

Правила настольной игры «Экспедиция Северо-Западный пролив» (Expedition Northwest Passage)

Автор игры: Ив Турины (Yves Tourigny).

Перевод на русский язык: Ирина Башкатова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 10 лет

В поисках экспедиции Джона Франклина...

В 1845 году сэр Джон Франклин возглавил экспедицию, организованную Британским Королевским флотом, целью которой было завершение исследования Северо-Западного пролива. Королевский Флот дал Франклину два тяжёлых корабля (Её Королевского Величества «Грозный» и Её Королевского Величества «Эребус») с необходимым научным оборудованием, книгами, ста двадцатью восемью членами экипажа и запасами провианта на три года. Они покинули Англию в мае, а в августе их в последний раз видел экипаж китобойного судна у западных берегов Гренландии. Там они ждали более благоприятной погоды для пересечения пролива Ланкастер. Когда погода улучшилась, экспедиция вышла из моря Баффина в пролив, и больше её никто не видел...

Исчезновение экспедиции Франклина всколыхнуло общественность. На поиски пропавших отправилось множество поисковых экспедиций, не только английских, но и американских. Игроки, выступающие в роли руководителей этих экспедиций, должны отправиться в рискованное путешествие по суровым арктическим водам, чтобы узнать судьбу экспедиции Франклина и завершить начатое им – найти и исследовать до конца Северо-Западный пролив.

Цель игры

Игра длится десять раундов. Каждый раунд игроки должны умело руководить своим экипажем, чтобы пробраться через ледяной лабиринт островов. Во время путешествия члены экспедиций будут выживать в условиях нескончаемой зимы, отправлять сани на разведку и ждать, пока лёд подтаёт, чтобы двигаться дальше. В конце последнего раунда, те экспедиции, что вернулись из путешествия, будут вознаграждены за добытые сведения и вклад в науку.

Компоненты игры

- 1 Игровое поле
- 64 больших тайла исследования
- 32 малых тайлов исследования
- 9 жетонов скал
- 9 жетонов эскимосов

- 10 жетонов экспедиции Франклина
- 12 жетонов пролива
- 20 жетонов картографии
- 4 жетона Северо-Западного пролива
- 3 жетона Гренландии
- 1 Солнечный диск
- 1 Мешочек
- 4 планшета игроков
- 4 фишки кораблей
- 4 фишки саней
- 4 диска для подсчёта очков
- 32 матросов (по 8 матросов каждого из четырёх цветов)

Подготовка к игре

Каждый игрок получает индивидуальный планшет (1), один корабль, одни сани, один диск для подсчёта очков (2), восемь матросов своего цвета, один из которых используется для определения очередности ходов. Игроки должны поместить свои корабли на стрелку Гренландии (3) и свои сани на индивидуальные планшеты (4).

Семь матросов каждого игрока разместите на индивидуальных планшетах на клетке «Готовые» (5).

Малые тайлы исследования имеют две стороны – сторону Исследования и сторону-Джокер. Разместите их на специальных клетках игрового поля (6) стороной Исследования вверх.



Сторона-Джокер

Перемешайте большие тайлы Исследования и положите их в мешочек, сформировав таким образом резерв. Случайным образом вытяните четыре больших тайла и поместите их на специальные клетки поля (7). Все тайлы, как большие, так и малые, составляют колоды Исследования.

Жетоны Гренландии разместите на клетках игрового поля (8) под Стрелкой Гренландии в порядке возрастания, начиная от Стрелки. Жетоны Северо-Западного пролива разместите в клетках игрового поля (9) над Стрелкой Северо-Западного пролива в порядке убывания, начиная от Стрелки.

Количество жетонов Гренландии и Северо-Западного пролива зависит от количества игроков:

Игроки	Северо-Западный пролив	Гренландия
2	10-3	6
3	13-7-3	7-3
4	15-10-6-3	10-6-3

Солнечный Диск поместите «холодной» (синей) стороной вверх и «тёплой» (жёлтой) стороной вниз на третьей позиции справа от Солнечной Арки (10). Первая и последняя позиции обозначены оранжевым цветом (позиции III и V).

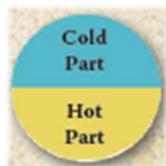
Поместите два жетона скал на обозначения скал на тайлах, изображённых на игровом поле (11).

Случайным образом определите очерёдность хода. Игроки помещают одного из своих восьми моряков в верхнюю часть дорожки определения очерёдности хода (12). Использование нижней дорожки объясняется в разделе «Действие 8 – спасовать».

Начиная с последнего игрока, каждый выбирает один из четырёх больших тайлов Исследования, лежащих на специальных клетках на игровом поле. Каждый раз, когда тайл забирается, на его место из резерва выкладывается новый.



Солнечный диск и замёрзшие тайлы



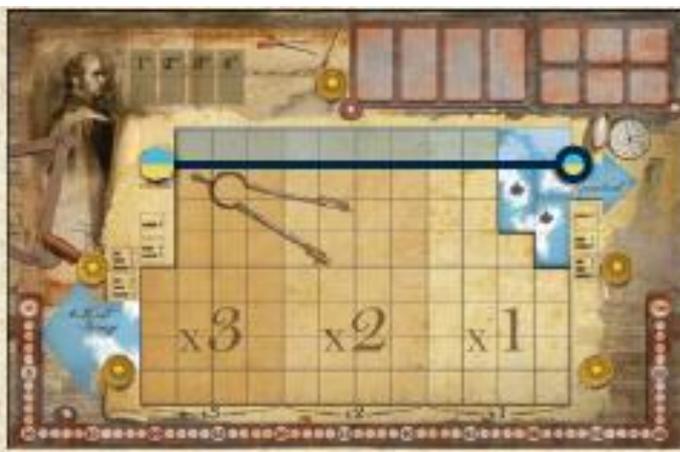
В основном, игровой процесс заключается в том, что игроки по очереди выкладывают на игровое поле тайлы Исследования. В зависимости от раунда игры, игровое поле может быть в той или иной степени «замёрзшим».

Солнечный диск В начале игры Солнечный диск располагается на позиции III Солнечной Арки. Его положение определяет, какая часть игрового поля «замёрзла», а какая «подтаяла» (см. изображения ниже).

Солнечный диск должен располагаться горизонтально – так, чтобы его холодная половина была сверху, а тёплая – снизу.



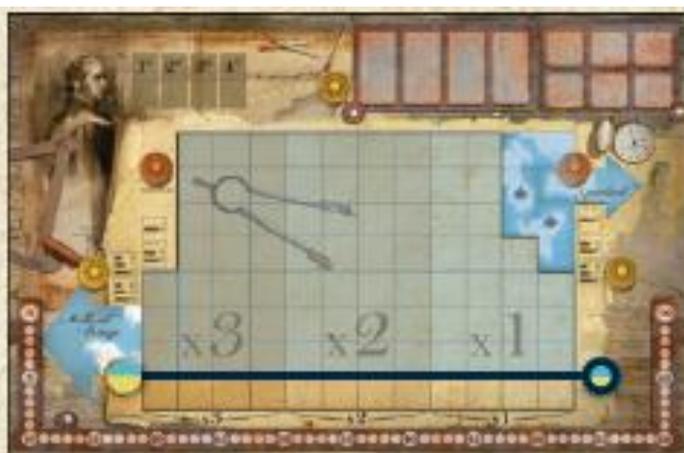
Позиция IV: замёрзших тайлов нет



Позиции III и V



Позиции II и VI



Позиции I и VII

Уточнение

Игровое поле разделено на три части, это сделано для определения количества получаемых игроками очков престижа (подробнее читайте в разделе «Получение очков престижа»)



Пример 1.

Тайлы A и B находятся целиком над линией Солнечного Диска. Они полностью заморожены, и корабли не могут передвигаться по ним. Тайл C находится целиком под линией Диска. Тайлы D и E разделяются линией Диска пополам.

- **Тайлы, целиком находящиеся над разделительной линией Диска, считаются полностью замёрзшими.** Вода покрывается толстым слоем льда, по которому могут передвигаться только сани (см. пример 1). Корабль, находящийся на замёрзшем тайле не может двигаться до оттепели.

- **Тайлы, целиком находящиеся под разделительной линией Диска, считаются оттаявшими** – сани так же способны передвигаться по островам, а проливы между ними открыты для судоходства (см. пример 1). Сани, находящиеся на водном участке размороженного тайла, должны быть передвинуты либо на островную его часть, либо на замёрзшую.

- **Тайлы, разделяемые линией диска пополам, считаются замёрзшими в верхней части и оттаявшими в нижней.** По верхней части могут передвигаться только сани. Нижняя часть, если это остров, пригодна для передвижения саней, или, если это вода, пригодна для передвижения кораблей (см. пример 1).

Уточнение

Ситуация первая. Если тайл, на котором находится корабль, после передвижения Солнечного диска, оказывается разделённым им пополам, корабль перемещается на незамёрзшую водную часть тайла, если таковая имеется.

Ситуация вторая. Если после передвижения солнечного диска сани не могут быть передвинуты на землю или замёрзшую часть того же тайла, все матросы, находящиеся в санях, потеряны.

Передвижение по замёрзшим тайлам описываются в разделе «Действие 4 – Движение».

Ход игры

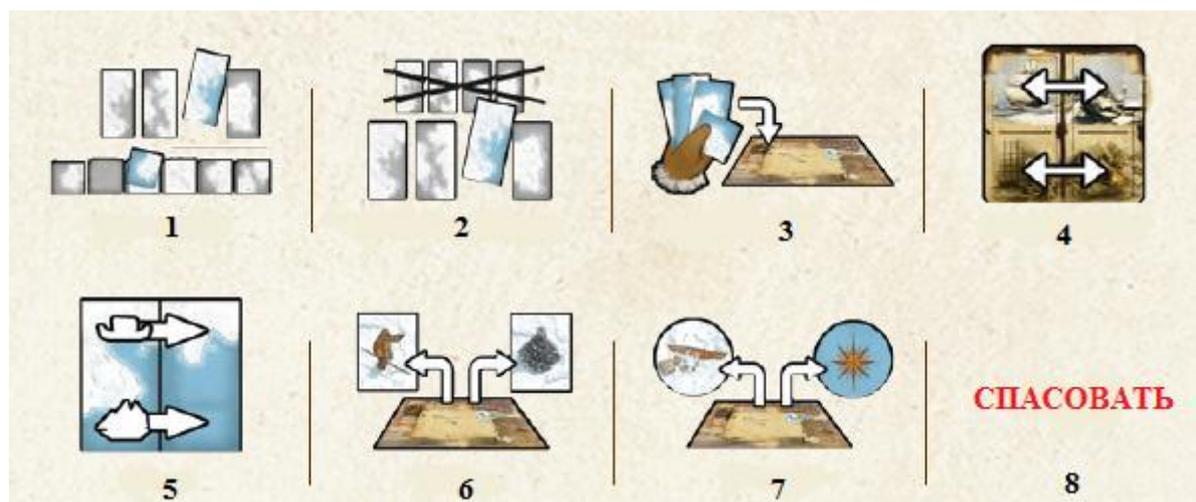
Игра делится на десять раундов Исследования.

Каждый раунд состоит из двух фаз:

- **Фазы Действий**, в течение которой игроки совершают доступные им действия.
- **Фазы окончания раунда**, в ходе которой передвигается Солнечный Диск и осуществляется подготовка к следующему раунду.

Фаза Действий

В распоряжении у каждого игрока 7 матросов, которых он может использовать для совершения нескольких из следующих действий:



1. Взять тайл
2. Сбросить выложенные большие тайлы Исследования, вытянуть новые, взять один из них
3. Поместить тайл на игровое поле
4. Перераспределить матросов
5. Передвинуть сани или корабль
6. Исследовать
7. Найти
8. Спасовать

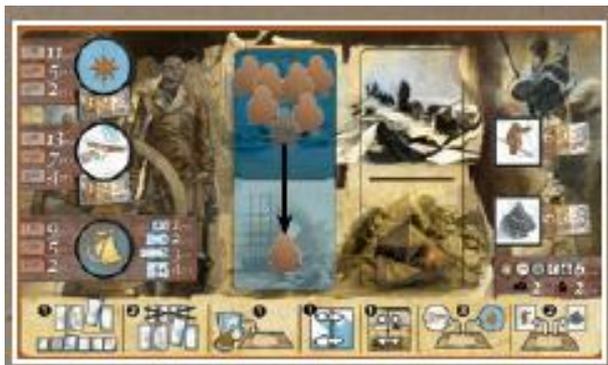
На индивидуальном планшете каждого игрока есть две зоны, обозначенные как «Корабль» и «Сани», которые, в свою очередь, делятся на две части – «Готовые» и «Отдыхающие».

Корабль или сани могут совершать какие-либо действия только тогда, когда на них есть матросы.

В начале игры все матросы находятся на корабле. Как только игрок переводит какое-то количество матросов на сани, он получает возможность передвигать их по полю (см. раздел «Действие 5 – Распределение матросов»).



Чтобы выполнить действие, игрок должен задействовать необходимое количество матросов (см. «Действия»). Чтобы обозначить действие, игрок перемещает нужное количество матросов из «Готовых» в «Отдыхающие» на корабле или санях соответственно (см. Пример 2).



Ход Фазы Действий

Игроки совершают действия в порядке очереди до тех пор, пока каждый из них не спасует (см. раздел «Действие 8 – Пас»).

В течение своего хода игрок:

- **ДОЛЖЕН выполнить одно действие**, используя для этого нужное количество матросов. Если у игрока нет готовых матросов, единственным возможным действием для него является пас.

- После выполнения первого действия игрок **может совершить одно или более дополнительных действий**. Дополнительные действия требуют участия на одного матроса больше, чем обычно (см. Пример 3 и Пример 4).



Пример 3

Игрок передвигает свой корабль. Чтобы оплатить это действие, он перемещает одного своего матроса из «Готовых» в «Отдыхающие». Чтобы передвинуть корабль ещё раз, игрок должен задействовать двух матросов – одного за движение, второго за дополнительное действие.



Пример 4

Игрок хочет за свой ход взять тайл, поместить его на игровое поле и передвинуть на него свой корабль. Для этого он задействует пять матросов – один за взятие тайла, один за его помещение на поле, один за дополнительное действие, один за передвижение корабля, один за дополнительное действие.

Конец раунда

1. Передвижение Солнечного Диска.

- Солнечный Диск передвигается на одну позицию против часовой стрелки по Солнечной Арке (см. Пример 5).



Пример 5

В начале игры Солнечный Диск помещается на третью позицию на Солнечной Арке. В конце раунда Диск передвигается на одну позицию.

2. Подготовка к следующему раунду

- Все задействованные матросы на индивидуальных планшетах перемещаются из «Отдыхающих» в «Готовые», при этом матросы не переходят с корабля на сани и наоборот.

- Маркеры очередности хода игроков сдвигаются со второй линии трека определения очередности хода (см. раздел «Действие 8 – Пас») на первый.

Действия

Действие 1 – Взять тайл

Стоимость: 1 матрос

Игрок может выбрать:

- Взять **ОДИН большой тайл** из четырёх доступных

- Взять **ОДИН малый тайл** из шести доступных

Игрок забирает выбранный тайл и кладёт его перед собой, формируя личный резерв (см. раздел «Действие 3 – Поместить тайл на игровое поле»). В личном резерве может находиться любое количество тайлов.

Действие 2 – Сбросить выложенные большие тайлы Исследования, вытянуть новые, взять один из них

Стоимость: 2 матроса

Игрок ДОЛЖЕН:

- 1 – Обновить большие тайлы:** игрок вытягивает из мешочка четыре больших тайла и замещает ими выложенные на поле большие тайлы. Старые тайлы возвращаются в мешочек.
- 2 – Взять тайл:** игрок берёт большой или малый тайл Исследования и помещает его в личный резерв.

Уточнение

Пунктирные линии на тайлах помогают помещать их на поле; на движение они никак не влияют.

Корабль, находящийся на тайле, имеет доступ к любому его водному участку, не покрытому льдом, поэтому игрок может расположить его в любой части этого тайла.

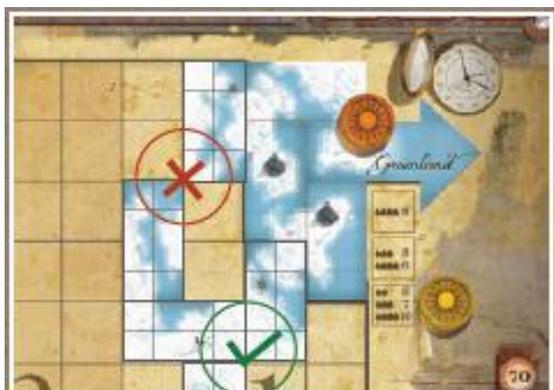
Действие 3 – Поместить тайл на игровое поле

Стоимость: 1 матрос

Игрок помещает на игровое поле ОДИН тайл, который он берёт из личного резерва. Игрок должен соблюдать следующие условия:

- Тайл должен вписываться в пунктирную сетку игрового поля.
- Малые тайлы Исследования должны помещаться на поле стороной Исследования вверх (с участками воды и/или земли); большие тайлы Исследования игрок волен помещать на поле любой стороной.
- Тайл Исследования должен быть помещён так, чтобы он хотя бы одной своей стороной касался либо изображённого на поле тайла, либо ранее помещённого на поле тайла, на котором находится корабль или сани игрока (в зависимости от того, экипаж корабля или саней выполняет текущее действие).
- При помещении нового тайла, нужно следить, чтобы граница суши и моря совпадала с границами уже выложенных тайлов (см. Пример б).

- Тайл не может быть расположен так, чтобы морской путь из Гренландии в Северо-Западный пролив был заблокирован.



Пример 6

Чтобы тайл мог быть помещён на поле, суша должна точно совпадать с сушей на уже выложенных тайлах, и море с морем. Ландшафт должен совпадать даже по диагонали.

Если на только что помещённом на поле тайле **изображён специальный символ**, на тайл тут же кладётся соответствующий жетон.

Если, поместив тайл, игрок создаёт пустое пространство, окружённое тайлами, он должен взять из запаса подходящий маленький тайл Исследования (или несколько тайлов, если пространство большое) и поместить его в это пространство (см. Пример 7). Если в запасе нет подходящих тайлов, в пустом пространстве размещаются любые маленькие тайлы Исследования стороной Джокера вверх.



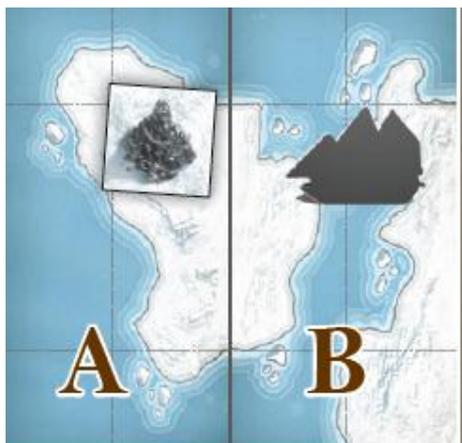
Пример 7

Белый игрок помещает на поле тайл А, при этом образуется пустое пространство (В). Игрок берёт из запаса подходящий маленький тайл Исследования и помещает его в образовавшееся пустое пространство.

Жетоны Картографии

Остров полностью сформирован, если участки хотя бы двух соприкасающихся тайлов полностью окружены водой или ограничены краем игрового поля.

Если, поместив тайл на поле или заполнив пустое пространство, игрок формирует остров, он берёт из резерва жетон Картографии и помещает его в специальную область на индивидуальном планшете. Так же он получает столько очков Престижа, сколько тайлов, составляет этот остров (см. Получение Престижа). Если, поместив тайл, игрок формирует несколько островов, он получает столько жетонов Картографии, сколько островов он сформировал, и получает очки Престижа за каждый остров отдельно (см. Пример 8).

Пример 8

Серый игрок помещает на поле тайл А. Суша на тайле В и суша на тайле А формируют остров. Игрок получает жетон Картографии и 1 очко Престижа, так как остров сформирован из двух тайлов (см. разделы «Получение Престижа» и «Индивидуальные планшеты»).

Действие 4 - Движение

Стоимость: 1 матрос

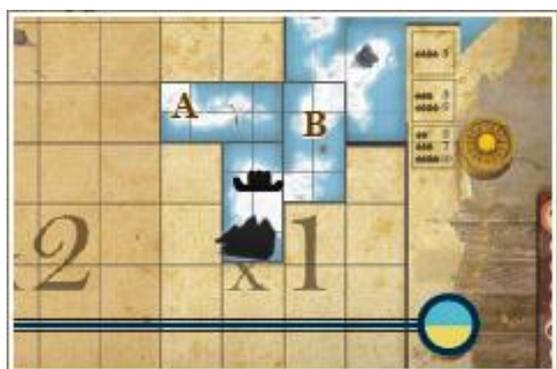
Движение корабля: Игрок передвигает свой корабль на один тайл по вертикали или горизонтали по воде.

Движение саней: Игрок передвигает свои сани на один тайл по суше. Сани не могут передвигаться по воде, если она не замёрзла.

На одном тайле могут находиться несколько саней/кораблей.

Замёрзшие тайлы

Корабль не может передвигаться по замёрзшему тайлу или замёрзшей половине частично замороженного тайла. Если после перемещения Солнечного Диска корабль оказывается в замёрзших водах, он не может двигаться до наступления оттепели (см. Пример 9). Замёрзший тайл полностью считается сушей, так что сани могут свободно по нему передвигаться.

Пример 9

Корабль чёрного игрока во льдах и не может двигаться. Зато его сани могут быть перемещены на тайл А или тайл В.

Действие 5 – Распределение матросов

Стоимость: 1 матрос

Это действие возможно только в том случае, если сани и корабль игрока находятся на одном тайле ИЛИ если сани ещё не выгружены с корабля.

Игрок может как угодно распределять матросов на корабле и санях на своём индивидуальном планшете. При этом, матросов нельзя перемещать из «Отдыхающих» в «Готовые» и наоборот. Матрос, с помощью которого уплатили стоимость распределения, так же может быть распределён.

Выгрузка саней

Когда игрок первый раз за игру распределяет матросов, он должен взять сани и поместить их на участок суши того же тайла, на котором находится его корабль (см. Пример 10). Если в какой-то момент игры все матросы с саней перераспределяются на корабль, сани убираются с поля и помещаются обратно на Индивидуальный планшет игрока.



Пример 10

Серый игрок перемещает четверых матросов с корабля на сани, и помещает сани на тайл со своим кораблём.

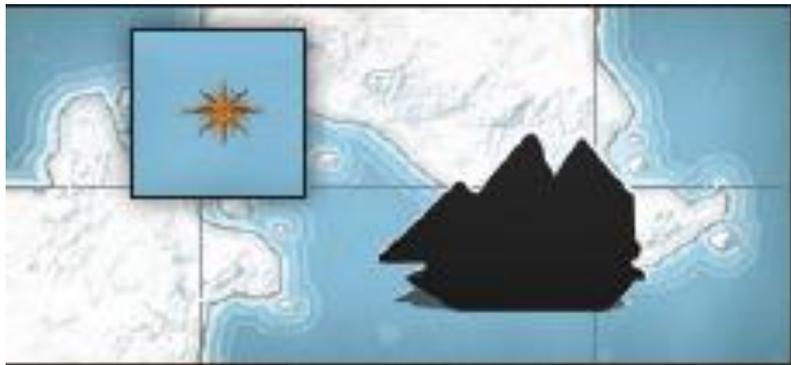
Сани ДОЛЖНЫ быть помещены только на участок суши или на замёрзший участок тайла. Они могут располагаться в воде только в том случае, если она замёрзшая.

Действие 6 – Исследование Стоянок Франклина и Пролива

Стоимость: 3 матроса

Игрок может взять жетон Стоянки Франклина или Пролива, если его корабль или сани находятся на том же тайле, что и этот жетон (см. Пример 11).

Жетон помещается на Индивидуальный планшет, и игрок тут же получает соответствующее количество очков Престижа (см. Получение очков престижа).



Пример 11

Чёрный игрок может взять жетон Пролива, так как этот жетон и его корабль находятся на одном тайле.

Действие 7 – Обнаружение Эскимосов и Скал

Стоимость: 2 матроса

Игрок может взять жетон Эскимоса или Скал, если его корабль или сани находятся на том же тайле, что и этот жетон (см. Пример 12).

Жетон помещается на Индивидуальный планшет, и игрок тут же получает соответствующее количество очков Престижа (см. Получение очков престижа).



Пример 12

Чёрный игрок может взять жетон Скалы, так как этот жетон и его корабль находятся на одном тайле.

Действие 8 – Пас

Игрок может спасовать и не предпринимать больше никак действий в этот ход, даже если у него ещё есть готовые матросы. Выбрав это действие, игрок перемещает всех своих матросов из «Готовых» в «Отдыхающие» и не выполняет никаких действий до конца раунда.

Если у игрока нет готовых матросов, он ДОЛЖЕН спасовать.

Спасовавший игрок перемещает своего матроса на шкале очередности хода во вторую линию на первую свободную ячейку (см. Пример 13). Когда все игроки спасовали, раунд заканчивается (см. Конец раунда).

Пример 13



Первым спасовал белый игрок. Он ставит своего матроса на первую ячейку второй линии трека очередности ходов. Рыжий игрок пасует вторым и ставит своего матроса в ячейке справа от матроса белого игрока. Белый игрок будет первым игроком в следующем раунде.

Получение очков Престижа

Открытие Северо-Западного пролива

Как только игрок перемещает свой корабль или сани на стрелку Северо-Западного пролива, он получает жетон Северо-Западного пролива наиболее высокого достоинства из оставшихся на игровом поле. Он получает указанное на жетоне количество очков Престижа.

Каждый игрок может получить только один жетон Северо-Западного пролива.

Возвращение к Гренландии

Экспедиции должны вернуться к Гренландии. Как только игрок перемещает свой корабль или сани на стрелку Гренландии, он получает жетон Гренландии наиболее высокого достоинства из оставшихся на игровом поле. Он получает указанное на жетоне количество очков Престижа. Экспедиция может вернуться к Гренландии даже в том случае, если она так и не добралась до Северо-Западного пролива.

Вернувшись к Гренландии, игрок уже не может принимать участие в игре, даже если на игровом поле остался его корабль или сани (см. Финальный подсчёт – штрафы за брошенное имущество)

Поиск следов экспедиции

Игровое поле разделено на три зоны – x1, x2 и x3.

Каждый раз, когда игрок берёт жетон Скалы или Эскимоса, он получает 2 очка Престижа, умноженные на модификатор зоны, то есть 2, 4 или 6 очков соответственно. Каждый раз когда игрок берёт жетон Пролива или Экспедиции Франклина, он получает 1 очко престижа, умноженное на модификатор зоны, то есть 1, 2 или 3 очка соответственно.

Если тайл с жетоном расположен сразу в двух зонах, модификатор будет зависеть от того, в какой части тайла расположен жетон (см. Пример 14).



Пример 14

Тайл А расположен в двух зонах. Если игрок возьмёт жетон Эскимоса, модификатором будет $x1$, и игрок получит 2 очка престижа.

Картографирование островов

Как только игрок формирует на игровом поле остров (см. Действие 3 – Поместить тайл на игровое поле), он тут же получает столько очков Престижа, сколько тайлов составляет остров (см. Пример 15).



Пример 15

Завершение игры

Игра заканчивается в двух случаях: либо по истечении фазы действий десятого раунда, либо когда все игроки вернутся на стрелку Гренландии.

Финальный подсчёт

Помимо очков Престижа, заработанных в течение игры, в конце последнего раунда игроки получают дополнительные очки за собранные ими жетоны. Один жетон может учитываться как при подсчёте очков за Исследования, так и при подсчёте очков за Коллекции.

Очки за Исследования: Каждый игрок считает количество собранных им жетонов Экспедиции Франклина, Пролива и Картографии. Определяется первое, второе и т. д. место по количеству жетонов каждого типа. Количество очков за места указано на индивидуальном планшете игрока. Игрок, не собравший ни одного жетона какого-либо типа, не получает очков за этот тип жетонов.

В случае ничьей игроки смотрят, столько позиций они должны бы были занять (столько же, сколько всего участников с одинаковым счётом), и становятся на нижнюю из них. Это влияет на положение игроков с меньшим рангом, если таковые имеются. То есть, если у двух игроков наибольшее одинаковое количество очков, а они должны занять первое и второе место, то они оба ставятся на второе место. Следующий за ними игрок занимает третье место (см. Пример 16).



Пример 16

Белый и чёрный игроки занимают первое место по количеству жетонов Экспедиции Франклина. Поскольку счёт у них одинаковый, они оба занимают второе место по количеству жетонов. Каждый из них получает 7 очков. Рыжий игрок занял третье место и получает 4 очка. Серый игрок не собрал ни одного жетона Экспедиции Франклина, поэтому не получает очков.

Очки за Коллекции: Каждая коллекция состоит из 5 жетонов Открытий (по одному каждого типа – Эскимоса, Скалы, Экспедиции Франклина, Пролива и Картографии). Каждая коллекция приносит игроку 6 очков.

Штраф за утерянное имущество: Каждый корабль и/или сани, не дошедшие до Гренландии к концу десятого раунда, потеряны. Если корабль или сани потеряны, пропадают и матросы, составляющие их экипаж. Каждый пропавший матрос отнимает 2 очка престижа. Потерянный корабль отнимает 2 очка престижа (см. Пример 17).



Пример 17

Белый игрок утратил свои сани. Он теряет по два очка за каждого матроса из экипажа саней, то есть 6 очков.

Игрок с наибольшим количеством очков Престижа становится победителем.

В случае ничьей побеждает игрок, первым вернувшийся к Гренландии.