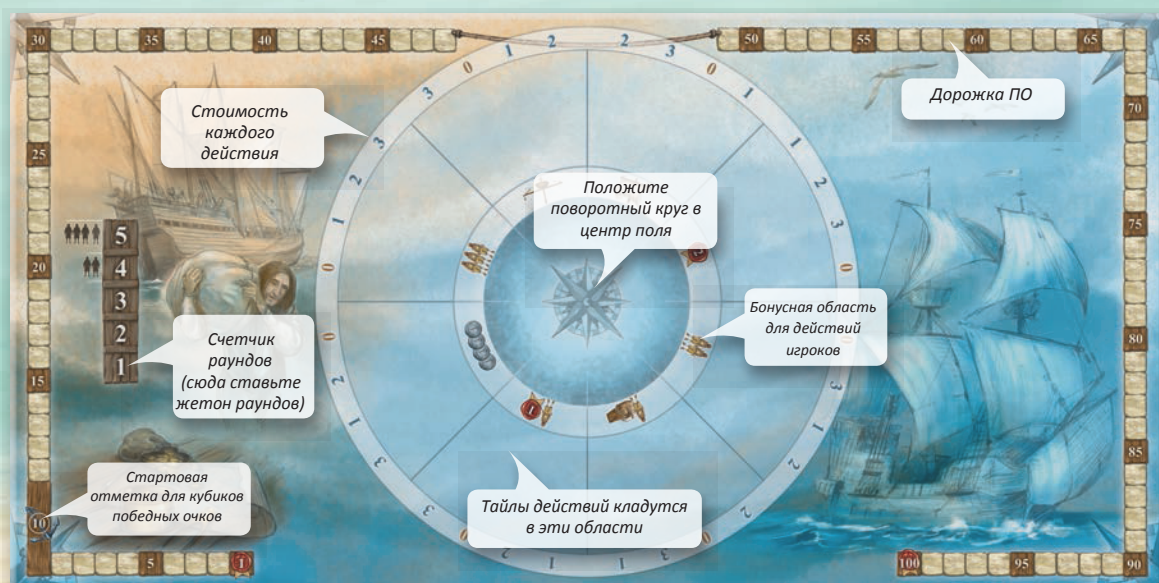
Игроки выступают в роли владельцев верфи, купцов и капитанов торгового флота в одном лице. Как владелец верфи, вы будете строить корабли различного размера. В качестве купца вы будете закупать товары, которые необходимо перевезти с помощью кораблей, которыми и будете командовать как капитан. За перевезенные товары и построенные корабли вас вознаградят победными очками. Тот, кто наберет больше всех очков после 5-го раунда (или 4-го при игре вдвоем), и станет победителем.

Состав игры



Игровое поле

Игровое поле кладется посередине стола.



На поле выкладываются следующие компоненты:

- На середину поля выкладывается **поворотный круг**. В начале игры совместите сектор с якорем с бонусной областью с изображением трех рабочих (см. рисунок справа).
- **Жетон раундов** помещается на цифру 1 счетчика раундов.
- Каждый игрок помещает свою **кубик победных очков** на отметку 10 дорожки победных очков.



Остальные компоненты игры:

- **Рабочие** выкладываются рядом с полем в общий запас.
Тайлы кораблей (Одномачтовый корабль, Нос, Палуба, Корма, Мачта и Парус) сортируются по типам и выкладываются в 14 стопок лицом вверх рядом с полем (удобнее всего отсортировать Мачты и Паруса по рисунку на них (10 стопок), а все остальные тайлы разложить по типам (еще 4 стопки)).
- **Тайлы товаров** также сортируются по типам и выкладываются в 4 стопки лицом вверх рядом с полем.
Все **талеры** выкладываются рядом с полем в общий банк.
8 **тайлов действий**, **тайл якоря** и **тайл подсчета победных очков** отложите пока в сторону.

Каждый игрок получает в начале игры:

- 1 **склад**, который игрок выкладывает перед собой.
- 4 **рабочих** из общего запаса, которых он выставляет позади склада в свой персональный запас.
- 15 **талеров** в монетах любого достоинства, которые выкладываются рядом со складом в персональный запас игрока.
- 1 **тайл “дополнительного действия”**
- 1 набор **тайлов пропуска хода** (с -3, -2, -1 ПО), которые кладутся стороной с числами вверх рядом со складом (-1 ПО внизу стопки, -3 ПО наверху стопки).

Замечания по использованию компонентов игры

- Следующая информация открыта для других игроков: число и тип всех рабочих и монет в персональном запасе игрока, тайлы на складе, доставленные товары и состояние тайлов пропуска хода и тайла “дополнительного действия”. Эти компоненты игры и их число должны быть четко видны другим игрокам и они должны иметь возможность осмотреть их, если захотят.
- Рабочие и монеты в общем запасе считаются бесконечными. В тех редких случаях, если они закончатся, используйте временную замену из подручных средств.
- Тайлы кораблей и товаров ограничены. Если стопка тайлов определенного типа закончилась, то игрок больше не может их приобретать. В любой момент можно пересчитать оставшиеся тайлы в любой стопке.

Самый неопытный игрок получает фишку первого игрока (и становится первым игроком). Игрок, ходящий вторым, получает 1 дополнительный талер.

При игре вдвоем третий игрок получает 2 дополнительных талера и 1 дополнительного рабочего.

При игре вчетвером третий игрок получает 1 дополнительный талер и 1 дополнительного рабочего. А четвертый игрок получает 2 дополнительных талера и 2 дополнительных рабочих.

Примечание: После завершения каждой фазы действий фишка первого игрока переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Игра

Положите поворотный круг в середину поля и совместите сектор с якорем с бонусной областью с изображением 3 рабочих.

Положите жетон раундов на цифру 1 счетчика раундов.

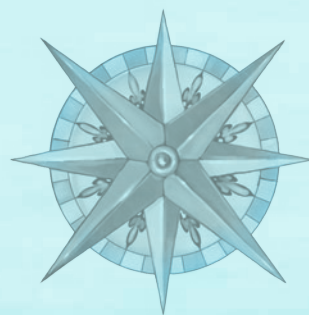
Положите кубики победных очков на отметку 10 дорожки победных очков.

Поместите всех рабочих в общий запас рядом с полем. Рассортируйте тайлы кораблей по типам в 14 стопок.

Рассортируйте тайлы товаров по типам в 4 стопки.
Положите все монеты в общий запас рядом с полем.

Каждый игрок получает:

1 склад, 4 рабочих, 15 талеров,
1 тайл “дополнительного действия”, 1 набор тайлов пропуска хода.



Вся информация о рабочих, монетах, тайлах и т.п., принадлежащих игрокам, должна быть открыта по ходу игры.

Количество рабочих и монет в общем запасе считаются неограниченными.

Тайлы кораблей и товаров ограничены.

Первым игроком становится самый неопытный игрок.

Второй игрок получает 1 дополнительный талер.

При игре вдвоем третий игрок получает 1 дополнительного рабочего и 2 талера.

При игре вчетвером третий игрок получает 1 дополнительного рабочего и 1 талер, а четвертый игрок получает 2 дополнительных рабочих и 2 талера.

Обзор игры

Основная составляющая игры Nauticus - корабли. Построенные корабли приносят в конце игры победные очки, а в ходе игры они необходимы, чтобы получать дополнительные победные очки за доставку товаров. Игроки могут строить корабли 4 разных размеров (1, 2, 3 или 4 тайла). Корабли большего размера приносят намного больше победных очков, но их сложнее построить и проходит больше времени прежде, чем их можно использовать для перевозки товаров, поскольку каждая часть корпуса корабля должна иметь мачты и паруса с одинаковым рисунком.

Nauticus разбит на раунды. При игре 3-4 игроков игра длится 5 раундов. При игре вдвоем длительность игры составляет 4 раунда. Каждый раунд состоит ровно из 7 фаз действия. Сами игроки решают, что это будут за действия, и в каком порядке они будут сыграны. В начале фазы действия текущий первый игрок выбирает действие. Затем это действие отыгрывается им, а затем и всеми остальными игроками в порядке по часовой стрелке. Таким образом все игроки остаются постоянно включены в игру. Как только все игроки совершили действие или спасовали, первый игрок меняется. Следующий игрок выбирает следующее действие. В конце раунда наступает короткая фаза подготовки, в ходе которой создается новое колесо действий на следующий раунд, а игроки получают штрафы за оставшиеся у них тайлы пропуска хода. Затем начинается следующий раунд, и так далее, пока все 4 или 5 не будут отыграны.

Золотое правило

Золотое правило игры Nauticus: безо всяких исключений, когда игрок получает тайл бесплатно (без оплаты талерами), он должен положить его на свой склад. Так как это правило легко упустить в разгар игры, то, когда вы объясняете правила другим игрокам, на нем стоит сделать акцент.

Подготовку к новому раунду

- Жетон раунда перемещается на одну позицию вверх по счетчику раундов (но не перед первым раундом!).
- Поворотный круг вращается так, чтобы сектор с якорем совпал с тайлом действия, на котором лежит тайл якоря (но не перед первым раундом).
- После поворота круга тайл якоря откладывается в сторону. Затем первый игрок собирает все 8 тайлов действий, перетасовывает их и выкладывает лицом вверх по тайлу на каждое место для тайлов действий на поле, начиная с расположенного рядом с сектором с якорем.

Порядок хода

Раунд состоит из 7 фаз действия. Первый игрок начинает первую фазу, выбирая один из восьми тайлов действий, и выполняя это действие. Или же он может спасовать вместо выполнения выбранного действия. Затем следующий игрок по часовой стрелке выбирает, хочет ли он выполнить это же действие или спасовать. Процесс продолжается, пока все игроки не решат, хотят ли они выполнять это действие или спасовать. На этом данная фаза действия завершается. Выбранный тайл действия переворачивается и больше недоступен до конца раунда. После первой фазы тайл якоря выкладывается на перевернутый тайл действия. Фишка первого игрока передается по часовой стрелке. Новый первый игрок начинает следующую фазу действия, выбирая из оставшихся тайлов действий (он может выполнить это действие или спасовать). Как только все игроки за ним сделают свой выбор (выполнить это действие или спасовать), фишка первого игрока опять передается следующему игроку по часовой стрелке и процесс повторяется, пока 7 из 8 тайлов действия не будут отыграны. Оставшееся действие в этом раунде выполняться не будет.

Можно строить корабли 4 размеров: 1, 2, 3 и 4 тайла.

На одном корабле могут быть мачты/паруса только с одним рисунком.

Игра вдвоем: 4 раунда.

Игра вдвоем-вчетвером: 5 раундов.

Каждый раунд состоит из семи фаз действия.

Первый игрок выбирает действие, выполняет его, затем остальные игроки могут выполнить то же самое действие. После этого первый игрок меняется.

Конец раунда: создается новое колесо действий, а игроки получают штрафы за оставшиеся у них тайлы пропуска хода.

Золотое правило

Когда вы получаете тайл бесплатно (не оплачивая его деньгами), вы должны сначала поместить его на ваш склад.

Подготовку к новому раунду

Подвиньте жетон раунда.

Поверните поворотный круг так, чтобы сектор с якорем у него совпал с тайлом якоря, оставшимся с предыдущего раунда. Отложите тайл якоря в сторону. Перетасуйте все тайлы действий и разложите их в случайном порядке на поле, начиная с места рядом с сектором с якорем на поворотном круге.

Порядок хода

Раунд = 7 фаз действия

Первый игрок: Выбирает любое действие, выполняет его или пасует.

Все остальные игроки в порядке по часовой стрелке: выполняют это же действие или пасуют.

Конец фазы: переверните тайл действий, выложите тайл якоря (только в первой фазе), передайте фишку первого игрока следующему игроку по часовой стрелке. Новый первый игрок выбирает следующее действие, и т.д. Конец раунда: После 7 фаз действия. Восьмой тайл действий не активируется.

Выполнение действий

1. Бонус

Игрок, выбравший тайл действия, получает бонус, указанный на поворотном круге в секторе рядом с выбранным тайлом действия. Игрок получает этот бонус, независимо от того, выполняет ли он действие, или пасует. Когда игрок получает бонус, он сдвигает тайл действия по направлению к кругу так, чтобы иконка с бонусом оказалась закрытой. Затем он решает, хочет ли он выполнить действие (на рисунке ниже это действие “купить часть корпуса корабля”) или нет.

Важно: только игрок, выбравший действие, получает бонус. Все остальные игроки, могут только выполнить это действие или спасовать.

Выполнение действий

Бонус

Первый игрок получает бонус, указанный рядом с выбранным тайлом действий, независимо от того, выполняет ли он это действие или пасует.

Все остальные игроки бонус этого действия не получают.



Пример: Алексей - первый игрок - выбирает действие “купить часть корпуса корабля”. Он получает указанный рядом бонус (2 ПО). Затем он сдвигает тайл действия так, чтобы он закрыл область, на которой этот бонус изображен.

В игре доступны следующие бонусы (начиная с трех рабочих и дальше по в порядке по часовой стрелке, как они напечатаны на круге в центре поля):

3 Рабочих (бежевого цвета): первый игрок получает 3 рабочих из общего запаса и помещает их в свой персональный запас.

Мачта: первый игрок бесплатно получает одну “обычную” мачту (без короны) с выбранным им гербом и кладет ее в свой склад.

Парус: первый игрок бесплатно получает один “обычный” парус (без короны) с выбранным им гербом и кладет его в свой склад.

2 Победных очка: первый игрок получает 2 ПО и перемещает свой кубик победных очков по дорожке на 2 деления.

2 Рабочих (бежевого цвета): первый игрок получает 2 рабочих из общего запаса и помещает их в свой персональный запас.

1 рабочий (бежевого цвета) и **1 товар:** первый игрок получает одного рабочего из общего запаса и помещает его в свой персональный запас. Кроме того он получает любой товар на свой выбор и кладет его в свой склад.

1 рабочий (бежевого цвета) + **1 Победное очко:** первый игрок получает одного рабочего из общего запаса и помещает его в свой персональный запас. Кроме того он получает 1 ПО и перемещает свой кубик победных очков по дорожке на 1 деление.

4 талера: первый игрок берет 4 талера из общего запаса.

Бонусы

3 рабочих: игрок получает 3 рабочих.

Мачта/Парус: игрок получает тайл мачты/паруса (только мачта/парус без короны). 2

победных очка: игрок получает 2 ПО.

2 рабочих: игрок получает 2 рабочих.

1 рабочих + 1 товар: игрок получает

1 рабочего и 1 товар.

1 рабочий + 1 победное очко: игрок получает

1 рабочего и 1 победное очко.

4 талера: игрок получает 4 талера.

2. Синие рабочие на поворотном круге

На поворотном круге изображены рабочие в синей одежде. В каждом секторе, кроме сектора с якорем изображены 1, 2 или 3 рабочих. Все игроки, выбравшие действие, могут использовать рабочих, изображенных рядом с этим действием. Важно: в отличие от рабочих в бежевом (на бонусных областях), вы не получаете синих рабочих из общего запаса. Эти 1, 2 или 3 рабочих - “виртуальные”. Они доступны только для совершения выбранного действия. Если игрок не использует всех тех рабочих, они просто остаются не использованными - игрок не может их сохранить для других действий.

Синие рабочие на поворотном круге.

Эти рабочие доступны любому игроку, который выбрал связанное с ними действие. Они предоставляются игроку не в виде ресурсов из общего запаса, а “виртуально”, подразумевая, что игрок может использовать их только для совершения данного действия.

3. Действия

3.1 Общие положения

- Когда действие выбрано, первый игрок выполняет его, а затем все остальные игроки по часовой стрелке могут выполнить это же действие. Выполнение действий не обязательно. Вместо этого игрок может спасовать (даже первый игрок, выбравший это действие). Если игрок пасует, он переворачивает тайл пропуска хода (сначала -3, второй раз -2, и последний раз -1). На обратной стороне тайлов пропуска хода изображена корона (ее значение объясняется в п.3.2.2.4 “Подсчет корон”).
- Выбранное действие может быть выполнено одним игроком несколько раз. Но для выполнения действия каждый раз необходим рабочий. Можно (и нужно) использовать синих рабочих, указанных на поворотном круге рядом с действием. Но если вы хотите использовать действие большее число раз, чем имеется синих рабочих, вы должны добрать необходимое число рабочих из вашего персонального запаса (и вернуть их в общий запас).
- В игре 4 тайла действий с синим фоном и 4 тайла с бежевым фоном.
- Числа 0, 1, 2 и 3, напечатанные на поле рядом с областями для тайлов действий важны только для синих тайлов действий. С помощью этих синих тайлов вы покупаете части корабля или товары. Они стоят вам не только рабочих, но и талеров. Цена конкретной части корабля/товара зависит от числа, которое указано рядом с этой частью корабля/товаром. За бежевые тайлы не придется платить в талерах, поэтому цифры 0, 1, 2 и 3 просто игнорируйте.
- Указанная цена (0, 1, 2 или 3) только за первый тайл/товар каждого типа. Чтобы купить еще один такой же тайл/товар, необходимо заплатить дополнительно 4 талера за каждый, независимо от указанной цены этого тайла/товара (и, как обычно, 1 рабочего).
- Если игрок покупает все 4 разных части корабля/товара, изображенные на тайле действия, он получает 1 дополнительный тайл/товар, указанный на тайле действия (для этого не надо использовать рабочего). Напоминаем: все тайлы, полученные бесплатно, должны выкладываться на склад. При этом рабочие в понятие “бесплатно” не входят, т.е., если вы купили тайл за 0 монет, он считается “бесплатным”, даже если вы использовали рабочего для его покупки. И вы должны поместить его на склад.
- С другой стороны, все тайлы, за которые вы заплатили хотя бы 1 талер, могут быть использованы немедленно и их нет необходимости помещать на склад (см. также подробное описание каждого действия ниже).

Действия

Действия выполнять не обязательно.

Спасовавший игрок переворачивает один из его тайлов пропуска хода на сторону с короной.

Выбранное действие можно выполнить несколько раз подряд. Каждое выполнение стоит 1 рабочего. Если вы использовали всех напечатанных рядом с действием синих рабочих, можете использовать дополнительных рабочих из вашего запаса.

Синие действия требуют дополнительно оплату в талерах. Точная цена определяется числами 0-3, напечатанными на поле рядом с тайлами.

Бежевые действия не требуют оплаты в талерах, числа рядом с ними просто игнорируйте.

Указанная цена действует только для первой покупки тайла/товара такого типа. Дополнительный тайл/товар такого же типа всегда стоит 4 талера.

Купивший 4 разных части корабля/товара получает бонусом еще 1 тайл/товар, из тех, что указаны на тайле действия.

Полученные бесплатно части корабля/товары помещаются на склад.

Части корабля/Товары, за которые было уплачено деньгами, могут использоваться сразу же.



Пример: первый игрок выбирает действие “купить часть корпуса корабля”. Он получает бонус 2 ПО и сдвигает тайл, закрывая бонусную область. Затем он выполняет действие “купить часть корпуса корабля”. Он покупает 4 разных части корпуса, указанные на тайле. И должен заплатить за них 6 талеров и 4 рабочих. 2 синих рабочих доступны ему (изображены на поворотном круге рядом с тайлом действия), поэтому он добавляет 2 рабочих из своего персонального запаса (возвращает их в общий запас). Поскольку он купил 4 разные части корабля, он получает еще одну часть (по своему выбору) бесплатно и кладет ее в свой склад.

Затем ходит следующий игрок. Он покупает нос и корму, и платит $1 + 3 = 4$ талера за них. Для покупки ему требуется 2 рабочих, поэтому ему не надо добавлять рабочих из своего запаса (он использует синих). Третий игрок “покупает” за 0 талеров одномачтовый корабль и выкладывает его на свой склад. Он не платит талеров и рабочих (т.е. ему нужен всего один рабочий, а он может распоряжаться двумя синими). Лишний синий рабочий просто не используется им (и не сохраняется на последующие ходы).

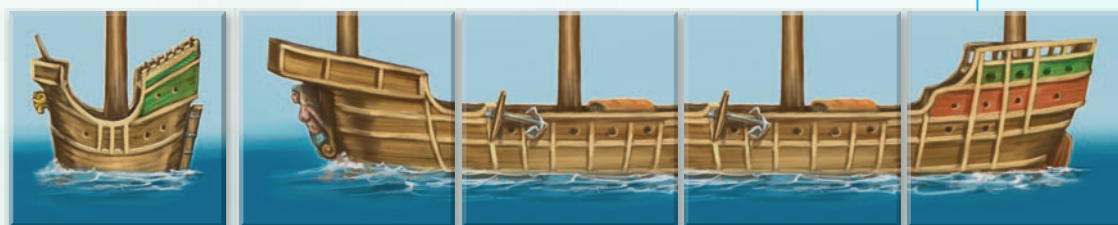
3.2 Действия игроков

3.2.1 Платные действия (синие тайлы действий)

Числа 0, 1, 2, 3 рядом с тайлами действия важны только для платных действий (синие тайлы). Число означает цену тайла, изображенного рядом с ним. "Платные" - означает, что каждое действие требует 0-4 талера в дополнение к обычной оплате (1 рабочий).

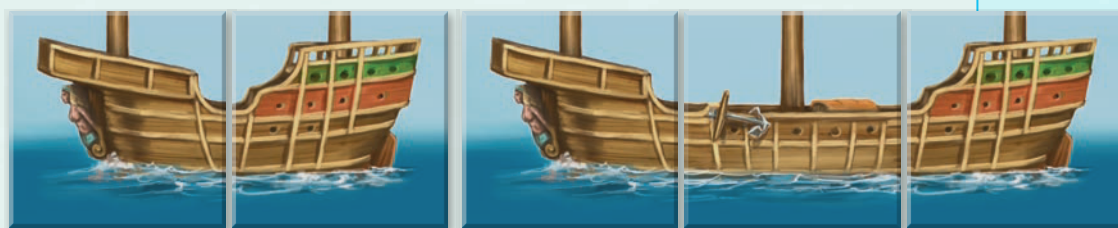
3.2.1.1 Купить часть корпуса корабля

Корпус корабля - это его основа. Но без мачт, парусов и товаров их нельзя использовать в нашей игре. Из частей корпуса можно построить корабли 4 разных размеров. Для корабля из 1 тайла используется тайл "одномачтового корабля". Корабли большего размера состоят из тайлов носа, кормы и 0-2 тайлов палубы.



Корабль из 1 тайла

Корабль из 4 тайлов



Корабль из 2 тайлов

Корабль из 3 тайлов

Когда игрок покупает тайлы корпуса, все бесплатные тайлы он должен положить на склад ("Золотое правило"), а остальные может положить перед собой, в свою "верфь". Если игрок соединил между собой тайлы носа и кормы, создав корабль из 2 тайлов, то он уже не может вставить между ними палубы. Также он не может оставить между носом и кормой разрыв для 1 или 2 тайлов, чтобы построить корабль из 3 или 4 тайлов попозже. При этом игрок может положить нос и корму раздельно, но то будет означать, что у него находятся "в производстве" 2 разных корабля (а не один). И эти 2 тайла нельзя будет позже соединить.

Примечание: нет необходимости завершать корпус корабля за одно действие. Возможно (а в случае больших кораблей - и очень вероятно), что потребуются несколько действий "Купить часть корпуса корабля", чтобы построить корпус.

Действия игроков

Платные действия

Стоят 0-4 талера + 1 рабочий за каждое.

Купить часть корпуса корабля

В игре есть следующие тайлы корпуса: одномачтовый корабль, нос, корма и палуба.

Тайл одномачтового корабля нужен для создания кораблей из 1 тайла. Из тайлов носа, кормы и палубы можно сделать корабли размера в 2, 3 или 4 тайла.

Тайлы корпуса, которые игрок не должен помещать на склад, могут быть выложены перед ним на стол (в "верфь" игрока).

Все тайлы, которые были помещены на верфь, не могут перемещаться и меняться местами.

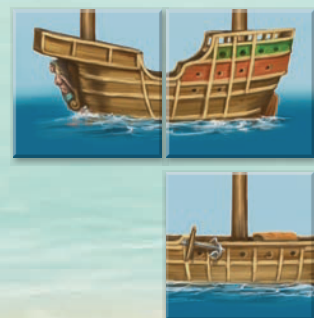
Корабли, размер корпуса которых "зафиксирован", выложенными носом и кормой, не могут больше увеличиваться или сокращаться.



Тайл действия
"Купить часть корпуса корабля"

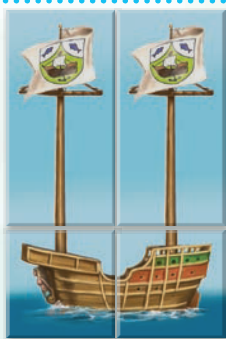
Пример:

Алексей покупает 4 разных тайла с помощью действия "Купить часть корпуса корабля" и платит за них 4 рабочими и 6 талерами. В качестве бонуса он получает еще один тайл корпуса (по своему выбору) бесплатно. Он выбирает в качестве бонусного тайл "одномачтового" корабля. Оба тайла "одномачтового" корабля он должен поместить на склад, так как они достались ему бесплатно. Затем он строит корабль из 2 тайлов, с помощью тайлов носа и кормы. Тайл палубы он откладывает в сторону, начиная строительство еще одного корабля. Он планирует получить позже еще тайлы корпуса и построить корабль из 3 или 4 тайлов.



3.2.1.2 Купить мачту

Существует 5 типов мачт, различающихся по гербам, изображенных на их флагах. Только 4 типа мачт можно купить с помощью этого действия. Мачту с короной нельзя купить, ее можно получить только как награду за завершение строительства корабля (см. стр. 10 “4 награды за постройку корабля”). Купленные мачты могут быть немедленно поставлены на ранее купленные части корпуса корабля. И не важно, заверченный ли это полностью корпус, или нет. Но есть ограничение: один корабль может нести на себе только один тип мачт (нельзя использовать в одном корабле мачты с разным рисунком). Исключение: мачты с короной - это “джокер”. Их можно сочетать с любыми другими типами мачт. Купленные мачты, которые невозможно сразу поставить на корпус корабля, а также мачты, полученные бесплатно и те, которые игрок не желает размещать немедленно, должны помещаться на склад игрока.



Пример:

Алексей покупает 1 красно-зеленую мачту с китом за 0 талеров и 2 светло-зеленые мачты с якорем, первую из них за 1 талер, а вторую за 4 талера. Для совершения этих действий он также тратит 3 рабочих. Мачту с китом он должен положить на склад, а 2 мачты с якорем может использовать сразу же.

3.2.1.3 Купить паруса



Существует 5 типов парусов, различающихся по гербам, изображенных на них. Только 4 типа парусов можно купить с помощью этого действия. Паруса с короной нельзя купить, их можно получить только как награду за завершение строительства корабля (см. стр. 10 “Награда за постройку корабля”). Купленные (и оплаченные) паруса можно немедленно выложить на мачты с таким же гербом, как и на этих парусах. За исключением



Правильно построенный корабль



Правильно построенный корабль с мачтами и парусами с коронами.



Неправильно построенный корабль, т.к. в нем используются два разных типа парусов. Желто-коричневые паруса с колесом в нарушение правил помещены на мачту с короной, не смотря на то, что ранее на этом корабле были размещены мачта и паруса с якорем, и только такие мачты и паруса должны были размещаться на этом корабле (+ еще мачты и паруса с “джокерами” коронами).

Купить мачту

За это действие можно купить только 4 типа обычных мачт. Мачту с короной купить нельзя.

Мачты с коронами можно получать как награду за окончание строительства корабля.

Купленные за деньги мачты можно сразу же помещать на корпуса кораблей, находящиеся на верфи, независимо от того, завершен ли корпус, или нет.

На каждом корабле можно использовать только один тип мачт (за исключением мачт с коронами, они являются “джокерами” и их можно использовать вместе с любыми другими типами мачт).

Купить паруса

За это действие можно купить только 4 типа обычных парусов. Паруса с короной купить нельзя.

Паруса с коронами можно получать как награду за окончание строительства корабля.

Купленные за деньги паруса можно сразу же размещать на мачтах того же типа, находящихся на верфи. На каждом корабле можно использовать только один тип мачт и парусов (за исключением парусов и мачт с коронами, они являются “джокерами” и их можно использовать вместе с любыми другими типами парусов и мачт).

3.2.1.4 Купить товары

Покупка товаров происходит таким же образом, как и покупка частей корабля. Купленные (и оплаченные) товары выкладываются под тайлами корпуса корабля на верфи, в том числе и под не завершёнными кораблями. Каждый тайл корпуса корабля может вмещать в себя ровно 1 тайл товара, который кладется прямо под ним. Товары, загружаемые таким образом на корабль, не должны быть одинаковыми. Загруженные на корабль товары нельзя позже переместить на другие корабли. Их можно будет снять с корабля только при помощи действия “Доставить товары”. (см. стр. 9, действие “3.2.2.3. Доставка товаров”).



Купить товары

Купленные товары выкладываются под тайлами корпуса корабля.

Под каждый тайлом корпуса корабля может лежать только 1 товар, при этом корабль может быть не достроенным.

Корабль может перевозить любые типы товаров, и они не должны быть одинаковыми для одного корабля.

Загруженные на корабль товары нельзя перемещать. Они снимаются с корабля только при помощи действия “Доставка товаров”.



Тайл действия “Купить товары”

Пример:

Алексей покупает 4 товара: 1 рыбу, 1 пшеницу и 2 кофе. Второй кофе стоит ему 4 талера. Всего он расходует 4 рабочих и 7 талеров. 1 кофе и пшеницу он помещает под двумя частями корпуса на верфи. Кофе, который достался ему бесплатно, и рыбу он кладет на склад. При определенных обстоятельствах для Алексея было бы выгоднее купить всесто второго кофе за 4 талера соль за 3 талера и получить в качестве бонуса за покупку всех четырех типов товаров один товар (то же кофе, например) бесплатно. Это бы сэкономило ему 1 талер, но тогда бы ему пришлось оба кофе положить на склад, так как оба они были получены бесплатно.

3.2.2 Бесплатные действия (Бежевые тайлы)

Когда игроки выполняют одно из 4 бесплатных действий, цифры 0-3 рядом с тайлами действий просто игнорируются. “Бесплатные” - означает, что эти действия не требуют оплаты в талерах, но для их выполнения по-прежнему необходим 1 рабочий (за каждое выполняемое действие).

3.2.2.1 Транспортировка (со склада на верфь)

На складах у игроков хранятся товары и части корабля, которые игроки получили бесплатно или решили не добавлять на верфь при получении. Каждая часть корпуса корабля, парус и товар требуют 1 область на складе для хранения. Мачты занимают 2 области. В любой момент вы можете перегруппировывать вещи, хранящиеся на складе, как сочтете нужным (например, если вы хотите поместить на склад мачту, но у вас нет двух рядом расположенных областей). Но если все 12 областей на складе заполнены, вы больше не можете размещать на нем части корабля и товары. При помощи действия “транспортировка” игрок перемещает части корабля и товары со склада на верфь. Вы можете переместить любое количество тайлов на верфь с помощью этого действия, но для перемещения каждого тайла вам потребуется 1 рабочий. Тайлы могут добавляться к существующим кораблям или начинать новые.



3.2.2.2 Снятие денег со счета

С помощью этого действия возьмите деньги из общего запаса. За каждого использованного рабочего игрок получает 2 талера из общего запаса.



Бесплатные действия

Они не требуют оплаты в талерах. Но на каждое выполняемое действие по-прежнему требуется 1 рабочий.

Транспортировка со склада на верфь

На складе 12 областей. Для хранения каждого тайла требуется 1 область склада, кроме мачт - им требуется 2 области. Игроки могут перемещать товары внутри своих складов когда угодно. Если склад заполнен - то в него больше ничего нельзя добавлять.

С помощью этого действия тайлы перемещаются со склада на верфь (для строительства кораблей и загрузки товаров). Для перемещения тайлов на верфь требуется 1 рабочий за каждый перемещаемый тайл.

Снятие денег со счета

Получить 2 талера из общего запаса за каждого задействованного рабочего.

3.2.2.3 Доставить товары

Это действие могут выполнять только игроку, у которых есть как минимум один построенный корабль (корпус + мачта(-ы) + парус (-а)), полностью загруженный товарами (т.е. под каждой частью корпуса лежит тайл товаров). Если игрок выбирает действие “Доставить товары”, то он может доставить товары с любого количества полностью готовых и загруженных кораблей. При этом он обязан доставлять полностью весь груз с каждого из таких кораблей. За каждый товар, доставляемый таким образом, требуется “заплатить” одного рабочего. Запрещено доставлять только часть товаров с одного корабля. Таким образом, если игрок не может доставить все товары с большого корабля, поскольку у него не хватает рабочих, он не может вообще доставлять товары с этого корабля. Доставленные товары складываются справа от склада и сортируются по типу товара. Эти товары принесут игроку победные очки в конце игры; и чем больше товаров одного типа будет доставлено, тем больше очков заработает доставивший их игрок (см. стр. 11, “Победные очки за доставленные товары”). Как только корабль разгружает товары, его снова можно использовать, загружая в него товары для последующих доставок.



3.2.2.4 Награда за короны

Выбрав это действие, вы получаете победные очки, число которых зависит от количества видимых корон. Игрок, выполняющий это действие, подсчитывает все видимые на его тайлах короны. Эти короны могут быть изображены на мачтах и парусах с коронами (и не важно, лежат ли они на складе или являются частью корабля, подходят любые тайлы с коронами). Также считаются короны на обороте тайлов пропуска хода. Сумма корон на мачтах, парусах и перевернутых тайлах пропуска хода определяет число победных очков, которые игрок получает за каждого использованного рабочего. Кубик победных очков подвигается сразу же после действия на соответствующее число делений. Важно: игрок может получить максимум 15 победных очков, используя это действие. Исключение: Если используется тайл “дополнительных действий” (см. стр. 10 “Тайл “Дополнительного действия””), игрок может еще раз в том же раунде получить награду за короны, что увеличивает максимум получения победных очков за это действие до 30 победных очков за раунд один раз за игру.



Доставить товары

Действие доступно только, когда у игрока есть как минимум 1 завешенный корабль, полностью загруженный товарами. Доставить необходимо все товары с каждого выбранного корабля. Для доставки 1 тайла товара необходимо использовать 1 рабочего. Доставленные товары помещаются справа от склада. В конце игры игроки получают победные очки в зависимости от числа доставленных товаров каждого типа. Разгруженные корабли можно использовать (загружать) снова.

Награда за короны

За каждого использованного рабочего получите число победных очков, равное числу открытых корон на ваших тайлах.

Короны бывают изображены на мачтах и парусах с коронами, а также на обороте тайлов пропуска хода.

Этим действием вы можете получить максимум 15 очков за раунд (Исключение: использование тайла “дополнительных действий”).

Пример: у Бориса 1 мачта с короной на построенном корабле и 1 паруса с короной на складе. Кроме того, он использовал (перевернул) 1 тайл пропуска хода. Он использует двух синих рабочих, положенных для этого действия, и 1 коричневого рабочего из своего персонального запаса. За это он получает $3 \times 3 = 9$ победных очков и перемещает свой кубик победных очков по дорожке ПО на соответствующее число делений. Если бы у него было еще 2 коричневых рабочих и он бы их использовал, то он получил бы 15 победных очков, допустимый максимум для этого действия.

3.3 Пропуск хода

Игрок может не выполнять действие, а пропустить его. Это не всегда плохо, ведь каждый раз, когда игрок пропускает ход, он переворачивает 1 из своих тайлов пропуска хода на сторону с короной. В конце раунда каждый игрок теряет победные очки, число которых зависит от неперевернутых тайлов пропуска хода. Игрок, который ни разу не пропускал ход за раунд, теряет 6 победных очков. Пропустив ход 1 раз, он теряет 3 победных очка. Таким образом, как минимум 1 раз за раунд имеет смысл пасовать. Кроме того перевернутый тайл пропуска хода позволяет открыть 1 дополнительную корону, которая приносит победные очки при помощи действия “Награда за короны”. Помните: первый игрок, выбирая действие, может выбрать его и пасовать. Он не выполняет это действие, но бонус первого игрока получает.



Пропуск хода

Любой игрок, не выполняющий действие, переворачивает один свой тайл пропуска хода. В конце раунда, за тайлы пропуска хода, которые не были перевернуты, теряются победные очки.

Каждый перевернутый тайл пропуска хода дает 1 корону (для действия “Награда за короны”).

Первый игрок получает бонус за выбранное действие, даже если он его пропускает.

4. Награда за постройку кораблей

Каждый раз, когда игрок завершает постройку корабля, он ненадолго прерывает свой ход, чтобы получить одну или более наград. Корабль считается достроенным, если у него есть все необходимые части. У корабля размером в 1 тайл, это тайл одномачтового корабля + 1 мачта + 1 парус. У корабля размером в 4 тайла, это 4 тайла корпуса корабля (нос + 2 палубы + корма) + 4 совпадающие по типу мачты + 4 совпадающих по типу паруса. Наличие/отсутствие товаров не влияет на постройку корабля. За каждую мачту на построенном корабле игрок получает одну награду.

Игрок может выбирать из 6 видов наград:



1 мачта с короной:

Игрок получает 1 мачту с короной и кладет ее в свой склад.



1 парус с короной:

Игрок получает 1 парус с короной и кладет его в свой склад.



3 победных очка:

Игрок получает 3 победных очка и на соответствующее число делений перемещает кубик победных очков.



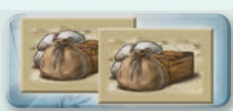
7 талеров:

Игрок берет 7 талеров из общего запаса.



3 рабочих:

Игрок берет 3 рабочих из общего запаса.



2 товара:

Игрок получает 2 разных товара и кладет их в свой склад.

Каждую награду можно получить максимум 2 раза за построенный корабль. Если, например, вы построили корабль из 4 тайлов, то вы можете взять 2 мачты с короной и 2 паруса с короной, или вы можете взять 4 разные награды. Какие именно награды взять, решает игрок, но он не может взять одну и ту же награду более двух раз.

Важно: когда корабль построен, текущий ход прерывается, и игрок получает награду или награды немедленно. Если это происходит во время действия “Транспортировка” и игрок получает в качестве награды, например, парус с короной, то он может сразу после этого выполнить действие “Транспортировка” на этот парус и, возможно, завершить еще 1 корабль, получив награду (или награды) еще раз. Монеты или рабочие, полученные в качестве награды, могут быть сразу же использованы в последующих действиях.

5. Тайл “Дополнительного действия”

Каждый игрок начинает игру с одним тайлом “дополнительного действия”. Этот тайл может быть использован 1 раз за игру во время хода игрока, чтобы выполнить дополнительное действие (по несколько измененным правилам) до или после своего обычного действия. Для начала игрок получает 2 рабочих из общего запаса. Затем он выбирает одно из 8 основных действий и выполнит его с одним изменением: при совершении платных действий каждый тайл стоит 2 талера. Все остальные правила остаются без изменений. Любое действие стоит 1 рабочего. Если вы покупаете тайлы, то каждый первый тайл своего типа стоит вам 2 талера. Все вторые и далее тайлы одного типа стоят, как и прежде, 4 талера. Если вы покупаете все 4 разных тайла, вы, как обычно, получаете 1 бонусный тайл. Как только его “дополнительное действие” было выполнено, тайл “дополнительного действия” возвращается в коробку с игрой.

Важно: тайлы действий на поле не имеют ничего общего с тайлом “дополнительного действия”. Дополнительное действие не ведет к тому, что тайл соответствующего действия на поле переворачивается. И более того, игрок может совершить дополнительное действие даже если тайл на поле с этим действием уже перевернут.

Примечание: лучше всего будет сохранить тайл “дополнительного действия” до последнего раунда, чтобы быть подстраховкой себя на случай, если порядок действий будет не очень выгодным.

Награда за постройку кораблей

Как только игрок завершает строительство корабля, он немедленно получает столько наград, сколько у корабля мачт:

В игре есть 6 разных наград:

Мачта с короной: игрок получает 1 мачту с короной.

Парус с короной: игрок получает 1 парус с короной.

3 победных очка: игрок получает 3 победных очка.

7 талеров: игрок получает 7 талеров.

3 рабочих: игрок получает 3 рабочих.

2 товара: игрок получает 2 разных товара.

Каждый вид награды можно получить максимум 2 раза за один построенный корабль. Игрок может использовать награды сразу же после их получения.

Тайл “Дополнительного действия”

Один раз за игру игрок может выполнить в свой ход одно дополнительное действие.

Когда игрок активирует тайл “дополнительного действия”, он получает 2 рабочих из общего запаса и выполняет любое из 8 основных действий. В случае платных действий, цена тайлов (частей корабля и товаров) составляет 2 талера. А покупка второго тайла такого же типа стоит, как обычно, 4 талера.

Все остальные правила для выполнения действия остаются неизменными.

6. Завершение фазы действий

Как только все игроки завершили выполнение действия, выбранного первым игроком, фаза действий считается оконченной. Первый игрок переворачивает тайл действия на обратную сторону, тем самым делая недоступным для выполнения это действие в текущем раунде (кроме случаев выполнения “Дополнительного действия”). В конце первой фазы действия в раунде тайл якоря размещается на перевернутом тайле действий (см. “Завершение раунда”). Он останется там до конца раунда. Первый игрок передает фишку первого игрока следующему игроку по часовой стрелке. Если на поле два или более тайла действий лежат лицевой стороной вверх, то начинается новая фаза действий и новый первый игрок выбирает действие. После 7 фаз (когда остается только 1 тайл действия) раунд завершается.

Завершение раунда

Как только заканчивается седьмая фаза действий и на поле остается не перевернутым только 1 тайл действий, раунд завершается. Оставшееся действие в этот раунд не выполняется. После этого подсчитываются очки за неиспользованные тайлы пропуска хода. Каждый игрок теряет столько очков, сколько написано на неиспользованных тайлах, и перемещается свой кубик на соответствующее число на дорожке ПО. В тех редких случаях, когда игрок уже стоит на отметке “0” и теряет очки - он уходит в минус. Все тайлы пропуска хода затем переворачиваются на их лицевую сторону (с цифрами потери победных очков). Таким образом каждый игрок начинает новый раунд с потенциальной потерей 6 победных очков и без корон на этих тайлах. Жетон раундов перемещается по счетчику раундов (см. ниже “Завершение игры”). Если как минимум 1 раунд еще остается не сыгранным, то поворотный круг поворачивается так, чтобы его сектор с якорем оказался рядом с тайлом действия, на котором лежит тайл якоря. Как только это происходит, первый игрок забирает тайл якоря с тайла действия и кладет его рядом с полем. Затем он собирает все 8 тайлов действий, перемешивает их и в случайном порядке выкладывает на предназначенные для них места на поле, начиная с места рядом с сектором поворотного круга с якорем. Первый игрок начинает новый раунд, выбирая одно из восьми действий и игра продолжается по тем же правилам, что и в предыдущих раундах. Примечание: в игре не существует постоянного источника доходов в виде талеров и рабочих. игрок начинает с изначальным запасом ресурсов и новые получает только в результате действий, наград и бонусов.

Завершение игры

Игра завершается после пятого раунда (или после четвертого раунда при игре вдвоем). В конце игры все игроки получают победные очки за доставленные товары и построенные корабли. Кроме того, все оставшиеся талеры, неиспользованные рабочие, части корабля на верфи и на складе, а также недоставленные товары, также приносят победные очки. Краткое описание, за что даются победные очки, можно найти на левой и правой стороне склада и на тайле подсчета победных очков.

Победные очки за доставленные товары

Доставленные товары распределяются по стопкам (в зависимости от их типов). За каждый набор одинаковых товаров игрок получает победные очки следующим образом:

Набор из 1 товара: 2 ПО
Набор из 2 товаров: 5 ПО
Набор из 3 товаров: 9 ПО
Набор из 4 товаров: 14 ПО
Набор из 6 товаров: 20 ПО
за каждый товар свыше пятого, игрок получает по 5 дополнительных ПО.

Завершение фазы действий

Фаза действий завершается, когда каждый игрок выполнил действие или пропустил его. Тайл этого действия переворачивается. Если завершившаяся фаза действий была первой в раунде, то на перевернутый тайл действия кладется тайл якоря. Первый игрок меняется по часовой стрелке. Новый первый игрок начинает новую фазу действий и так продолжается до завершения раунда.

Завершение раунда

Раунд завершается после 7 фаз.

Подсчет за тайлы пропуска хода: игроки теряют победные очки, написанные на неиспользованных тайлах. При этом можно уйти в минус на дорожке победных очков.

Затем тайлы пропуска хода переворачиваются на их стороны с отрицательными победными очками.

Передвиньте жетон раундов на счетчике.

Поверните поворотный круг: якорь на секторе круга должен совпасть с тайлом якоря (лежащем на одном из тайлов действия).

Первый игрок перемешивает тайлы действия и выкладывает их на поле, начиная с места, рядом с сектором поворотного круга с якорем.

Завершение игры

Игра завершается после пятого раунда (или после четвертого при игре вдвоем).

Игроки получают победные очки. См. левую и правую сторону склада и тайл подсчета победных очков.

Доставленные товары

Группы доставленных товаров разделяются по типам. Игрок получает 2/5/9/14/20 ПО за каждый набор из 1/2/3/4/5 одинаковых товаров.

Каждый следующий товар сверх пятого в наборе приносит 5 дополнительных ПО,

Победные очки за построенные корабли

Каждый игрок получает победные очки за каждый построенный (завершенный) корабль в зависимости от размера корабля:

Корабль из 1 тайла: 2 ПО

Корабль из 2 тайлов: 8 ПО

Корабль из 3 тайлов: 20 ПО

Корабль из 4 тайлов: 35 ПО



Победные очки за оставшиеся тайлы и кубики

Оставшиеся рабочие, части корабля на верфи и на складе, а также недоставленные товары все обмениваются на 1 талер за каждый тайл/кубик. Затем за каждые 3 талера игрок получает 1 ПО. Оставшиеся талеры будут иметь значение только при разрешении ничьих. Игрок с наибольшим числом победных очков выигрывает игру. При ничьей побеждает тот из игроков с наибольшим числом ПО, у кого осталось больше талеров, не принесших ПО (0, 1 или 2 талера). Если по-прежнему ничья, побеждает игрок с наибольшим числом талеров (включая те, за которые были начислены победные очки). Если ничья сохраняется, то эти игроки разделяют победу.

Построенные корабли

Каждый построенный корабль приносит ПО:

Корабль из 1 тайла: 2 ПО

Корабль из 2 тайлов: 8 ПО

Корабль из 3 тайлов: 20 ПО

Корабль из 4 тайлов: 35 ПО

Оставшиеся тайлы и кубики

Оставшиеся части корабля, товары на складе и верфи, а также рабочие обмениваются на 1 талер за каждый. Затем за каждые 3 талера игрок получает 1 ПО.

Игрок с наибольшим числом ПО побеждает. Ничьи разрешаются с помощью оставшихся талеров.

Пример финального подсчета победных очков:



Победные очки за доставленные товары: набор из 2 пшениц приносит 5 ПО, набор из рыбы приносит 9 ПО, а набор кофе приносит 25 ПО. Итого 39 ПО за доставленные товары.



Победные очки за построенные корабли:

Игрок получил:

- За три корабля из 1 тайла, 6 ПО (3 x 2)

- За корабль из 3 тайлов, 20 ПО.

Всего 34 ПО за построенные корабли.

Победные очки за оставшиеся тайлы и кубики: у игрока остались 2 рабочих и 3 тайла на складе. За них он получает 5 талеров. За части незвершенного корабля (3 палубы, 1 мачта, 1 паруса) он получает еще 5 талеров, а за недоставленные товары еще 3 талера. Всего 13 талеров за оставшиеся тайлы и рабочих, к которым он прибавляет оставшиеся у него 8 талеров. Всего 21 талер за которые он получает 7 ПО ($21 / 3 = 7$). 21 талер он оставляет себе, так как они пригодятся для подсчета при ничьих.

Impressum

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Autoren: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
Redaktion: Sebastian Rapp und Bärbel Schmidt

Illustration: Alexander Jung
Grafik: Michaela Kienle/FINE TUNING

Art. Nr. 692131
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY