

# Правила настольной игры «Мореплаватель» (Navegador)

Автор: Mac Gerdts

Игра для 2-5 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

*На дворе XV век, португальский принц Генрих Мореплаватель собрал лучших картографов и мореплавателей своего времени и поручил им исследовать побережье Африки. Полученный во время этого путешествия опыт в области навигации и кораблестроения привёл к наступлению Века Исследований и позволил Португалии найти прямой торговый путь к Индии и Китаю. В апогее своего развития Португалия контролировала морскую торговлю от берегов Бразилии до Японии и получала огромные богатства за счёт монополии в торговле специями.*

*Игроки выступают в роли состоятельных торговых династий, которые помогают строить португальскую колониальную империю. Повторяя пути известных исследователей, им предстоит проделать долгий путь до Нагасаки, но заплывать в незнакомые воды – опасное предприятие. Основание колоний и строительство фабрик помогает им закладывать экономическую базу, но цены на сахар, золото и специи всё время меняются, поэтому только торговая династия, которая приспособится к рынку, будет способна финансировать свои далеко идущие планы. Крайне важно наблюдать за действиями других игроков и попытаться обойти их в совершении новых открытий, строительстве колоний, верфей и церквей.*

*«Мореплаватель» – это стратегическая игра для 2-5 игроков с небольшим элементом случайности, так как никто точно не знает, что поджидает мореплавателей в неизведанных морских водах. Ходы игроков подчиняются простым правилам, выбор действий происходит на специальном круге, благодаря которому игра протекает непредсказуемо.*

## Игровые компоненты

1 правила игры

1 лист с краткой информацией по игре

1 лист с информацией об исторических личностях

1 Игровое поле



5 Мини-полей



1 карта  
Мореплавателя



2 маркера  
потери двух  
кораблей



## 104 деревянных компонента:



36 кораблей (по 7 каждого цвета: красный, зелёный, жёлтый, синий, чёрный; и 1 оранжевый)



5 рабочих (красный, зелёный, жёлтый, синий, чёрный)

-  **5 восьмигранных маркеров** (красный, зелёный, жёлтый, синий, чёрный)
-  **12 жетонов исследователей** (голубые диски)
-  **10 церквей** (серые)
-  **19 верфей** (коричневые)
-  **23 фабрики** (по 6 каждого цвета: белый, жёлтый, коричневый; и 5 оранжевых)
-  **3 маркера цены** (белый, жёлтый, коричневый)

**33 тайла колоний:****9 колоний по торговле сахаром** (ниже просто «сахарная колония»)**11 колоний по торговле золотом** (ниже просто «золотая колония»)**13 колоний по торговле специями** (ниже просто «колония специй»)

обратная сторона жетонов колоний

**35 тайлов привилегий:****6 привилегий для колоний****6 привилегий для фабрик****6**  **привилегий для исследователей****6 привилегий для верфей****6 привилегий для церквей****6 королевских привилегий**

На передней стороне этих жетонов указано количество победных очков, а на обратной стороне – символ соответствующей привилегии (в примере слева это колония).

монеты номиналом в 10, 50, 100 и 200 **крузадо****Подготовка к игре**

Подготовка к игре подробно описана в конце этих правил. Здесь представлена её сокращённая версия:

- 1. Рынок.** Маркеры цен на сахар, золото и специи ставятся в четвёртый ряд сверху.
- 2. Игроки.** Каждый игрок начинает игру с двумя кораблями своего цвета, находящимися в Португалии. Также каждый игрок ставит своего рабочего в Лиссабон на клетку с цифрой «3», а свой восьмигранный маркер в центр круга. Кроме того, каждый игрок получает 200 крузадо, 1 королевскую привилегию, ещё 5 кораблей в личный запас и мини-поле, на которое ставятся 1 фабрика (оранжевая), 1 верфь и 1 церковь.
- 3. Колонии.** В каждый регион кладётся взакрытую стопка случайных тайлов колоний.
- 4. Привилегии.** В каждую арку в галерее кладётся одна привилегия соответствующего типа.
- 5. Опасные морские регионы.** В Нагасаки (при игре вдвоём и троём ещё и в Макао) кладётся маркер потери двух кораблей.
- 6. Исследователи.** В каждый морской регион кроме Португалии кладётся голубой диск исследователя.
- 7. Здания.** В нижнем правом углу игрового поля расставляются здания: на три верхние линии по 6 фабрик по переработке сахара, золота и специй соответственно. На нижние две линии (слева направо) оставшиеся верфи и церкви (при участии в игре более двух игроков самые дорогие клетки останутся пустыми).

### Краткий обзор игрового процесса

Игроки выступают в роли представителей состоятельных торговых династий, которые принимают участие в строительстве португальской колониальной империи. Главная цель – исследовать незнакомые морские регионы. Игрок, который первым входит в новый регион, награждается жетоном исследователя и премиальной суммой денег, но теряет корабль. Жетоны исследователей наряду с другими достижениями игрока (колонии, фабрики, верфи и церкви) принесут ему в конце игры победные очки (ПО). Колонии являются важным экономическим фактором, так как полученные благодаря им товары можно продать на рынке. Фабрики – это альтернативный источник дохода, так как они приносят прибыль, перерабатывая товары.

На своих верфях игроки строят новые корабли, а церкви помогают в найме рабочих. Рабочие необходимы для создания новых колоний и строительства зданий. Также игрок имеет возможность пожертвовать рабочим, чтобы получить специальную привилегию. Привилегии приносят в конце игры победные очки в пяти разных категориях.

На мини-поле в верхнем ряду указаны базовые ПО для каждой из пяти категорий; привилегии кладутся на расположенные под ними колонки. Ситуация, показанная на рисунке справа, обозначает, что игрок получает по 1 ПО за каждую свою колонию, по 2 ПО за фабрику, по 5 ПО за исследователя, по 7 ПО за верфь и по 3 ПО за церковь. Кроме того, каждый рабочий, корабль и 200 крузадо приносят по 1 дополнительному ПО.



### Конец игры:

После того как будет исследован последний морской регион или будет построено последнее здание, наступит последний игровой раунд. После этого игрок, набравший больше всех победных очков, станет победителем.

## Выбор действия

Игроки предпринимают ходы по очереди в порядке хода часовой стрелки. Ход каждого игрока состоит из постановки восьмигранного маркера своего цвета на один из сектор круга и выполнения выбранного таким образом действия.

В свой первый ход игрок может выбрать любой сектор круга. Во время каждого последующего хода игрок может двигать свой восьмигранный маркер только в направлении хода часовой стрелки. При движении вперёд ближайшие три сектора могут быть выбраны без каких-либо затрат. Если восьмигранный маркер перемещается более чем на три сектора вперёд, каждый дополнительный пройденный сектор обходится его владельцу в 1 корабль, который убирается с игрового поля и ставится в личный запас игрока. Остаться на одном и том же секторе два раза подряд не разрешается; если вы хотите совершить то же действие, что в предыдущий ход, вам придётся передвинуться на 8 секторов вперёд и отдать 5 кораблей. В одном секторе могут находиться сразу несколько восьмигранных маркеров – они никак не влияют друг на друга.



### Пример:

Восьмигранный маркер находится на секторе «Мореплавание» и может быть перемещён на «Рабочих», «Рынок» или «Колонию» без каких-либо выплат. Чтобы выбрать сектор «Привилегия», игроку придётся отдать 1 корабль; чтобы выбрать сектор «Корабли» – 2 корабля и т.д.

## Начало игры

Игра делится на три фазы и начинается с первой. Вторая и третья фазы наступают после того как будут открыты регионы Мыс Доброй Надежды или Малакка. Граница этих регионов не синего цвета, как у других, а красного. Подробнее об этом читайте на стр. 6.

После того как случайным образом будет выбран первый игрок, последний игрок (сидит справа от первого игрока) получает карту «Мореплаватель». Эта карта позволяет совершить во время любого своего хода дополнительное действие мореплавания. После использования эта карта передаётся игроку справа. Обратите внимание, что во время первого игрового раунда эту карту использовать нельзя. Более подробно о карте «Мореплаватель» читайте на стр. 10.



## Действия игроков

На круге представлено 7 различных действий («Рынок» представлен дважды), которые могут совершать игроки:

### Рабочие (наём рабочих)

Игрок может за каждую имеющуюся у него церковь нанять одного нового рабочего по стоимости 50 круадо каждый. Каждый дополнительный рабочий обойдётся игроку в 100 круадо за каждую игровую фазу (то есть, 100 в первой фазе, 200 во второй и 300 в третьей). Стоимость нанятого рабочего выплачивается в банк, а новое количество рабочих отмечается на таблице в Лиссабоне. У игрока может быть от 2 до 9 рабочих.

**Пример:**

Игрок с двумя церквями может нанять до 2 новых рабочих, заплатив за каждого по 50 крузадо. За двух нанятых им рабочих он отдаёт в банк 100 крузадо и перемещает своего рабочего в Лиссабоне на 2 шага вправо. Если игрок захочет нанять 3 новых рабочих во время второй фазы игры, он должен будет заплатить в сумме 300 крузадо (2x50+200).

Если у игрока уже есть в Лиссабоне 9 рабочих, он больше не может их нанимать. В этом случае он может нанять в каждой своей церкви по одному виртуальному рабочего по стоимости 50 крузадо каждый. Эти виртуальные рабочие тут же продаются в банк за 100 крузадо, что приводит к тому, что игрок получает за каждого такого рабочего 50 крузадо чистой прибыли. Но обратите внимание, что у вас должны быть 50 крузадо, чтобы нанять рабочего до получения прибыли.

**Пример:**

У игрока есть 8 рабочих и 3 церкви, он платит в банк 150 крузадо, так как хочет нанять 3 рабочих. Его рабочий в Лиссабоне перемещается на клетку «9». Остальные 2 рабочих являются виртуальными, и за них он получает из банка 200 крузадо.

**Корабли (строительство кораблей)**

Постройка кораблей аналогична найму рабочих. Игрок может за каждую имеющуюся у него верфь построить один новый корабль по стоимости 50 крузадо каждый. Каждый дополнительный корабль обойдётся игроку в 100 крузадо за каждую игровую фазу (то есть, 100 в первой фазе, 200 во второй и 300 в третьей). Все новые корабли ставятся в морской регион Португалии.

Если у игрока на поле уже находятся все 7 кораблей, он больше не может их строить. Виртуальные корабли идентичны виртуальным рабочим и продаются в банк по 100 крузадо каждый после того как будут построены на верфях за 50 крузадо каждый.

**Мореплавание (перемещение)**

Игрок может переместить все свои корабли в новые морские регионы.

В первой фазе корабли могут пересекать только одну границу (синюю или красную) и перемещаться только в соседний регион. Во второй фазе корабли могут за один ход пересекать до двух границ, а в третьей фазе – до трёх.

Несколько кораблей (даже разных игроков), находящиеся в одном регионе, никак не влияют друг на друга.

**Пример:**

У Красного игрока есть 3 корабля в Португалии и 1 корабль в Гвинее. Идёт вторая фаза игры. Корабль в Гвинее плывёт на Мыс Доброй Надежды. (Это единственный корабль, который может добраться до этого региона, так как все корабли могут пересекать не более двух границ во время второй фазы игры.) 2 корабля плывут из Португалии в Анголу, а последний корабль – в Баю.

**Исследование нового региона:**

В каждый неизведанный регион, где лежит жетон исследователя (голубой диск), не может войти один корабль. Разведывать новые регионы может только флотилия из 2 или более кораблей. Один из этих кораблей тонет в



неизведанных водах и возвращается в личный запас игрока.

Во время исследования новых вод игрок делает следующее:

- забирает в свой личный запас один из своих кораблей-исследователей,
- забирает с этого региона и кладёт на своё мини-поле жетон исследователя,
- переворачивает лицевой стороной вверх все находящиеся в этом регионе тайлы колоний,
- получает из банка сумму, равную самой дешёвой из только что открытых колоний.

Открытые тайлы колоний остаются лежать лицевой стороной вверх в этом регионе. Игрок не может за один ход исследователь более одного нового региона.

Исследуя морские регионы, отмеченные маркером потери двух кораблей (Нагасаки и, иногда, Макао), игрок обязан снять с поля и забрать в свой личный запас сразу два своих корабля-исследователя. Соответственно, войти в такой регион можно только флотилией из трёх кораблей.

### **Пример:**

*Красный игрок плывёт из Гвинеи и Рио-Де-Жанейро в ещё неизведанную Анголу. Он немедленно теряет 1 корабль, забирает с этого региона и кладёт на своё мини-поле жетон исследователя, а также открывает стопку колоний в Анголе. Так как самая дешёвая колония в Анголе стоит 70 крузадо, Красный игрок получает из банка 70 крузадо.*



### **Колония (основание колоний)**

Игрок может основать одну или несколько новых колоний. Он выплачивает в банк указанную на тайле колонии стоимость и кладёт в свой личный запас лицевой стороной вверх соответствующий тайл. Для того чтобы основать каждую колонию, необходимо соблюсти два условия:

- в регионе с колонией должен находиться хотя бы один корабль игрока,
- в Лиссабоне у игрока должны находиться как минимум 2 рабочих.

На создание колонии не тратятся деньги или ресурсы, но использованных для этого рабочих и корабль можно использовать для этой цели только один раз за ход. Например, чтобы основать в одном регионе сразу 2 колонии, у игрока должно быть там 2 корабля и как минимум 4 рабочих в Лиссабоне.

Вот цены на разные типы колоний:

- Сахарная колония (белая): от 40 до 120 крузадо,
- Золотая колония (жёлтая): от 50 до 150 крузадо,
- Колония специй (коричневая): от 60 до 180 крузадо.

Если игрок выбирает из нескольких колоний, он всегда должен основать сначала самую дешёвую колонию, так как функции колоний зависят только от их типа, но не от их цены.

### **Пример:**

*У Красного игрока есть 6 рабочих в Лиссабоне, 2 корабля в Баие и 1 корабль в Гвинее. Он может основать только 2 колонии: одну в Гвинее (80 крузадо) и одну в Баие (100*



крузадо). Красный игрок отдаёт в банк 180 крузадо и забирает в свой личный запас оба тайла колоний. Если бы у него было 2 корабля в Гвинее, он смог бы основать 3 колонии. Красный игрок не может основать колонии в Рио-Де-Жанейро, так как у него нет там кораблей. Если бы у него было только 3 рабочих, он смог бы основать только 1 колонию, так как для основания каждой колонии требуется 2 рабочих.

### **Здания (строительство зданий)**

Игрок может строить новые фабрики, верфи и церкви. Для этого необходимо выплатить в банк соответствующую цену (указана над соответствующей клеткой в таблице зданий) и поместить новое здание на мини-поле.

Кроме того, игроку требуются:

- 3 рабочих для строительства фабрики,
- 4 рабочих для строительства верфи,
- 5 рабочих для строительства церкви.

Каждого рабочего можно использовать для строительства здания только один раз за ход, поэтому, если вы строите несколько зданий, у вас должно быть достаточное суммарное количество рабочих для этой цели. При строительстве количество рабочих в Лиссабоне остаётся неизменным.

### **Пример:**

У игрока есть 7 рабочих. Готовые к строительству здания указаны на рисунке. Этот игрок может построить 1 фабрику по переработке золота и 1 верфь; в этом случае он отдаёт в банк 220 крузадо (70+150). Этот игрок может поступить иначе – он может построить 2 фабрики по переработке золота или 1 фабрику по переработке золота, а 1 по переработке специй, заплатив в обоих случаях 170 крузадо. Но так как у него есть только 7 рабочих, он не может построить, например, 2 верфи (4+4=8). Если же он захочет построить церковь, то второе здание на этом ходу ему уже не построить.



### **Рынок (продажа и переработка товаров)**

Игрок может продавать на рынке полученные в своих колониях товары и может перерабатывать товары на своих фабриках, чтобы получать прибыль. Количество колоний и фабрик при этом остаётся неизменным.

### **Продажа товаров из колоний:**

За каждую имеющуюся у него колонию игрок может продать на рынке 1 соответствующий товар. За каждую проданную единицу товара игрок получает его текущую цену на рынке. После этого соответствующий маркер цены перемещается вниз на количество клеток, равное количеству проданных единиц товара. Если маркер цены достигает самой нижней клетки, он больше не перемещается. Продажа данного вида товара при этом остаётся доступной.

### **Пример:**

У игрока есть 3 золотые колонии. Он продаёт по текущей цене в 50 крузадо (хотя на текущей цене стоит маркер, она не является тайной, так как цены расположены попарно) 3 единицы золота, получает из банка 150 крузадо (3x50), а



соответствующий маркер цены перемещает на верхнюю клетку «30». Теперь следующий игрок, который захочет продать на рынке золото, получит только 30 крузадо за 1 единицу золота. Если бы у игрока было 5 золотых колоний, и он продал бы 5 единиц золота, он получил бы 250 крузадо, а маркер цены на золото оказался бы на самой нижней клетке рынка.

### Переработка товаров на фабриках:

За каждую имеющуюся у него фабрику игрок может переработать одну соответствующую единицу товара. Белые фабрика перерабатывают сахар, жёлтые – золото, коричневые – специи. Начальная фабрика (оранжевая) считается джокером и может переработать один любой товар.

За каждый переработанный товар игрок получает из банка количество крузадо, указанное в самой правой красной колонке рынка на клетке, расположенной напротив соответствующего маркера цены. В примере на рисунке справа цена на специи – 60 крузадо, поэтому за каждую переработанную единицу специй игрок получит 40 крузадо. После получения денег маркер цены на соответствующий товар поднимается на количество клеток, равное количеству единиц переработанных товаров. Если маркер цены достигает самой высокой клетки в колонке, он больше не двигается, но переработка данного вида товара всё ещё возможна.

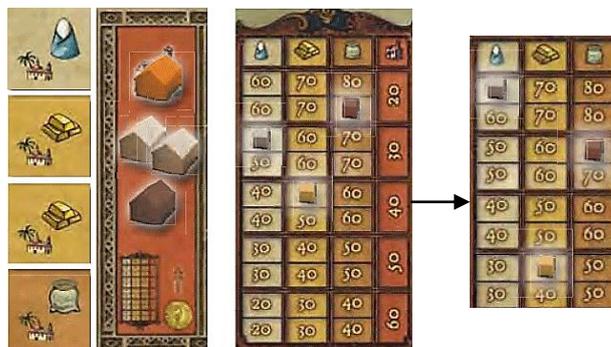


### Продажа и переработка товаров:

Решение о продаже или переработке выносится отдельно для каждого типа товаров. За один ход игрок может продать один тип товаров и переработать другой, но он не может сделать оба действия с одним типом товаров. Игрок может продать или переработать часть или все свои товары, чтобы повлиять на цену на рынке, готовя её для своих будущих планов.

### Пример:

4 колонии и 4 фабрики игрока, а также текущие цены на рынке показаны в примере справа. Этот игрок продаёт 2 единицы золота за  $50+50=100$  крузадо и 1 единицу специй за 80 крузадо. Теперь золото и специи уже нельзя переработать на текущем ходу. Таким образом, его факторию по переработке специй использовать нельзя, а его оранжевая фактория может произвести только сахар. Игрок решает переработать 3 единицы сахара, получая с них доход  $30 \times 30 = 90$ . В сумме за продажу и переработку товаров он получил  $100+80+90=270$  крузадо. Новые цены на товары указаны в правой таблице на рисунке. В качестве альтернативы игрок мог вместо переработки просто продать сахар. В этом случае он получил бы на 40 крузадо меньше, но подготовил бы рынок для получения более крупного дохода от фабрик по переработке сахара в будущем.



### Привилегия (получение привилегий)

В верхней части игрового поля расположена галерея из пяти исторических личностей, которые предоставляют игрокам привилегии, сразу же приносящие одноразовый денежный бонус и победные очки в конце игры.

Для того чтобы получить любую доступную на игровом поле привилегию игрок должен отдать одного рабочего в Лиссабоне и взять соответствующий тайл привилегии. Привилегии приносят победные очки за обладание (слева-направо) колониями, фабриками, жетонами исследователей, верфями и церквями.

За один ход нельзя получить более одной привилегии. Полученная привилегия кладётся на мини-поле на самую верхнюю незанятую клетку в соответствующей колонке (где изображён одноразовый денежный бонус, который понижается с получением каждого нового тайла привилегий соответствующего типа). После этого игрок должен умножить цифру, нарисованную на клетке, куда он положил бонус, на количество имеющихся у него соответствующих компонентов (колоний, фабрик, жетонов исследований, верфей, церквей) и взять из банка получившуюся в результате умножения сумму.

Каждый игрок за одну игру может получить не более 3 привилегий одного типа. Если у игрока есть только 2 рабочих в Лиссабоне, он не может получить привилегию, так как у игроков не может быть менее 2 рабочих в Лиссабоне.

### Пример:

*В галерее всё ещё есть привилегии всех типов. Игрок отдаёт одного своего рабочего и берёт привилегию для церкви. Так как у него уже есть одна привилегия этого типа, новая привилегия кладётся на вторую клетку сверху, на которой изображены 40 крузадо. За имеющиеся у него 2 церкви он получает из банка бонус в 80 крузадо (40+40). Если бы он взял привилегию для исследователя, он получил бы  $5 \times 20 = 100$  крузадо, а за привилегию верфи – 50 крузадо. В первой колонке он бы получил по 30 крузадо за каждую колонию, а во второй – по 20 крузадо за каждую фабрику.*



## Фазы игры / Мореплаватель / Конец игры

### Фазы игры

Игра начинается с первой фазы. После исследования Мыса Доброй Надежды игра переходит ко второй фазе, а после исследования Малакки – к третьей. Это обозначено на игровом поле красными границами (вместо обычных синих) и маленькими диаграммами, на которых изображены связанные со сменой фаз изменения. На диаграмме для второй фазы на рисунке справа показано, что все корабли теперь могут перемещаться на 2 региона за ход, а дополнительные рабочие и корабли стоят по 200 крузадо каждый. В третьей фазе все корабли могут проплывать до трёх регионов, а дополнительные рабочие и корабли стоят по 300 крузадо каждый.



Новая фаза наступает только со следующего хода после пересечения красной границы, поэтому до конца хода действуют старые правила перемещения кораблей.

В начале новой фазы на игровое поле добавляются новые привилегии; их количество зависит от количества участников игры. В изображённой на игровом поле таблице обозначено, сколько привилегий необходимо добавить.



При игре вдвоём (верхний ряд в таблице) в начале каждой фазы необходимо добавить по одной привилегии каждого типа. При игре в пятером (нижний ряд в таблице) в начале

второй фазы добавляется по 2 привилегии каждого типа, а в начале третьей фазы – по 3 привилегии каждого типа.

### **Мореплаватель**

Карта «Мореплаватель» позволяет игроку совершить дополнительное действие мореплавания непосредственно перед выбором сектора круга. После использования карта отдаётся игроку справа. При совершении этого дополнительного действия применяются обычные правила. Например, эту карту можно использовать для исследования нового морского региона. Таким образом, в комбинации с обычным действием мореплавания, игрок может за один ход дважды переместить свои корабли и получить два жетона исследователей. Если использование карты «Мореплавателя» приводит к наступлению новой фазы, новая фаза начинается уже во время совершения этим игроком обычного действия на круге.



Если эта карта не была использована игроком за период, равный прохождению его восьмигранным маркером полного оборота на круге, она теряется. Прохождение полного оборота отмечается при помощи специального оранжевого корабля, который ставится на круг, на текущее месторасположение восьмигранного маркера нового владельца в момент получения им карты «Мореплавателя». Если его маркер снова окажется в этом секторе или пройдёт через него, карта «Мореплавателя» переходит игроку справа, а оранжевый корабль перемещается на сектор, где расположен восьмигранный маркер нового владельца карты.



В примере на рисунке справа Жёлтый игрок должен использовать карту «Мореплавателя» на текущем ходу, иначе он её лишится.

### **Конец игры**

Игра заканчивается, если:

- был исследован регион Нагасаки,
- было построено последнее здание.

При наступлении одного из условий конца игры каждый игрок, включая того, который вызвал наступление конца игры, получают право сделать ещё один ход, прежде чем игра подойдёт к концу. Если игрок открыл регион Нагасаки при помощи карты «Мореплавателя», он совершает обычный ход и только после этого все игроки, включая него, получают право сделать ещё один ход.

### **Подсчёт очков**

Каждый игрок забирает с круга свой восьмигранный маркер и отмечает им на дорожке подсчёта очков (расположена на краю поля) свои очки. Если игрок набирает более 100 ПО, на дорожку подсчёта ставится его корабль, тем самым напоминая о том, что он уже набрал 100 ПО. Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. Ничья разрешается в пользу игрока, у которого есть карта «Мореплаватель». Если у претендентов на победу нет карты «Мореплаватель», побеждает игрок, который первым должен был бы получить эту карту.

### **Победные очки (ПО):**

Каждый игрок получает по 1 ПО за каждого своего рабочего в Лиссабоне, за каждый свой корабль на игровом поле и за каждые имеющиеся у него 200 крузадо.

После этого игроки получают очки за свои мини-поля. В каждой колонке отдельно подсчитывается сумма



привилегий, которая умножается на имеющееся у игрока количество соответствующих объектов. В примере справа игрок получит по 4 ПО за каждую свою колонию, по 2 ПО за каждую фабрику, по 5 ПО за каждый жетон исследователя, по 7 ПО за каждую верфь и по 5 ПО за каждую церковь.

Перед тем как подсчитать суммарное количество очков, каждый игрок кладёт свою королевскую привилегию на любую свободную клетку на мини-поле, не получая денежный бонус. Королевская привилегия после этого считается привилегией выбранного типа: она приносит 2 ПО в колонках верфей или церквей, или по 1 ПО в любых других колонках.

**Пример подсчёта очков:**

У игрока есть в море 3 корабля и 5 рабочих в Лиссабоне. Вот сумма его очков в конце игры:

	Подсчёт	ПО
Корабли	Игровое поле	3
Рабочие	Лиссабон	5
Деньги	за полные 200	2
Колонии	1 ПО x 4	4
Фабрики	5 ПО x 7	35
Исследователи	7 ПО x 5	35
Верфи	3 ПО x 1	3
Церкви	5 ПО x 2	10
<b>Итого</b>		<b>97</b>



**Перевод географических названий**

*Lisboa* - Лиссабон

*Portugal* - Португалия

*Bahia* - Баи́я

*Guine* - Гвинея

*Rio de Janeiro* - Рио-Де-Жанейро

*Angola* - Ангола

*Cabo da Boa Esperança* - Мыс Доброй Надежды

*Mozambique* - Мозамбик

*Zanzibar* - Занзибар

*Goa* - Гоа

*Malaca* - Малакка

*Timor* - Тимор

*Macao* - Макао

*Nagasaki* - Нагасаки

СХЕМА ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

**1. Рынок**  
Деревянные кубики обозначают цены на сахар, золото и специи. Все три кубика ставятся на 4-й ряд сверху, который светлее остальных. Последняя колонка обозначает прибыль от использования фабрик, на неё кубик не ставится.

**2. Игроки**  
В начале игры у каждого игрока 2 корабля находятся в Португалии, 3 рабочих в Лиссабоне (фигурка рабочего на клетке «3») и восьмигранный маркер в центре круга. Также каждый игрок получает по 200 крузато, королевскую привилегию, 5 кораблей в личный запас и мини-поле, куда ставятся 1 оранжевая фабрика, 1 верфь и 1 церковь. На рисунке показано начальное расположение компонентов Красного игрока.

**3. Колонии**  
Тайлы колоний (9 сахарный, 11 золотых и 13 специй) переворачиваются ценами вниз, перемешиваются и раскладываются лицевой стороной вниз в 12 столбков на специально обозначенные места на игровом поле. На каждом отведённом под тайлы колоний месте указано их количество (1, 2, 3 или 4) и тип.  
  
После этого у вас должно остаться по 1 тайлу каждого типа – они взакрываются убираются из игры. На рисунке вы можете увидеть, что в Тимор уже помещена стопка из двух тайлов колоний.

**4. Галерея**  
Положите в каждую арку по одной соответствующей по цвету привилегии.

**5. Регионы с дополнительной потерей кораблей**  
Маркер, обозначающий потерю двух кораблей, кладётся в Нагасаки. При игре вдвоём или троём положите ещё один такой маркер в Макао.

**6. Исследование**  
Поместите во все регионы (на значки компаса) кроме Португалии по одному маркеру исследователя. Слева на рисунке изображён маркер исследователя, помещённый в Макао.

**7. Здания**  
Здания, которые будут в процессе игры строить игроки, кладутся на поле. Верхние три линии заполняются фабриками по переработке сахара, золота и специй соответственно. На нижние две линии кладутся оставшиеся верфи и церкви. Так как они кладутся слева-направо, при участии в игре более чем двух игроков наиболее дорогие клетки остаются пустыми (в примере представлена игра вчетвером).

**Дорожка подсчёта очков**  
Расположена на краю поля и используется для финального подсчёта очков. Игра заканчивается после открытия Нагасаки или если будут построены все здания.

**Игровые фазы**  
После пересечения кораблём первой красной линии (Мыс Доброй Надежды), наступает вторая игровая фаза. После этого корабли могут проплывать два региона, а дополнительный корабль или рабочий стоят 200 крузато. В начале фазы галерея пополняется привилегиями, их количество зависит от участников игры и указано в памятке справа от галереи.

**Круг**  
Игроки выбирают действия, перемещая восьмигранный маркер по кругу по часовой стрелке. Каждый ход игрок может бесплатно переместить маркер на три сектора. Каждое дополнительное перемещение обходится игроку в один корабль.

**Мореплаватель**  
После того как будет выбран первый игрок, последний игрок получает карту Мореплавателя. Она позволяет совершить дополнительное действие мореплавателя. После использования передаётся игроку справа.

КОРАБЛИ

КРАТКИЙ ОБЗОР  
ДЕЙСТВИЙ

ЗДАНИЯ

МОРЕПЛАВАНИЕ

ПРИВИЛЕГИЯ

КОЛОНИЯ

РЫНОК

РАБОЧИЕ

**КОРАБЛИ**

у Красного игрока 1 верфь

и ставит новый корабль в Португалию

**МОРЕПЛАВАНИЕ**

В примере представлена первая фаза игры и стрелками показаны возможные передвижения кораблей. В регионе Мыс Доброй Надежды находится жетон исследователя (голубой диск), куда может войти только флотилия из 2 кораблей. Если оба корабля войдут в этот регион, один из них будет потерян. В обмен игрок получит жетон исследователя, который положит на своё мини-поле, и денежный бонус, равный стоимости самой дешёвой открытой колонии.

**РАБОЧИЕ**

он платит 100 крузадо

у Красного игрока 2 церкви

и получает 2 дополнительных рабочих

**ЗДАНИЯ**

У игрока 8 рабочих и он строит церковь (250) и фабрику по переработке сахара (100). Он ставит их на своё мини-поле и отдаёт в банк 350 крузадо. (8 рабочих, например, не хватило бы, чтобы построить церковь и верфь одновременно.)

**Построить новые здания, заплатив указанную в таблице стоимость.**

**Необходимые рабочие:**  
3 для фабрики,  
4 для верфи,  
5 для церкви.

**РЫНОК**

**Каждый тип товаров продаётся колониями, или перерабатывается фабриками.**

**У игрока:**  
2 фабрики:  
1 джокер (оранжевая)  
1 сахар (белая)  
3 колонии:  
1 сахар  
2 золота

Игрок перерабатывает на фабриках 2 сахара (по 50 крузадо каждый) и продаёт при помощи колоний 2 золота (по 70 каждое). В сумме он получает из банка 240 крузадо.

**КОЛОНИЯ**

У Красного игрока 6 рабочих. Он может построить 1 колонию в Гвинее и 1 в Анголе, выплатив в сумме 230 крузадо. Основание третьей колонии невозможно, так как в Гвинее у него больше нет кораблей. Если бы у него было только 3 рабочих, он смог бы основать только 1 колонию.

**КРАТКИЙ ОБЗОР  
ДЕЙСТВИЙ**

**Вступление**  
На этой странице вы найдёте описание основных моментов каждого действия на круге. На предыдущей странице находится схема подготовки к игре и описание изображённых на поле элементов. Большая часть правил объяснена на этих двух страницах, но мы всё равно рекомендуем вам прочесть все правила, чтобы досконально изучить игру.

**РАБОЧИЕ**

**Наём рабочих:**  
по 1 рабочему за церковь по стоимости 50 крузадо каждый; каждый дополнительный рабочий стоит:  
100 в фазе 1,  
200 в фазе 2,  
300 в фазе 3.

**Исследование:**  
получение бонуса

**ПРИВИЛЕГИЯ**

Игрок отдаёт 1 рабочего, берёт привилегию исследователя и кладёт её на самую верхнюю пустую клетку в колонке. Так как у него на мини-поле находятся 3 жетона исследователя, он получает из банка 3x30=90 крузадо. Если бы он взял привилегию верфи, он получил бы 1x50 крузадо.

**КОРАБЛИ**

**Строительство кораблей:**  
по 1 кораблю за верфь по стоимости 50 крузадо каждый; каждый дополнительный корабль стоит:  
100 в фазе 1,  
200 в фазе 2,  
300 в фазе 3.

**РАБОЧИЕ**

**Все корабли могут проплыть:**  
1 регион в фазе 1,  
до 2 регионов в фазе 2,  
до 3 регионов в фазе 3.

**КОЛОНИЯ**

**На создание каждой колонии требуются 2 рабочих в Лиссабоне и 1 корабль в том же регионе.**

2 стр. из 13

Правила настольной игры Навигатор (Navegador)