

# Правила настольной игры «Судоверфь» (Shipyard)

Автор: Vladimir Suchy

Игра для 2-4 игроков

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

## Вступление

*На дворе 1870 год. Веками парусные суда правили морями, но теперь пришло время паровых двигателей. Судостроители экспериментируют с новыми разработками, пытаясь создать корабль, который сможет побороться за престижную награду «Голубая лента», присуждающуюся самому быстрому кораблю в Атлантике. За их действиями пристально следят сильные мира сего, ведь мощь каждой империи зависит от её торгового и военного флота. Самое время для открытия собственной судоверфи.*

*Создайте компанию. Постройте флот. Докажите миру, что ваши корабли самые быстрые, надёжные и безопасные.*

## Обзор игры

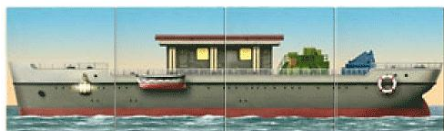
Вам предстоит стать на время игры владельцем судостроительной верфи. Ваша цель – построить за ограниченный промежуток времени самые лучшие корабли. Как только готовые корабли покинут верфь, они будут оцениваться по разным критериям, а акции вашей компании будут расти согласно этим оценкам. Вам решать – построить быстрый торговый корабль, трансокеанский пароход или маленькую парусную яхту, ведь от этого зависят бонусы, которые вы сможете получить благодаря вашим секретным правительственным контрактам.

## Состав игры

- **Игровое поле**, состоящее из двух частей.
- **4 Мини-поля судоверфей**, где вы будете строить свои корабли
- **8 Тайлов Действий**.

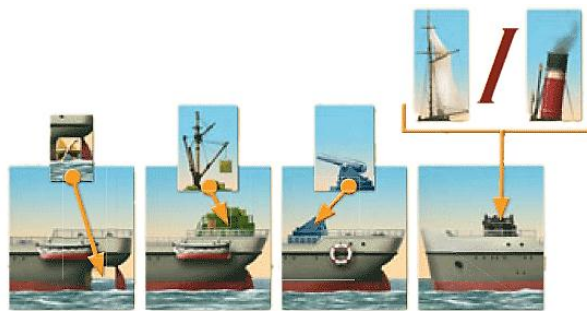


- **104 Тайла Кораблей**, из которых строятся корабли. Тайлы Кораблей бывают трёх видов: нос, середина, корма. Тайлы середины делятся на две колоды, отличающиеся рубашкой («I» и «II»).



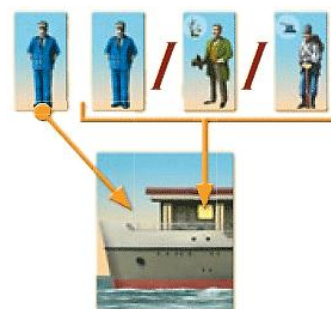
- **Тайлы Оснастки**. У каждого Тайла Оснастки есть своя установочная позиция. Если на Тайле Корабля нет подходящей установочной позиции, Тайт Оснастки нельзя установить на этот корабль (смотрите рисунок на следующей странице). Если у вас кончатся Тайлы Оснастки какого-то типа, используйте монетки, скрепки или другие подручные материалы для их замены, так как количество Тайлов Оснастки не должно быть ограничено.

- 24 Паруса
- 24 Трубы
- 24 Винта
- 24 Крана
- 24 Пушки



• **Экипаж.** Каждому Члену Экипажа нужна собственная каюта. Единственным исключением является капитан, который может находиться в любом месте корабля. Дополнительные капитаны становятся офицерами и каждому из них **нужна собственная каюта.**

- 24 Капитана
- 24 Бизнесмена
- 24 Солдата



• 24 судоходных **Канала**, где ваши корабли будут оцениваться во время пробного плавания.



• 24 **Правительственных Контракта** (по 12 каждого типа).

• 48 **Рабочих**, которые помогают вам более эффективно строить корабли.

• 14 **Товарных Поездов**, перевозящих товары, которые вы можете продавать или обменивать.



• 5 **фигурок для каждого из 4 игроков** – 3 фигурки для выбора действий, 1 жетон подсчёта очков, 1 фигурка корабля для перемещения по судоходным Каналам.

• 5 **Маркеров** разного назначения.

• 40 **Монет** номиналом в 1 и 5 гульденов.

• **Правила игры.**

## Подготовка к игре

Каждый игрок получает следующее:



- 1) **Мини-поле судовой верфи.**
- 2) **Жетон и фигурку корабля.**
- 3) **Одну фигурку для игры втроём-вчетвером или 3 фигурки для игры вдвоём.**
- 4) **Один Товарный Поезд со всеми тремя типами товаров.**
- 5) **Шесть гульденов.**
- 6) **Правительственные Контракты, которые раздаются в закрытую случайным образом. Каждый игрок получает по 3 зелёных Контракта и по 3 синих.**

Верните оставшиеся Контракты и фигурки игроков обратно в коробку.

Вы в любое время можете смотреть на лицевую сторону своих Правительственных Контрактов, но держите их в секрете от других игроков. Все остальные приобретаемые во время игры предметы (гульден, Оснастка, Экипаж, Рабочие, Каналы, Тайлы Кораблей) должны лежать на виду.

## Игровое поле

Игровое поле состоит из двух частей. Поместите две его половинки рядом друг с другом (по вертикали или по горизонтали) в центре стола.

Поместите разные игровые компоненты на игровое поле (смотрите рисунок на следующей странице):

1. Тайлы Кораблей рассортируйте по 4 колодам согласно их рубашкам. Перемешайте отдельно каждую колоду. Скомбинируйте две колоды середины в одну колоду, поместив колоду с цифрой «I» поверх колоды с цифрой «II». В итоге у вас должно получиться три колоды Тайлов Кораблей: нос, середина, корма. Поместите каждую колоду Тайлов Кораблей лицевой стороной вниз на специально предназначенное для неё место.
2. Выложите 10 верхних Тайлов колоды середины лицевой стороной вверх на 10 специально предназначенных для них клеток под колодой середины.
3. Выложите 5 верхних Тайлов колоды носа лицевой стороной вверх на 5 специально предназначенных для них клеток под колодой носа. Сделайте то же самое для колоды кормы.
4. Перемешайте колоду Товарных Поездов и поместите её лицевой стороной вниз на специально предназначенное для неё место. Выложите взятые из неё 5 верхних Тайлов на специальное предназначенное для них клетки под этой колодой, как уже сделали это с Тайлами носа и кормы. Сделайте то же самое с колодой судоходных Каналов.
5. Каждый игрок должен поместить свой жетон подсчёта очков на дорожку подсчёта очков на клетку с цифрой «0».
6. Тайлы Оснастки и Экипажа кладутся в банк, на специально предназначенные для них места вдоль края поля.
7. Монеты кладутся в банк в центр Дорожки Действия.
8. Тайлы Действия кладутся на Дорожку Действия. На этой дорожке есть изображение некоторых Тайлов Действия и Тайлы Действия должны быть размещены на клетках с соответствующими изображениями.
9. Тайл Действия **«Получение Субсидии»** используется только при игре вчетвером. При игре вдвоём-втроём верните его в коробку. При игре вчетвером тайл «Получение Субсидии» кладётся на клетку со значком  
10. Оставшиеся Тайлы Действия кладутся в случайном порядке между клетками с рисунками.
11. Маркер Отсчёта ставится на клетку на Дорожке Отсчёта, соответствующую количеству участников игры.
12. Маркер **Найма Экипажа** ставится на любой сектор зелёного круга. Маркер **Производства Оснастки** ставится на любой сектор коричневого кольца. Маркер **Обмена** ставится на затемнённый сектор на гексе (смотрите рисунок ниже).



13. Маркер **Найма Рабочих** ставится на любой сектор фиолетового овала.

14. Разделите Тайлы Рабочих на две колоды согласно их рубашкам. Перемешайте коричневую колоду и случайным образом разложите Тайлы лицевой стороной вверх на Дорожке Рабочих. (Мы рекомендуем вам во время первой игры распределить Тайлы так, чтобы в каждом наборе из трёх Тайлов был зелёный Агент по найму или коричневый Инженер.)

15. При игре втроём-вчетвером перемешайте другую колоду Тайлов Рабочих (светло-коричневая рубашка) и поместите каждый Тайл лицевой стороной вверх поверх соответствующего коричневого Тайла. При игре вдвоём используются только коричневые Тайлы.



- 1) Колода Товарных Поездов.
- 2) Доступные Товарные Поезда.
- 3) Колода носа.
- 4) Колода середины.
- 5) Колода кормы.
- 6) Доступные Тайлы Кораблей.
- 7) Кольцо Производства
- Оснастки.
- 8) Маркер Производства
- Оснастки.
- 9) Круг Найма Экипажа.
- 10) Маркер Найма Экипажа.
- 11) Гекс Обмена Товаров.
- 12) Маркер Обмена Товаров.
- 13) Тайлы Оснастки.
- 14) Дорожка Отсчёта.
- 15) Маркер Отсчёта.
- 16) Колода судоходных Каналов.
- 17) Доступные Каналы.
- 18) Дорожка Действий.
- 19) Тайл главного Действия
- на стартовой клетке.
- 20) Тайлы Действия.
- 21) Монеты.
- 22) Дорожка Подсчёта Очков.
- 23) Жетон Подсчёта Очков.
- 24) Члены Экипажа.
- 25) Дорожка Найма Рабочих.
- 26) Маркер Найма Рабочих.
- 27) Тайлы Рабочих.
- 28) Агент по найму.
- 29) Инженер.

## Игровой процесс

Игроки получают право хода, начиная со случайно выбранного игрока и продолжая по часовой стрелке вокруг стола. В свой ход вы выбираете, какое из доступных на дорожке действий совершить. Действие предоставляет вам то, что необходимо для строительства корабля. В свой следующий ход вы помещаете выбранный вами в прошлый ход Тайл

Действия перед всеми остальными Тайлами Действия и выбираете другое действие. Более подробно об этом читайте ниже.

Если во время своего хода вы заканчиваете строительство корабля, он отправляется в Пробное Плавание по каналу, во время которого вы сможете получить очки за его скорость, Экипаж, Оснастку и меры безопасности.

Когда игроки совершают ходы, Тайлы Действия перемещаются по Дорожке Действий. Если главный Тайл Действия снова оказывается на стартовой клетке, Маркер Отсчёта перемещается на один шаг вниз и игра продолжается.

Игра заканчивается, когда Маркер Отсчёта достигает клетки со значком . (Игра может завершиться раньше, если закончатся Тайлы Кораблей.) В этот момент игроки получают дополнительные очки за свои Правительственные Контракты и игрок, набравший больше всех очков, становится победителем.

## Ход

Ваш ход состоит из 5 шагов:

- 1. Переместить Тайл Действия своего предыдущего хода.**
- 2. Выбрать новое действие.**
- 3. Получить доход.**
- 4. Совершить выбранное действие.** (Вы можете заплатить 6 гульденов, чтобы на этом шаге совершить одно дополнительное действие.)
- 5. Если вы завершаете строительство одного или нескольких кораблей, они отправляются в Пробное Плавание.** (За это вы получаете очки.)

Каждый шаг во всех подробностях описан ниже.

Первые ходы несколько отличаются от последующих:

### Первые ходы (3-4 игрока)

В свой первый ход вы пропускаете шаг 1 и переходите непосредственно к выбору действия (шаг 2). Доступные вам действия и потенциальный доход будут ограничены действиями, выбранными до вас.

***Примечание:** Ваша фигурка используется, чтобы обозначить выбранное вами действие. Есть 3 фигурки каждого цвета, но только 1 из них используется в игре втроем-вчетвером. Верните другие 2 фигурки в коробку.*

Первый игрок просто выбирает любое действие (шаг 2), поставив свою фигурку на выбранный Тайл Действия. Первый игрок не получает доход (шаг 3). Он немедленно совершает выбранное им действие (шаг 4), также имея возможность купить дополнительное действие. Это может привести к завершению его хода, но если он завершает строительство корабля, то тот отправляется в Пробное Плавание (шаг 5).

Второй игрок может поставить свою фигурку на любой Тайл Действия, кроме выбранного первым игроком. Расположение его фигурки на Дорожке Действия крайне важно: второй игрок получает доход в 1 гульден, если его фигурка стоит на одном из Тайлов Действий, находящихся позади Тайла с фигуркой первого игрока. Второй игрок не получает доход, если его фигурка стоит перед Тайлом с фигуркой первого игрока. Он предпринимает выбранное им действие (а также, если захочет, дополнительное действие) на шаге 4, которое может привести к Пробному Плаванию (шаг 5).

Ходы третьего и четвёртого игрока проходят схожим образом: каждый игрок выбирает незанятый Тайл Действия, размещая на нём свою фигурку и получая по 1 гульдону за

каждый занятый Тайл, находящийся перед выбранным ими Тайлом. Шаги 4 и 5 проходят по стандартным правилам, описанным ниже.

После того как последний игрок закончит свой первый ход, право хода снова получает первый игрок. В дальнейшем все ходы начинаются с шага 1 и проходят по одной схеме.



*Красный игрок выбирает Тайл Действия «Нанять Экипаж» и **получает 1 гульден**, так как Жёлтый игрок находится на Тайле **впереди** него. Тайл, занятый Зелёным игроком, **не приносит** Красному игроку гульден, так он находится **позади** Тайла, выбранного Красным игроком.*

## Игра вдвоём

В игре вдвоём для выбора действия используются все три фигурки. Две фигурки отмечают действие вашего предыдущего хода, а третья отмечает действие, которое вы выбираете на текущем ходу.

Как и при игре втроём-вчетвером, первые ходы несколько отличаются от последующих ходов:

Первый игрок выбирает Тайл Действия на Дорожке Действия и отмечает его двумя своими фигурками (шаг 2). Он не получает доход (шаг 3). Шаг 4 и 5 проходят как обычно (читайте о них ниже).

Второй игрок выбирает любой Тайл Действия, кроме Тайла, выбранного первым игроком. Выбранное действие отмечается двумя фигурками второго игрока. Он получает доход в 1 гульден, если его фигурка стоит на одном из Тайлов Действий, находящихся позади Тайла с двумя фигурками первого игрока, или не получает доход, если находится перед Тайлом с двумя фигурками первого игрока. Шаги 4 и 5 проходят по обычным правилам.

Первый игрок выбирает один из ещё невыбранных Тайлов Действия и ставит на него свою последнюю фигурку. Он получает 1 гульден за каждый занятый Тайл, находящийся перед выбранным им Тайлом (Тайл считается занятым, не зависимо от того, чьи фигурки на нём находятся). Шаги 4 и 5 проходят по обычным правилам.

Второй ход второго игрока проходит аналогичным образом.

После того как каждый игрок совершит по 2 хода, все ходы начинаются с шага 1 и проходят по одной схеме.



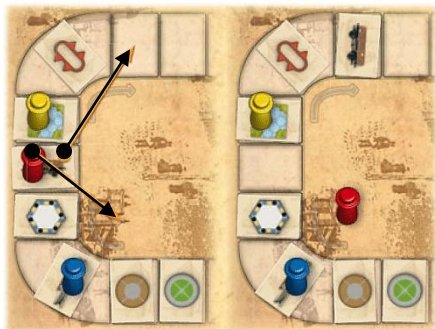
*Красный игрок выбирает Тайл Действия «Нанять Экипаж» и **получает 3 гульдена**, так как перед выбранным им Тайлом находятся 3 занятых Тайла.*

Теперь рассмотрим шаги обычного хода:



**1) Перемещение Тайла Действия предыдущего хода**

В игре втроём-вчетвером вы начинаете ход с того, что забираете с поля свою фигурку и перемещаете Тайл Действия на ближайшую к остальным Тайлам пустую клетку на Дорожке Действия, расположенную перед всеми остальными Тайлами. Другими словами, выбранный вами в прошлый ход Тайл Действия становится новым главным Тайлом Действия.



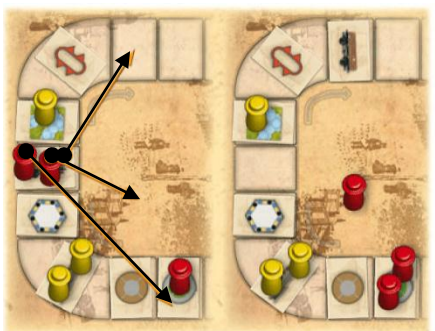
*Пример перемещения Тайла Действия при игре втроём и вчетвером.*

**Особый случай:** В некоторых случаях может так случиться, что ваша фигурка уже будет находиться на главном Тайле Действия. В этом случае вам всё равно нужно переместить Тайл. Просто подвиньте его на одну клетку вперёд. Это может произойти только с первым игроком и только в его первый обычный ход.

**Отставание:** В редких случаях последний Тайл Действия может так отстать, что его догонит главный Тайл Действия. Прямо перед главным Тайлом Действия всегда должна быть хотя бы одна пустая клетка. Если новый главный Тайл кладётся непосредственно за последним Тайлом, переместите последний Тайл на одну клетку вперёд. (Если эта клетка занята, переместите этот Тайл ещё на один шаг вперёд и т.д.)

При игре вдвоём вы перемещаете Тайл Действия, выбранный два хода назад: возьмите Тайл, на котором находятся две ваши фигурки, и переместите его на первую пустую клетку на Дорожке Действия. Поместите одну из этих двух фигурок рядом с вашей фигуркой, оставшейся на другом Тайле Действия.

У вас в руке остаётся одна фигурка, которую вы сможете использовать во время шага 2. Другие две ваши фигурки отмечают действие предыдущего хода. Действие, которое было выбрано два хода назад, переместилось на место главного Тайла Действия.



*Пример перемещения Тайла Действия при игре вдвоём.*

**2) Выбор нового действия**

Теперь вы выбираете новый доступный Тайл Действия. Ваш выбор ограничен следующим:

- Вы не можете выбрать главный Тайл Действия (тот, который вы только что переместили вперёд).
- Выбранный вами Тайл должен быть пустым (без фигурок).

- Вы должны быть способны совершить выбранное действие.

Поместите свою фигурку на выбранный вами Тайл Действия.

**Примечание:** При игре втроём-вчетвером вы выбираете из 4 Тайлов Действий. В игре вдвоём вы выбираете из 3 Тайлов Действий.

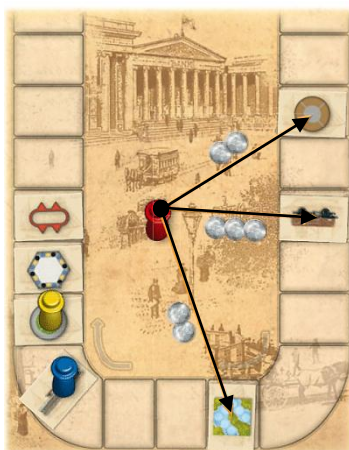
### **3) Получение дохода**

Вы получаете доход, если выбираете Тайл Действия, который уже некоторое время никто не выбирал.

Если вы поместите свою фигурку на Тайл, находящийся перед Тайлами с другими фигурками, вы не получите дохода. В ином случае вы получаете по 1 гильдену за каждый занятый Тайл, находящийся перед выбранным вами Тайлом Действия.

Если вы ставите свою фигурку на Тайл, находящийся за всеми остальными фигурками, вы можете получить дополнительный доход за пустые клетки. Посчитайте количество пустых клеток (на которых нет Тайлов Действия), находящихся между выбранным вами Тайлом и ближайшим Тайлом впереди, не зависимо от того, занят он или нет. За каждые 3 пустые клетки вы получаете по 1 гильдену. (Не округляйте: за 6 пустых клеток вы получаете 2 гильдена, но за 5 пустых клеток вы получаете только 1 гильден.)

Вы не получаете бонус за пустую клетку, если позади вашего Тайла есть Тайлы, занятые фигурками.



**Пример:** Если вы выбираете Тайл Действия «Аренда Канала», «Покупка Товаров» или «Производство Оснастки», вы получаете 2 гильдена, так перед вами находятся два занятых Тайла Действия. За выбор Тайлов Действий «Производство Оснастки» или «Аренда Канала» вы больше ничего не получаете, так как между ними и ближайшим Тайлом только 1-2 пустых клетки. Выбор Тайла Действия «Покупка Товаров» принесёт вам бонус в 1 гильден (три пустые клетки).

**Примечание для игры вдвоём:** Обратите внимание, что при получении дохода при игре вдвоём имеет значение только количество занятых Тайлов Действия, а не количество фигурок. Вы получаете по 1 гильдену за каждый занятый Тайл Действия, находящийся перед выбранным вами Тайлом, а не по 1 гильдену за каждую фигурку. Тайл считается занятым, не зависимо от того, чья фигурка там находится – ваша или противника.

### **4) Совершение выбранного действия**

После получения дохода вы должны предпринять выбранное вами действие. Описание действий вы найдёте ниже.

Если вы заплатите 6 гильденов, вы можете предпринять (помимо обычного) дополнительное действие. Ваше дополнительное действие может быть любым другим действием. Оно может быть действием, которое вы переместили вперёд на шаге 1. Оно может быть действием, на котором стоит фигурка другого игрока. Единственное действие, которое вы не можете выбрать в качестве дополнительного – то, которое вы выбрали на



шаге 2 (там, где стоит ваша фигурка). Вы не можете купить более одного дополнительного действия.

Не используйте фигурку, чтобы отметить дополнительное действие; просто объявите другим игрокам о выбранном действии, заплатите 6 гульденов и совершите его.

Вы можете предпринять бонусное действие до или после обязательного действия. Вы обязаны заплатить за дополнительное действие, чтобы его совершить. Нельзя использовать гульден, полученные от вашего дополнительного действия, чтобы заплатить за само дополнительное действие, но можно использовать гульден, полученные от обязательного действия, чтобы заплатить за дополнительное действие, если вы решили совершить его после основного.

Можно купить дополнительное действие даже в свой первый ход.

***Примечание для игры вдвоём:** Единственное ограничение в вашем дополнительном действии заключается в том, что вы не можете выбрать действие, которое вы выбрали в текущем раунде (на котором стоит одна ваша фигурка). Но вы можете выбрать Тайл Действия, где стоят две ваши фигурки.*

### **5) Пробное Плавание**

Корабль считается построенным, когда у него есть нос (слева), хотя бы 1 середина (в центре) и корма (справа) и между ними нет пустых клеток. Если после шага 4 у вас оказываются достроенные корабли, они должны покинуть вашу Судоверфь и отправить в Пробное Плавание по системе Каналов. Вы получите очки за Экипаж, Оснастку и меры безопасности корабля. Читайте ниже подробное описание Пробного Плавания.

Вы не обязаны каждый ход строить по кораблю. Если в конце шага 4 у вас нет завершённых кораблей, ваш ход заканчивается без Пробного Плавания.

### **Правительственные Контракты и Отсчёт**

Каждый ход каждого игрока один из Тайлов Действия перемещается вперёд по линии Тайлов, в результате чего все Тайлы Действия постепенно перемещаются по Дорожке Действия. Если главный Тайл снова оказывается на стартовой клетке (то есть на клетке, находящейся перед тёмной клеткой), значит Тайлы Действия совершили полный круг.

Когда игрок перемещает главный Тайл на первую клетку, сначала позвольте ему завершить его ход. Затем переместите Маркер Отсчёта на одну клетку вниз. В этот момент игроки должны выбрать необходимые им Правительственные Контракты. Как именно это происходит, зависит от номера круга и от количества игроков:

В игре **вчетвером** у вас есть три зелёных и три синих Контракта. Когда Маркер Отсчёта достигает клетки «2» (половина игры), вы должны отказаться от двух Контрактов каждого типа.

В игре **втроём** у вас тоже есть три зелёных и три синих Контракта. Но вам нужно отказаться от одного Контракта каждого типа в конце первого и второго кругов (когда маркер перемещается на клетку «2» и когда он перемещается на неотмеченную клетку).

В игре **вдвоём** у вас тоже есть три зелёных и три синих Контракта. Но в конце первого круга (половина игры) вам нужно отказаться от двух Контрактов каждого типа.

***Примечание:** Ваши Правительственные Контракты нужно держать в секрете. Не открывайте даже те, которые сбросили.*

В любом случае, на последнем круге у вас останется только 2 Правительственных Контракта: один зелёный и один синий. Они повлияют на ваши последние очки.

## Действия

### Строительство кораблей



На игровом поле находятся 20 доступных для постройки Тайлов Кораблей: 5 Тайлов носа, 10 Тайлов середины и 5 Тайлов кормы.

Вы можете купить один, два или три Тайла Корабля любых типов в любой их комбинации.

За каждый купленный вами Тайл Корабля вы платите указанное рядом с ним количество гульденов. (Тайлы в нижнем ряду бесплатные, во втором и третьем снизу рядах каждый Тайл Корабля стоит 1 гульден, а в верхних двух рядах, находящихся ближе всех к колодам, Тайлы стоят по 2 гульдена.)

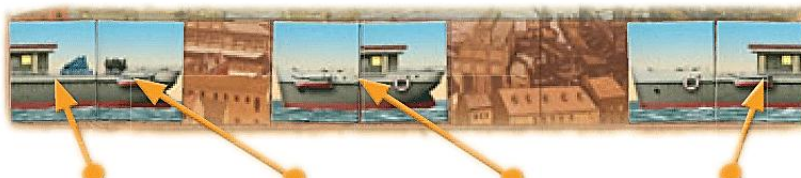
Тайлы Корабля используются для строительства кораблей. Полностью построенный корабль состоит из носа (слева), хвоста (справа) и одного или нескольких Тайлов середины между ними (без пропусков). Завершённый корабль должен иметь как минимум 1 Тайл середины.

Вы должны класть все купленные вами Тайлы Кораблей на ваше Мини-поле судоверфи, руководствуясь следующими правилами:

- Новые Тайлы необходимо класть на пустые клетки.
- Вы не можете перемещать или перегруппировывать Тайлы Кораблей. Единственный способ освободить место в вашей Судоверфи – полностью построить корабль. (Завершённые корабли не могут покинуть верфь до шага 5.)
- Вы не можете заполнить Тайлами Кораблей последние оставшиеся у вас пустые клетки, если только это не приведёт к тому, что вы закончите хотя бы один корабль.
- Вы не можете класть купленный Тайл на клетку, которая не позволит этому Тайлу стать частью законченного корабля. Но вы можете располагать Тайлы на корабли, которые не могут быть достроены, пока другой корабль не уплывёт с верфи.

Обратите внимание, что вам необязательно класть Тайлы Кораблей так, чтобы они соприкасались с уже находящимися на Судоверфи Тайлами. Можно даже строить корабль, который будет сначала состоять из нескольких разрозненных несоприкасающихся друг с другом частей и только потом станет единым кораблём.

*Пример неверного  
расположения Тайлов  
Кораблей.*



*На эту клетку  
можно класть  
только Тайл носа.*

*Перед этим  
Тайлом кормы  
недостаточно  
места, чтобы  
поместить и  
Тайл середины,  
и Тайл носа.*

*Между Тайлами  
носа и кормы не  
осталось места  
для середины.*

*На эту клетку  
можно класть  
только Тайл  
кормы.*

*Пример верного  
расположения Тайлов  
Кораблей.*



*Когда корабль справа будет  
закончен, он уплывёт и освободит  
место для строительства нового  
корабля с использованием  
расположенного слева Тайла носа.*

*Когда корабли слева и справа  
уплывут, Тайл середины сможет  
стать частью нового корабля.*

Если во время этого действия вы достроите хотя бы один корабль, он в конце вашего хода отправится в Пробное Плавание.

**Подсказка:** Не все Тайлы Кораблей одинаковы. Изображённые на корпусе корабля элементы нужны не просто для красоты: подробнее о спасательных кругах, шлюпках, фонарях, каютах и установочных позициях читайте в главе «Пробное Плавание».

После того как все ваши новые Тайлы Кораблей будут размещены на Мини-поле судоверфи, сдвиньте верхние Тайлы Кораблей на игровом поле вертикально вниз на опустевшие клетки (после этого пустые клетки должны остаться только на самом верху колонок). Заполните верхние пустые клетки новыми Тайлами Кораблей, взятыми из соответствующих колод. Таким образом, новые Тайлы всегда стоят дороже старых.

**Примечание:** Две колонки Тайлов середин считаются разными колонками, поэтому если вы берёте 3 Тайла из первой колонки, тогда в ней сверху окажется три пустых клетки, когда вы сдвинете вниз верхние Тайлы. Но при этом обе колонки пополняются из одной и той же колоды.

**Примечание:** Если вы выбираете это действие, вы должны взять хотя бы один Тайл Корабля с поля. Если у вас нет денег, вы должны взять один или несколько бесплатных Тайлов Кораблей. Вы можете взять только те Тайлы, которые можете выложить на своё Мини-поле, не нарушая правил. Если у вас нет подходящих клеток на вашем Мини-поле для размещения этих Тайлов, вы не можете выбрать это действие.

### **Покупка товаров**



При помощи этого действия вы покупаете один из 5 доступных Товарных Поездов. Вы платите за выбранный Товарный Поезд указанное рядом с ним на поле количество гильденов (самый нижний Товарный Поезд бесплатный).

Сдвиньте верхние Товарные Поезда вниз, чтобы заполнить освободившуюся клетку, и положите из колоды на верхнюю клетку новый Товарный Поезд. Таким образом, новый Товарный Поезд всегда стоит дороже старого. Если в колоде закончились Товарные Поезда, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

**Подсказка:** Вы можете обменять свой Товарный Поезд при помощи действия обмена на гильдены, Оснастку или Экипаж. Это отдельное действие, подробно описанное ниже.

### **Аренда Канала**



При помощи этого действия вы покупаете один из 5 доступных судоходных Каналов. Вы платите за купленный Канал указанное рядом с ним на поле количество гильденов и кладёте его перед собой так, чтобы расширить уже существующую у вас систему Каналов. Затем сдвиньте верхние Каналы вниз и поместите



новый канал на опустевшую верхнюю клетку. Если в колоде закончились Каналы, возьмите использованные Каналы (после того как запишите, сколько их есть у каждого игрока), перемешайте их и сформируйте новую колоду.

Если купленный вами Канал – ваш первый Канал, поместите свою фигурку корабля на одну из клеток вдоль его края так, чтобы корма корабля указывала прочь из Канала (как будто он только что вошёл в канал). Отсюда начнётся ваше первое Пробное Плавание.

Каждый новый Канал должен быть прикреплён к уже существующей системе Каналов так, чтобы хотя бы одна сторона совпадала с любым другим Каналом в системе Каналов. Вы не можете менять местами свои Каналы или перемещать и разворачивать свою фигурку корабля.

**Каналы используются для получения очков за ваши корабли во время Пробного Плавания. Читайте специальный раздел ниже, в котором есть описание всех нарисованных на Каналах символов.**

***Подсказка:** Важно выбирать те Каналы, которые хорошо подходят для строящихся у вас кораблей.*

### **Производство Оснастки**



При помощи этого действия вы выбираете один из Тайлов Оснастки. Сначала переместите Маркер **Производства Оснастки** на один сектор вперёд по коричневому кольцу. Маркер указывает на Тайл Оснастки, который вы можете получить бесплатно. Если вы хотите приобрести другой Тайл Оснастки, перемещайте Маркер по часовой стрелке по кольцу до нужного вам сектора, выплачивая по 1 гульдону за каждый сектор. (Таким образом, другой Тайл Оснастки обойдётся вам в 1, 2 или 3 гульдена, а наиболее дорогим Тайлом Оснастки будет тот Тайл, на котором в начале этого действия стоял Маркер Производства Оснастки.) Возьмите из банка купленный Тайл Оснастки.

Тайлы Оснастки хранятся на вашем Мини-поле. Тайл Оснастки может быть прикреплен к любому кораблю, когда тот будет готов к Пробному Плаванию. После того как корабль покинет верфь, прикреплённые к нему Тайлы Оснастки останутся на нём до конца игры.

***Подсказка:** Каждый Тайл Оснастки нуждается в собственной установочной позиции (читайте об этом в разделе про Пробное Плавание). Важно выбирать подходящие друг другу Тайлы Кораблей и Тайлы Оснастки.*

### **Наём Экипажа**



**Наём Экипажа** аналогичен **Производству Оснастки** за исключением того, что Маркер Найма Экипажа перемещается по часовой стрелке по секторам зелёного круга. Три сектора позволяют вам нанять Члена Экипажа, а четвёртый – купить винт.

***Подсказка:** Как было объяснено в главе «Вступление», каждый корабль нуждается в капитане. Убедитесь, что у вас на Судовой верфи есть хотя бы один капитан, прежде чем вы завершите корабль. Без капитана этот корабль не принесёт вам очков. Каждый Член Экипажа кроме капитана нуждается в каюте. Если вы планируете нанять на ваш корабль нового Члена Экипажа, покупайте Тайлы Кораблей с каютами.*

### **Наём Рабочих**



При помощи этого действия вы получаете один Тайл Рабочего. Рабочие позволяют вам произвести дополнительный Тайл Оснастки, нанять

дополнительного Члена Экипажа, поместить на корабли большее количество Членов Экипажа или Оснастки, или получить больше очков.

Для начала переместите Маркер Найма Рабочих на один сектор вперёд по часовой стрелке по Дорожке Рабочих (красный овал). Как и в случае с Наймом Экипажа или с Производством Оснастки, вы можете заплатить, чтобы переместить Маркер на дополнительные сектора (по одному гульдену за каждый сектор), пока Маркер не окажется на нужном вам секторе.

Каждый сектор соответствует трём Рабочим. Возьмите любого из них.

**Примечание:** За некоторых Рабочих придётся доплатить: если вы берёте Инженера (коричневый Тайл) или Агента по найму (зелёный Тайл), вы должны заплатить 1 дополнительный гульден. Это указано на самих этих Тайлах и в «Приложении».

Вы не можете взять Рабочего, который полностью идентичен уже имеющемуся у вас Рабочему. (У вас может быть, например, два Агента по найму, но только если они делают разные вещи.)

Ваши Рабочие должны лежать лицевой стороной вверх перед вами. Они работают на вас до конца игры, принося вам бонусы, которые подробно описаны в «Приложении».

### **Обмен Товаров**



При помощи этого действия вы меняете один из своих Товарных Поездов на другие предметы. Каждый товар поезда вы можете продать и получить за это гульден или обменять его на Оснастку или Экипаж. Если у вас нет Товарных Поездов, вы не можете выбрать это действие.

Для начала переместите Маркер Обмена на один сектор вперёд по Гексу Обмена. Это определит текущие цены на товары. (Вы не можете заплатить, чтобы переместить Маркер Обмена на дополнительные сектора.)

Выберите для обмена один из своих Товарных Поездов. Каждый вагон выбранного Поезда вы можете:

- продать и получить количество гульденов, указанное Маркером;
- или обменять на **один** из предметов, изображённых в таблице в центре Гекса.

Вы не обязаны поступать одинаково с каждым вагоном вашего Поезда. С другой стороны, вы не можете обменять два вагона на один и тот же Тайл Оснастки или одного и того же Члена Экипажа. Например, если у вас в Поезде два вагона угля, вы можете обменять один из них на винт, а другой на трубу, но не можете обменять оба на трубы. Но вы можете продать один или оба эти вагона и получить за них гульден.

**Подсказка:** Один из ключей к успеху – понять, когда произвести Оснастку или нанять Экипаж, а когда лучше добыть их при помощи обмена.

### **Получение субсидии**



Это действие доступно только при игре вчетвером. Когда вы предпринимаете это действие, вы просто получаете из банка 2 гульдена.

### **Пробное Плавание**

Если вы заканчиваете строительство корабля, ваш ход завершается Пробным Плаванием. Ваш корабль готов принести вам очки.

Если вы за один ход построили сразу несколько кораблей, тогда каждый из них отправится в собственное Пробное Плавание. Вы сами определяете порядок, в котором ваши корабли будут получать очки. Корабль обязан покинуть Судоверфь в конце хода, во время которого был достроен.

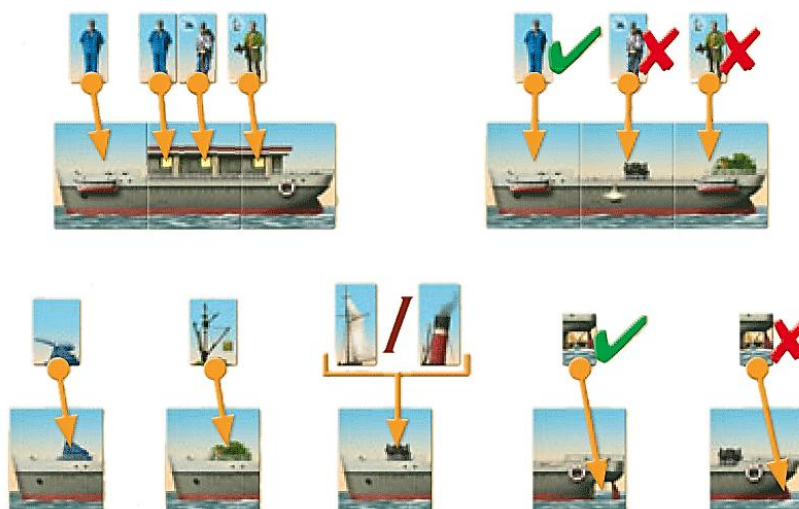
У достроенного корабля должен быть нос (слева), 1-7 середин (в центре) и корма (справа). Все фрагменты должны соединяться без пустых клеток между ними. Незавершённый корабль не может покинуть Судоверфь.

### Оснастка и Экипаж

Оснастка и Экипаж не добавляются к кораблю до его завершения. Оснастка и Экипаж, прикреплённые к одному кораблю, остаются на нём до конца игры и не могут быть прикреплены к другому кораблю.

Вы можете прикреплять к кораблю только ту Оснастку и тот Экипаж, которые находятся на вашей Судоверфи. Вы не можете для этой цели брать их из банка. Прикрепление Оснастки и Экипажа к достроенному кораблю не требует выбора и совершения действия.

На каждом корабле должен быть капитан. Ему не нужна каюта. Если вы ставите на корабль дополнительных капитанов, они становятся офицерами, и каждый из них нуждается в собственной каюте. Для каждого Тайла Оснастки требуется собственная установочная позиция.



**Исключение:** Определённые Рабочие (Строители) позволяют вам разместить на корабле дополнительного Члена Экипажа без каюты или дополнительную Оснастку без установочной позиции. Про Строителей читайте в «Приложении».

Заметьте, что винтам, кранам и пушкам нужны собственные установочные позиции. Например, кран нельзя установить на установочную позицию пушки. Но паруса и трубы использует одну и ту же установочную позицию, а в каюте может жить любой Член Экипажа.

К каждой установочной позиции может быть прикреплён только один Тайл Оснастки. Каждая каюта может содержать только одного Члена Экипажа. Вы не обязаны использовать все ваши установочные позиции и каюты. Вы можете оставить несколько из них пустыми, например, чтобы использовать Членов Экипажа и Оснастку на других кораблях.

## Скорость

Теперь пришло время определить скорость вашего корабля (таблица определения скорости есть на Мини-полях судоверфей). Корабли делятся на две категории:

- Корабль с хотя бы одной трубой и одним винтом имеет базовую скорость 4. За каждую **дополнительную** трубу, винт или парус его скорость увеличивается на 1.
- Корабль, на котором нет одновременно и трубы, и винта, имеет базовую скорость 1. За **каждый** парус или винт его скорость увеличивается на 1. За каждую **пару** труб его скорость увеличивается на 1.



## Требования для подсчёта очков

1. На вашем корабле должен быть капитан (но для него не нужна каюта).
2. Ваша система Каналов должна быть достаточной длины, чтобы позволить вашему кораблю пройти по нему на полной скорости (читайте ниже).

Корабль, который не соответствует хотя бы одному из этих требований, не принесёт очков. Вам не следует прикреплять к нему Оснастку или Экипаж, так как они будут потрачены впустую. Корабль не плывёт. Вместо этого он просто убирается из игры. Он не учитывается при получении очков за ваши Правительственные Контракты в конце игры.

***Примечание:** Корабль без трубы, винта и паруса может принести очки, если у него есть капитан. У него будет скорость 1, поэтому он может переместиться только на 1 клетку по системе каналов.*

***Подсказка:** Убедитесь, что у вас есть капитан и Канал, прежде чем достроите корабль.*

## Подсчёт очков

Если ваш корабль соответствует указанным выше требованиям, он оценивается по 4 критериям:

- Экипаж,
- пушки и краны,
- скорость,
- результаты пробного плавания.

Эти критерии перечислены на Мини-полях судоверфей. После получения очков за каждый критерий перемещайте Маркер Подсчёта Очков по Дорожке Подсчёта Очков, чтобы обозначить полученные вами очки.

## Экипаж

За каждого Члена Экипажа (включая капитана) вы получаете по 1 очку.

## Пушки и краны

Вы получаете по 2 очка за каждый кран. Вы получаете по 2 очка за каждую пушку.

## Скорость

Вы получаете количество очков, равное скорости вашего корабля (как её определить, читайте выше).



### **Результаты Пробного Плавания**

Наконец, пришло время отправить ваш корабль в пробное плавание. Различные правительственные лица приходят на ваши Каналы, чтобы оценить торговый потенциал, военную мощь и меры безопасности вашего корабля. Их также интересует, достаточно ли быстр ваш корабль, чтобы побороться за «Голубую Ленту» – награду, которая выдаётся самому быстроходному трансатлантическому лайнеру.

Чтобы увидеть ваш корабль в действии (и получить очки за Пробное Плавание) переместите фигурку вашего корабля по каналу на количество клеток, равное его скорости. Ваш корабль должен плыть на полной скорости. На каждой клетке корма корабля должна указывать направление, откуда приплыл корабль. Вы не можете поместить фигурку корабля обратно на клетку, с которой он только что приплыл. Когда фигурка оказывается на перекрёстке, вы можете поплыть по любому Каналу, кроме того, откуда только что приплыли.

Когда фигурка корабля плывёт по каналу, она оказывается на клетках с разными символами. Каждый символ обозначает официальное лицо, которое проверяет определённый аспект вашего корабля:



Этот чиновник даёт вам по **1 очку за каждого солдата** и по **1 очку за каждую пушку**.



Этот чиновник даёт вам по **1 очку за каждого бизнесмена** и по **1 очку за каждый кран**.



Этот чиновник даёт вам по **1 очку за каждый фонарь**.



Этот чиновник даёт вам по **1 очку за каждую шлюпку**.



Этот чиновник даёт вам по **1 очку за каждый спасательный круг**.

Если вы подплываете к одному типу чиновников более одного раза, вы каждый раз получаете от него очки.

Клетки с символом «Голубой Ленты» устроены несколько иначе.



Когда вы оказываетесь на клетке с символом «Голубой Ленты», вы получаете по **1 очку за каждую клетку, которую уже проплыл ваш корабль**. Если ваш маршрут пролегает через несколько клеток «Голубой Ленты», учитывается только последняя из них. (Таким образом, максимальное количество очков, которое может получить ваш корабль за «Голубую Ленту», равно его скорости. Вы получите максимальное количество очков, только если ваш корабль закончит передвижение на клетке с символом «Голубой Ленты».)

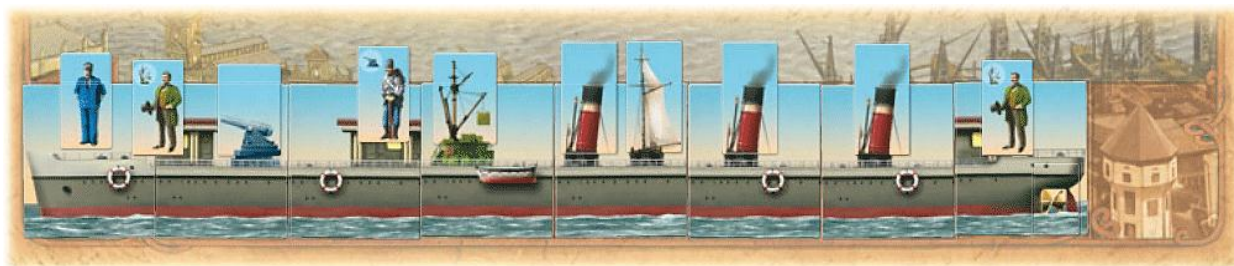
Осмотр вашего корабля чиновниками – последний этап получения за него очков (пока). Уберите ваш корабль (вместе с его Оснасткой и Экипажем) из Судовой верфи. Положите его перед собой на стол, так как он снова принесёт вам очки в конце игры, когда вы обнаружите свои секретные Правительственные Контракты.

Фигурка корабля остаётся на клетке, на которой остановилась. Убедитесь, что её корма указывает направление, откуда он приплыл. Пробное Плавание вашего следующего

корабля начнётся с этой клетки. (Если фигурка закончила передвижение на перекрёстке, вам не нужно решать, куда она поплывёт, пока в плавание не отправится ваш следующий корабль. Нос фигурки указывает направление, в котором может поплыть ваш будущий корабль, а её корма указывает, куда он поплыть не сможет.)

Если фигурка корабля перемещается на новый Тайл Канала, тот Канал, через который она только что проплыла, убирается из системы Каналов. Храните свои использованные Каналы перед собой в стопке до конца игры. (Правительственные Контракты могут принести очки за использованные Каналы. Даже если у вас нет такого Контракта, вы должны хранить использованные вами Каналы, чтобы запутать остальных игроков.)

**Примечание:** Если убирание использованного Канала приводит к тому, что остальные Каналы больше не связаны друг с другом, они сбрасываются. Они не считаются использованными Каналами и кладутся в стопку сброса рядом с колодой Каналов. В вашей системе Каналов должны остаться только такие Каналы, до которых сможет добраться ваш следующий корабль во время Пробного Плавания.



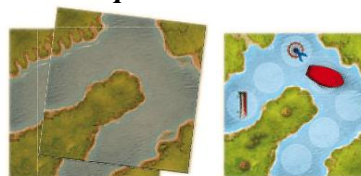
**Пример подсчёта очков:** Этот корабль получает 4 очка за Экипаж (1 капитан, 2 бизнесмена и 1 солдат) и 4 очка за Оснастку (1 пушка и 1 кран). У него скорость 7. В сумме 15 очков.

Теперь он отправляется в Пробное Плавание. Он получает 2x4 очка за спасательные круги, 3 очка за 2 бизнесмена и 1 кран и 6 очков в состязании за «Голубую Ленту». (Обратите внимание, что очки приносит только одна из клеток «Голубой Ленты».) В сумме у этого корабля 17 очков после Пробного Плавания.

Всего этот корабль принёс своему владельцу 32 очка.



**После Пробного Плавания**



## Конец игры

Каждый раз, когда Тайлы Действия совершают полный круг по Дорожке Действия, Маркер Отсчёта перемещается на 1 клетку вниз. Когда он достигает последней клетки ●, игра завершается. Это наступает в тот момент, когда каждый игрок совершил по одному полному ходу на каждой из 23 клеток на Дорожке Действия.

Игра может закончиться раньше, если закончатся Тайлы Кораблей. Если из колоды будет взят последний Тайл носа, середины или кормы – игра закончится раньше.

**Примечание:** Колода середин сложена в две стопки поверх друг друга. Когда заканчивается верхняя колода середин – игра не завершается, просто заполняйте пустые клетки оставшимися в колоде Тайлами.

Другие компоненты кроме Тайлов Корабля закончиться не могут. Если заканчивается любая другая колода, перемешайте использованные Тайлы, сформируйте новую колоду и продолжайте игру. Если у вас закончились какие-то компоненты или гульдены, найдите чем их заменить.

Если игра заканчивается рано, продолжайте играть, пока все игроки не сделают одинаковое количество ходов. Игрок справа от первого игрока последним получит право хода.

Независимо от того, как закончилась игра, каждый игрок совершает одно последнее действие и получает последний шанс закончить корабль.

#### **Последнее действие**

Начиная с первого игрока, каждый игрок совершает одно последнее действие. Вы можете выбрать любое действие, не зависимо от того, где находится ваша фигурка и не зависимо от того, какое действие вы выбрали в предыдущий ход. Несколько игроков могут выбрать одно и то же последнее действие. Ваше последнее действие подчиняется тем же правилам, что и на шаге 4 обычного хода.

Если ваше последнее действие приводит к постройке одного или нескольких кораблей, они отправляются в Пробное Плавание (как если бы это был обычный ход).

Вы не можете купить дополнительное действие в дополнении к последнему действию.

#### **Завершение строительства корабля**

После того как каждый игрок совершит своё последнее действие, каждый игрок получает последний шанс достроить корабль (начиная с первого игрока). Если вы можете закончить корабль только с использованием нескольких Тайлов, вы просто передаёте право хода следующему игроку.

Если же вам нужен только один Тайл Корабля, чтобы закончить корабль, вы можете построить его обычным способом: заплатив цену за необходимый вам Тайл. Возьмите один Тайл. Сдвиньте Тайлы Корабля на освободившиеся клетки, положите на поле новый Тайл Корабля.

Отправьте достроенный корабль в Пробное Плавание и получите за него очки.

**Примечание:** Вы можете купить Тайл Корабля (по правилам действия строительства или в качестве последнего шанса достроить корабль), даже если Тайлы Корабля закончились. Если нужный вам тип Тайлов Корабля закончился, вы можете купить Тайл бесплатно. Используйте соответствующую замену, чтобы обозначить нос, середину и корму вашего корабля. Такой «Тайл Корабля» не имеет установочной позиции, каюты и мер безопасности, но учитывается при определении длины корабля.

#### **Правительственные Контракты и Торговцы**

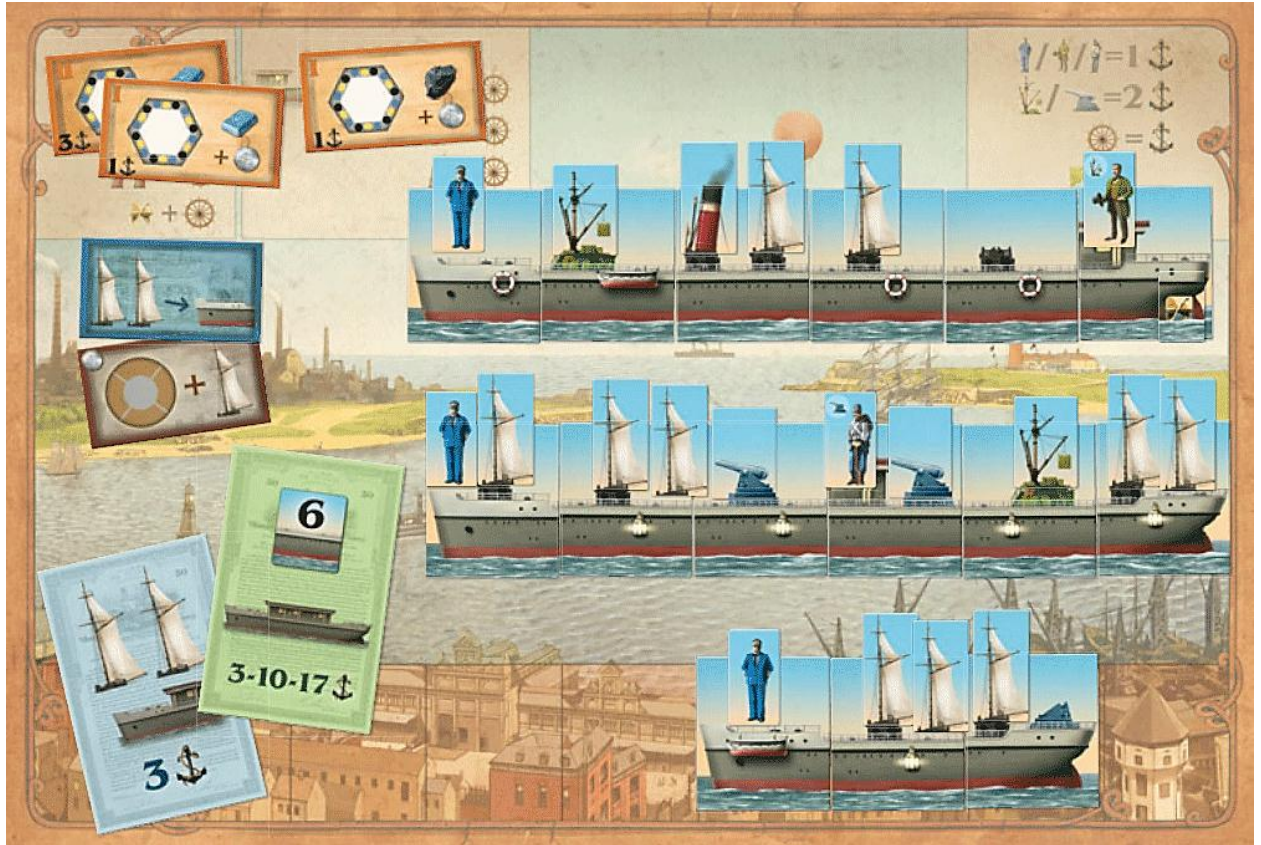
После того как у всех игроков будет шанс достроить корабль, все игроки открывают свои Правительственные Контракты и получают за них очки.



Некоторые Тайлы Рабочих (Торговцы) предоставляют бонусные очки, которые тоже учитываются в этот момент.

## Победа в игре

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. Ничья разрешается в пользу игрока с наибольшим количеством гульденов.



**Синий Правительственный Контракт: 12 очков (4 пары парусов)**

**Зелёный Правительственный Контракт:** 10 очков (2 корабля из ровно 6 Тайлов)

**Рабочие:** 5 очков (левый нижний угол их Тайлов)

# Приложение

# Рабочие

Рабочие позволяют вам более продуктивно использовать действия или прикреплять больше Оснастки или Членов Экипажа к вашему кораблю. Есть несколько типов Рабочих, отличающихся по цвету (Инженер – коричневый, Агент по найму – зелёный, Торговец – оранжевый, Строитель – синий, Бухгалтер – жёлтый). Когда вы нанимаете Рабочего, его эффект действует на вас до конца игры. Этот эффект может быть использован каждый раз, когда наступает подходящий момент.



Эффект ваших Рабочих накапливаемый: если у вас есть, например, несколько Инженеров, вы можете получить несколько дополнительных Тайлов Оснастки при её производстве.

Вы не обязаны использовать эффект ваших Рабочих или можете использовать его частично (смотрите примеры ниже).

### Инженер



Когда вы получаете этот Тайл (при помощи действия Найма Рабочих), вы должны заплатить дополнительную стоимость в 1 гульден (указано в левом верхнем углу Тайла). Если у вас нет денег, вы должны нанять другого Рабочего.

Когда вы производите Оснастку, ваш Инженер позволяет вам взять соответствующий дополнительный Тайл Оснастки, указанный на Тайле Инженера.

**Пример:** Допустим, у вас есть 2 Инженера (+1 кран и +1 парус), а Маркер стоит на производстве пушек. Когда вы выбираете действие «Производство Оснастки», вы перемещаете маркер на сектор труб. Это означает, что вы можете бесплатно получить трубу, кран и парус. Если вы заплатите 1 гульден, вы можете переместить Маркер на сектор кранов и получить 2 крана и один парус.



+1 кран



+1 парус

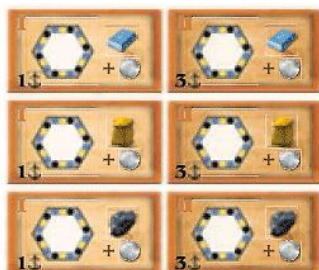
### Агент по найму



Когда вы получаете этот Тайл, вы должны заплатить дополнительную стоимость в 1 гульден (указано в левом верхнем углу Тайла). Если у вас нет денег, вы должны нанять другого Рабочего.

Когда вы Нанимаете Экипа: , ваш Агент по найму позволяет вам нанять дополнительного члена Экипажа (или винт), указанного на Тайле Агента по найму.

### Торговец



Торговец позволяет вам продать определённый товар по более высокой цене, когда вы выбираете действие «Обмен Товаров».

Для каждого товара есть два Торговца двух уровней (уровень указан в левом верхнем углу Тайла). Вы не можете нанять Торговца более высокого уровня, если у вас нет Торговца более низкого уровня для этого товара. Эффект Торговцев накопительный.

**Пример:** Вы не можете нанять Торговца **сталью уровня 2**, если у вас нет Торговца **сталью уровня 1**. Если у вас есть Торговец **сталью уровня 1**, вы получаете 1 дополнительный гульден каждый раз, когда продаёте сталь во время действия обмена. Если у вас есть Торговец **сталью уровня 1** и Торговец **сталью уровня 2**, вы получаете 2 дополнительных гульдена каждый раз, когда продаёте сталь во время действия обмена.

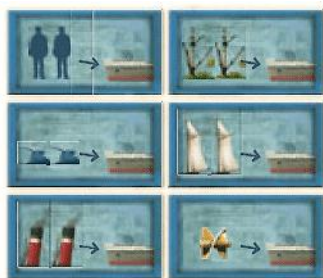


Сталь: ур. 1



Сталь: ур. 2

Торговец также приносит вам дополнительные очки  з конце игры.

**Строитель**

Строитель соответствующего типа позволяет вам добавить на корабль:

- до 2 Членов Экипажа в занятую каюту, *или*
- до 2 Тайлов Оснастки в занятую установочную позицию.

Это правило не распространяется на винты – вы можете добавить на корабль только 1 дополнительный винт.

Дополнительный фрагмент, который вы помещаете на корабль, берётся с вашей Судовой верфи, а не из банка.

**Примечание:** Строитель «+1 винт» позволяет вам иметь на одном корабле два винта: 1 крепится к установочной позиции винта по обычным правилам, а второй вы добавляете благодаря Строителю.

**+1 винт****Рулевой**

Ваш достроенный корабль получает дополнительно +1 к скорости.

**Такелажник**

Ваш достроенный корабль получает дополнительно +1 к скорости за каждую пару парусов. Определите обычную скорость, а затем добавьте этот бонус.

**Примечание:** Вы не обязаны применять этот бонус к каждой паре парусов. Например, если на вашем корабле 4 паруса, вы можете использовать Такелажника, чтобы получить дополнительную скорость +2, +1 или вообще не использовать этот бонус. (Это может понадобиться, если ваша система каналов слишком короткая.)

**Бухгалтер**

вместо 3.)

Передвигая Маркер при Производстве Оснастки или при Найме Экипажа, вы можете бесплатно переместиться на 1 или 2 дополнительные клетки. (Таким образом, три секции ничего вам не стоят, а четвёртая стоит всего 1 гульден

**Бригадир**

Перемещая Маркер при Найме Рабочих, вы можете бесплатно переместиться на 1-3 сектора.

**Правительственные Контракты**

Ваш достроенный и принёсший вам после Пробного Плаванья очки корабль остаётся перед вами на столе до конца игры. В конце игры весь ваш флот приносит вам очки за Правительственные Контракты. Обратите внимание, что оставшиеся на Судовой верфи Оснастка и Экипаж не приносят очков.

**Примечание:** Достроенные корабли, которые не соответствовали требованиям, описанным в разделе про Пробное Плавание, сбрасываются и не учитываются при получении очков за Правительственные Контракты.

В начале игры вы получаете по 3 Контракта каждого цвета, но в конце игры у вас остаётся только 1 зелёный и 1 синий Контракт (читайте главу «Игровой Процесс»).

## Синие Правительственные Контракты



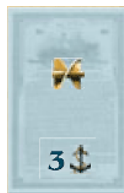
Вы получаете по 3 очка за каждую пару бизнесмен–кран в вашем флоте. Бизнесмен и кран должны быть на одном корабле, чтобы считаться парой.



Вы получаете по 3 очка за каждого офицера в вашем флоте, но не за капитанов. (Например, если у вас 3 корабля и всего 7 фигурок капитанов на них, тогда 3 из них – капитаны и не учитываются. Остальные 4 – офицеры, которые приносят вам в сумме 12 очков.)



Вы получаете по 3 очка за каждую пару солдат–пушка в вашем флоте. Солдат и пушка должны быть на одном корабле, чтобы считаться парой.



Вы получаете по 3 очка за каждый винт в вашем флоте.



Вы получаете по 3 очка за каждую пару парусов в вашем флоте. Два паруса должны быть на одном корабле, чтобы считаться парой. (Если у вас 3 паруса на одном корабле и 1 на другом, они принесут только 3 очка. Если у вас по 2 паруса на каждом из двух кораблей или 4 паруса на одном, это принесёт 6 очков.)



Вы получаете по 6 очков за каждый корабль в вашем флоте, где есть хотя бы 1 парус, хотя бы 1 труба и хотя бы 1 винт.

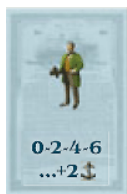
**Примечание:** Корабль с 2 фрагментами каждого типа всё равно приносит только 6 очков.



Вы получаете по 3 очка за каждую пару труб в вашем флоте. Две трубы должны быть на одном корабле, чтобы считаться парой.



Вы получаете по 8 очков за каждый корабль в вашем флоте с хотя бы 1 бизнесменом, хотя бы 1 солдатом, хотя бы 1 краном и хотя бы 1 пушкой.



Если у вас более одного бизнесмена, вы получаете по 2 очка за каждого дополнительного бизнесмена в вашем флоте. (Таким образом, 5 бизнесменов принесут вам 8 очков.)



Вы получаете очки, основанные на количестве разной Оснастки или разных Членов Экипажа в вашем флоте согласно таблице на этом Тайле. Есть 8 разных элементов: винт, труба, парус, кран, пушка, бизнесмен, солдат и офицер (дополнительный капитан в каюте).



Если у вас более одного солдата, вы получаете по 2 очка за каждого дополнительного солдата в вашем флоте.



Вы получаете по 4 очка за каждый из использованных вами Каналов. (Они должны быть в стопке перед вами, как описано в главе «Пробное Плавание»).

## Зелёные Правительственные Контракты



Вы получаете очки в зависимости от количества спасательных кругов в вашем флоте согласно таблице на этом Тайле. (Например, 6 спасательных кругов приносят 12 очков. Каждый спасательный круг, начиная с 7, приносит по 1 очку.)



Вы получаете очки в зависимости от количества кораблей в вашем флоте, состоящих как минимум из 7 Тайлов Кораблей, согласно таблице на этом Тайле.



Вы получаете очки в зависимости от количества фонарей в вашем флоте согласно таблице на этом Тайле.



Вы получаете по 5 очков за каждый корабль в вашем флоте, где есть все три 3 меры безопасности (хотя бы 1 шлюпка, хотя бы 1 спасательный круг и хотя бы 1 лампа).

**Примечание:** Корабль с 2 шлюпками, 2 спасательными кругами и 2 фонарями приносит только 5 очков.



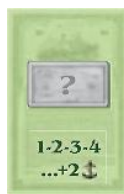
Вы получаете очки в зависимости от количества шлюпок в вашем флоте согласно таблице на этом Тайле.



Вы получаете очки в зависимости от количества Тайлов Кораблей в вашем флоте согласно таблице этом Тайле.



Вы получаете очки в зависимости от количества кораблей в вашем флоте согласно таблице на этом Тайле.



Вы получаете по 1 очку за каждого Рабочего до 4 Рабочих. За каждого Рабочего, начиная с 5, вы получаете по 2 очка. (То есть, если вы завершаете игру с 7 Рабочими, они принесут вам 10 очков.)



Вы получаете очки в зависимости от количества кораблей в вашем флоте, состоящих ровно из 5 Тайлов Кораблей, согласно таблице на этом Тайле. (Например, три таких корабля принесут 15 очков.)



Вы получаете по 2 очка за каждый синий, жёлтый или оранжевый Тайл Рабочего.



Вы получаете очки в зависимости от количества кораблей в вашем флоте, состоящих ровно из 6 Тайлов Кораблей, согласно таблице на этом Тайле.



Вы получаете очки в зависимости от количества разных типов Рабочих на вашей Судоверфи согласно таблице на этом Тайле. Рабочие разных типов отличаются по цвету (жёлтый, оранжевый, синий, зелёный или коричневый). В отношении этого Контракта Торговцы высокого уровня также считаются собственным типом Рабочих и отличаются от Рабочих низкого уровня.