

Правила настольной игры «Корабельный ряд» (Packet Row)

Авторы игры: Осе и Хенрик Берг (Åse & Henrik Berg)

Перевод на русский язык: Сергей Филатов, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-5 участников от 10 лет.



Нью-Йорк, 1842 год. В доках Саут-Стрит кипит жизнь. Грузовые корабли постоянно прибывают и голоса множества иммигрантов разных национальностей смешиваются со звуками погрузки товаров и запасов на корабли.

Из-за количества судов, ожидающих грузов и пассажиров это место стало известно как «Корабельный ряд». Здесь же находятся центральные офисы крупных торговых компаний. Каждый игрок берет на себя роль главы одной из таких компаний, который пытается заработать как можно больше на трансатлантической торговле.

Однако деньги сами по себе не гарантируют победы. Главная задача игроков – заработать как можно больше победных очков, вкладывая средства в развитие города.

Компоненты игры

4 игровых поля:



Зал гильдии



Доки



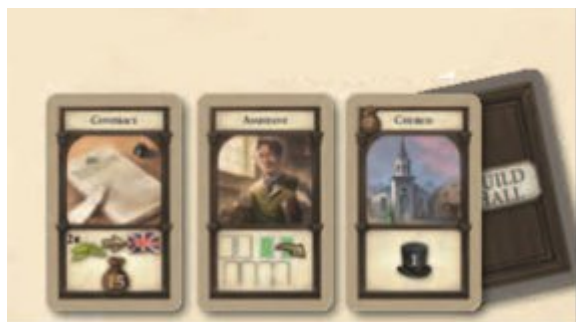
Рынок



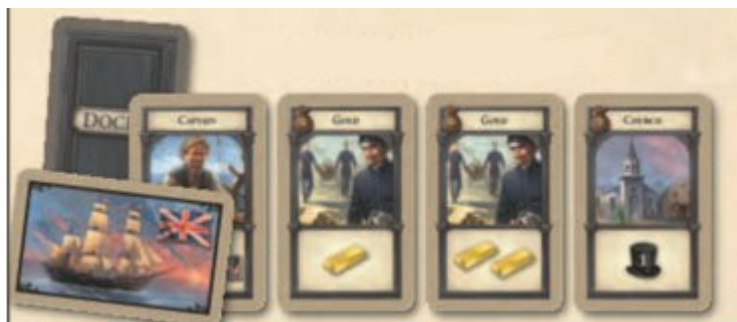
Банк

38 карт зала гильдии:

42 карты доков:



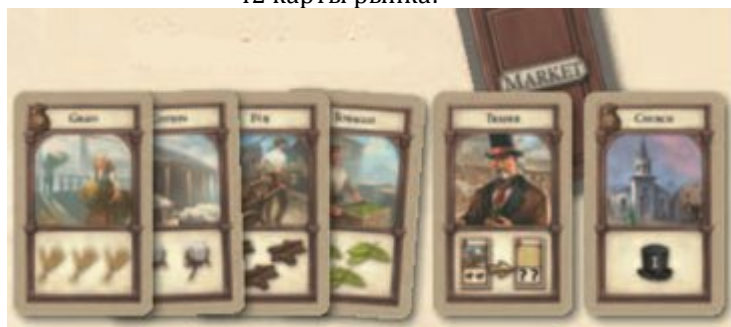
24 Контракта
5 Ассистентов
9 Победных очков



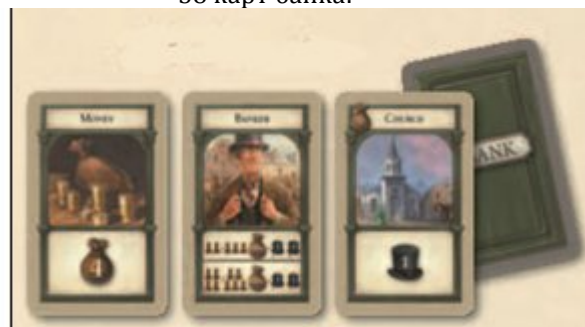
18 Торговых кораблей
5 Капитанов
5 Одинарных слитков
5 Двойных слитков
9 Победных очков

42 карты рынка:

38 карт банка:



7 карт каждого вида:
Пшеница, хлопок, шкуры, табак
5 Торговцев
9 Победных очков

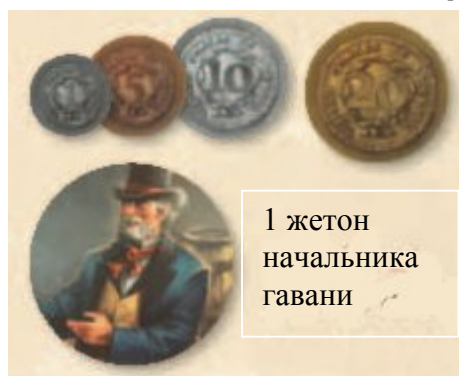


24 Карты денег
5 Банкиров
9 Победных очков

12 карт начальных контрактов

3 карты для каждого вида товаров: пшеницы, хлопка, шкур и табака. Вы можете отличить начальные контракты от других карт по символу в углу карты.

Деньги: номиналом в 1, 5, 10 и 20 долларов



1 жетон начальника гавани

5 фигурок: по одной на каждый цвет игрока



Подготовка к игре

- Поместите игровые поля посередине стола
- Рассортируйте карты по типам. Перемешайте колоды и положите их на позицию **колоды (talon)** соответствующего игрового поля.
- Перемешайте карты начальных контрактов. Раздайте каждому игроку по одной карте и уберите оставшиеся карты в коробку.
- Поместите жетоны денег рядом с игровыми полями.
- Каждый игрок получает 25 долларов.

Особое правило при игре вдвоём:

Уберите в коробку взакрытую по шесть случайных карт из каждой колоды. Эти карты не будут участвовать в игре.

- Вытяните по две карты из каждой колоды и положите их на позиции **будущих припасов (future supply)** на соответствующем игровом поле.
- Вытяните карты в количестве, указанном в таблице и положите их на позиции **текущих припасов (current supply)** на соответствующем игровом поле.

Количество игроков	2	3	4	5
Количество карт	2	2	3	4

Важное правило:

Все игроки должны держать свои деньги в открытую перед собой в течение всей игры.

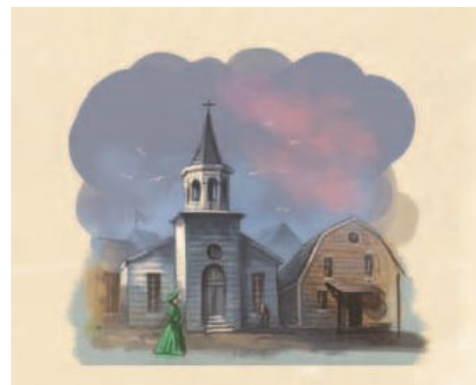
- Каждый игрок выбирает цвет и помещает соответствующую фигурку перед собой.
- Выберите первого игрока. Этот игрок получает жетон начальника гавани. Он будет начальником гавани в течение первого раунда.

Ход игры

Игра разделяется на раунды. В начале каждого раунда начальник гавани выбирает одно из игровых полей (зал гильдии, доки, рынок или банк) и по часовой стрелке (начиная с игрока слева от него) предлагает каждому из игроков взять одну из карт с позиций **текущих припасов** этого поля. Когда все остальные игроки приняли или отказались от предложения, сам начальник гавани должен решить, брать карту (если есть такая возможность) или нет.

Если начальник гавани не берет карту, он выбирает другое поле (которое еще не было выбрано в этом раунде) и вновь повторяет предложение. Если игрок забирает карту, он должен поместить на её место свою фигурку.

Каждый игрок может получить только одну карту за раунд. После того, как игрок поместил свою фигурку на одно из игровых полей, он больше не может взять карту в этом раунде. Если игрок решает не брать карту, он оставляет фигурку у себя и может получить возможность взять карту с другого поля в этом раунде.



Если все остальные игроки взяли карты, начальник гавани должен взять карту либо с текущего поля, либо с поля, которое не было выбрано в этом раунде. Он не может взять карту с ранее выбранного поля, либо выбрать другое поле, но не брать с него карту. Если начальник гавани не может или не хочет взять карту в такой ситуации, он обязан спасовать и закончить раунд.

Правила взятия карт:

- Игроки могут брать карты только с позиций текущих припасов (Исключение: Ассистент – смотрите подробное описание карт)
- Если игрок берёт карту товаров, победных очков или золотых слитков, он должен оплатить её стоимость, сбросив деньги в запас.
- Игроки берут все карты себе на руку (кроме карт торговых кораблей) и не показывают их другим игрокам.

Раунд заканчивается, когда начальник гавани берёт карту, либо когда невозможно выбрать следующее поле. Возможно, не каждый игрок возьмёт карту в течение раунда.

Когда раунд заканчивается, подготовьтесь к следующему раунду:

Для каждой зоны, которая была выбрана в текущем раунде, сделайте следующее:

- Верните фигурки хозяевам.
- Сбросьте все оставшиеся карты с позиций текущих припасов в соответствующий сброс.
- Переместите карты с позиций будущих припасов на позиции текущих припасов. Вытяните одну (при 4 игроках) или две (при 5 игроках) дополнительных карты из соответствующих колод и добавьте их лицевой стороной вверх к текущим припасам.
- Вытяните две карты из соответствующих колод и положите их лицевой стороной вверх на позиции будущих припасов.

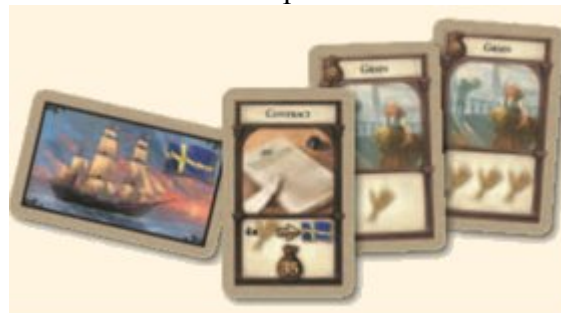
Жетон начальника гавани передается следующему игроку, по часовой стрелке. Он будет начальником гавани в следующем раунде. Затем начинается новый раунд.

Правила выполнения контрактов:

- Игрок может выполнить контракт, используя больше товаров, чем необходимо. Избыток товаров теряется и не возмещается.
- Вы можете выполнить несколько контрактов с одним местом назначения, используя одну карту торгового корабля.
- Если игрок выполняет несколько контрактов одновременно (с одним или разными местами назначений), он может разделить товары на используемых карточках по своему усмотрению. Товары с одной карточки могут быть использованы для загрузки разных кораблей.

Пример 1:

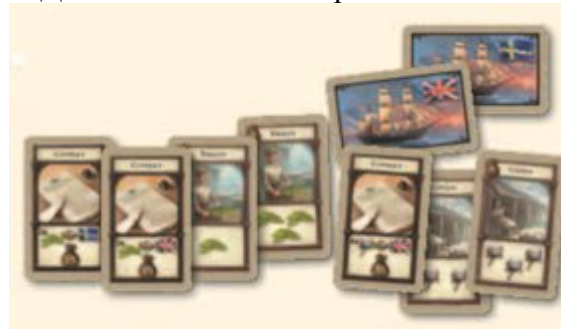
У Ани есть такие карты:



Аня может выполнить этот контракт, сбросив карту контракта, две карты товаров и карту торгового корабля. За это она получит 35 долларов из запаса.

Пример 2:

У Данилы есть такие карты:



Он может выполнить все три контракта одновременно. Он разделит табак между двумя контрактами. Излишек хлопка будет утерян. Он получит $35+15+15=65$ долларов из запаса. Он сбросит все карты, использованные для выполнения контрактов.

Выполнение контрактов

В любой момент в течение игры участники могут выполнять контракты. Чтобы выполнить контракт, игроку нужна **карта контракта**, соответствующие **карты (карта) товаров** и **карта торгового корабля**. Игрок сбрасывает все эти карты и берет указанное на карте контракта количество денег из запаса.

Пример раунда:



В игре участвуют 4 других игрока и Аня – начальник гавани в этом раунде. Она выбирает рынок и спрашивает Ваню, хочет ли он взять карту с этого игрового поля.

Он выбирает Библиотеку и платит 15 долларов в запас. Ваня помещает свою фишку на позицию, с которой он взял карту и добавляет карту в свою руку. Затем Аня спрашивает Вадима. Он не хочет брать карту с этого поля и его фишка остаётся при нём.

После этого Данил решает, хочет ли он взять карту с рынка. Ему нужен табак, но, так как карта с тремя единицами табака находится на поле будущих припасов, он забирает карту с одной единицей и платит в запас 2 доллара.

Наконец, Аня может взять карту. Она не хочет брать ни одну из оставшихся на поле рынка карт и выбирает следующее поле.

Так как ни Аня, ни Вадим не взяли себе карты с рынка в этом раунде, Аня спрашивает Вадима, хочет ли он взять карту с поля доков. Он решает вновь спасовать, чтобы иметь возможность забрать карту с другого поля, но ему не везёт: Аня решает забрать себе на руку карту торгового корабля. Платить за неё не нужно и Аня помещает карту перед собой.

Аня, которая в этом раунде является начальником гавани, взяла карту, поэтому раунд заканчивается. К несчастью для Вадима, он не получил карты в этом раунде.

Это конец раунда. Карты на позициях текущих припасов в доках и на рынке сбрасываются из игры. Текущие припасы этих полей вновь заполняются картами с позиций будущих припасов и одной случайной картой из колоды этого поля. Еще по две карты из колоды добавляются на поля будущих припасов. Аня передает жетон начальника гавани Ване. Он будет начальником гавани в следующем раунде.

Конец игры

Когда позиции **текущих припасов** на соответствующем количестве игровых полей не могут быть полностью пополнены, игра немедленно заканчивается.

Количество игроков	2	3	4	5
Количество полей, которые невозможно полностью пополнить	1	1	2	3

Примечание: Если вам не хватает карт, чтобы пополнить позиции **будущих припасов**, игра не заканчивается. В последнем раунде игры вчетвером или впятером у вас будет ограниченный выбор, так как на некоторых игровых полях будет доступно меньше карт.

Подсчёт очков и определение победителя

В конце игры участники могут выполнить любые оставшиеся у них на руках контракты, согласно обычным правилам. После этого они сбрасывают все карты денег, которые остались у них на руках и берут из запаса соответствующее количество долларов.

Затем начинается подсчет победных очков:

- За карты победных очков: игрок получает количество очков, указанное на карте.
- За деньги: игрок получает по одному победному очку за каждые 10 долларов.
- За банкиров: игрок получает 3/2/1 победное очко (смотрите раздел «Карты Банка»)

Победителем становится участник, набравший больше всех победных очков. В случае ничьей побеждает игрок, заработавший больше всех денег.

Подробное описание карт



Победные очки

Эти карты встречаются на всех игровых полях. Чтобы получить карту победных очков, игрок должен заплатить в запас указанное на ней количество денег. В конце игры владелец получает победные очки в количестве, указанном на карте.

Пример: Карта Университет стоит 18 долларов и приносит 4 победных очка в конце игры.

Карты рынка



Товары

Чтобы получить карту товаров, игрок должен заплатить за неё. Стоимость указана на карте. Товары используются для выполнения контрактов.

Пример: Эта карта стоит 6 долларов и даёт вам две шкуры.

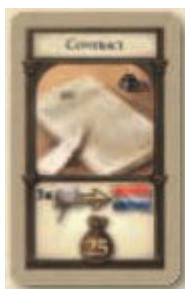


Торговец

Вам не нужно платить деньги, чтобы получить карту торговца. При выполнении контракта вы можете использовать эту карту, чтобы изменить вид товара на одной из своих карт. После использования карта торговца сбрасывается.

Пример: Согласно контракту, игроку нужно отправить на корабле шкуры. У него есть карты товаров с одной шкурой и двумя единицами хлопка. Он может использовать торговца, чтобы «обменять» хлопок на шкуры и выполнить контракт. Заметьте, что игрок может использовать карту торговца, только при выполнении контракта, фактически, он не меняет карты! Для выполнения контракта с участием торговца всё так же требуется торговый корабль.

Карты зала гильдии



Контракт

Вам не нужно платить деньги, чтобы получить карту контракта. Каждая из карт контракта указывает, сколько товаров определённого вида нужно отправить в пункт назначения и сколько денег вы получите за выполнение этих условий.

Пример: Чтобы выполнить этот контракт, вам нужно иметь три хлопка и корабль, отправляющийся в Нидерланды. Выполнив эти условия, вы сможете сбросить контракт и все необходимые карты, чтобы получить 25 долларов.



Ассистент

Вам не нужно платить деньги, чтобы получить карту ассистента. Игрок может использовать карту ассистента, чтобы при выборе карты на игровом поле взять карту не из текущих запасов, а из будущих. После использования карта ассистента сбрасывается.

Пример: если бы в примере на стр. 5 у Данилы была карта Ассистента, он смог бы выбрать карту с 3 единицами табака из будущих припасов. Конечно же, ему всё равно пришлось бы заплатить 10 долларов.

Карты доков



Торговый корабль

Вам не нужно платить деньги, чтобы получить карту торгового корабля. Карты торговых кораблей помещаются перед игроком. На каждой из карт кораблей нарисован флаг страны (Великобритании, Франции, Нидерландов, Швеции, Испании или Германии), куда он направляется.

Корабль может быть использован только для отправки товаров по контракту в соответствующую страну.

Пример: Эта карта корабля может использоваться для отправки товаров в Великобританию.



Золотые слитки

Чтобы получить карту золотого слитка, игрок должен заплатить указанную на ней стоимость в запас. Одинарный золотой слиток может использоваться вместо любого товара при выполнении контракта. Двойной слиток может использоваться вместо двух любых товаров одного типа.

Пример: Эта карта стоит 4 доллара и может заменить один любой товар.



Капитан

Вам не нужно платить деньги, чтобы получить карту капитана. Игрок может использовать эту карту, чтобы изменить пункт назначения торгового корабля при выполнении одного или нескольких контрактов. Карта капитана сбрасывается после использования.

Замечание: При выполнении двух или более контрактов с помощью одного корабля, все контракты должны иметь одно место назначения, даже если вы используете карту капитана.

Пример: У игрока есть контракт на поставку товаров во Францию. У него есть необходимые товары, но его торговое судно планирует отправиться в Испанию. Он может использовать карту капитана, чтобы сменить место назначения корабля и выполнить контракт.

Карты банка



Деньги

Вам не нужно платить деньги, чтобы получить карту денег. Игрок может сбросить карту денег в любой момент, чтобы получить соответствующую сумму из запаса.

Пример: Эту карту можно сбросить, чтобы получить 4 доллара.



Банкир

Вам не нужно платить деньги, чтобы получить карту банкира. Эти карты не оказывают влияния на ход игры, но при подсчёте очков приносят дополнительные победные очки тому игроку, у которого больше всех денег.

При игре вдвоём или втроём: Участник с наибольшим количеством денег в конце игры получает по два победных очка за каждую карту банкира в своей руке. В случае ничьей все игроки, занявшие первое место, получают победные очки за карты в своей руке.

При игре вчетвером или впятером: Игрок с наибольшим количеством денег в конце игры получает по три победных очка за каждую карту банкира в своей руке. Самый богатый после него игрок получает по одному победному очку за карту банкира. Остальные игроки не получают очков за свои карты банкира. В том случае, если у двоих или более игроков в конце игры оказалось одинаковое наибольшее количество денег, они все получают победные очки за карты банкира в своих руках. Все остальные игроки не получают за свои карты банкиров ничего. Если двое или более игроков занимают второе место по количеству заработанных денег, они все получают по одному победному очку за каждую карту банкира, при условии, что самым богатым стал лишь один игрок.