

Авантурная настольная игра Александра Пфистера

РПОРТ РАЙМАЛ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ

Гавань Порт-Ройала — идеальное местечко, чтобы повернуть дельце всей жизни! Главное, не слишком зарываться, не то легко остаться ни с чем. И не забывайте откладывать часть прибыли, чтобы купить благосклонность губернаторов, адмиралов и прочих важных личностей, без которых не добиться большого успеха. Расширяйте влияние, и кто знает, быть может, однажды вы примете участие в одной из прославленных экспедиций.

СОСТАВ ИГРЫ

120 карт, из которых:

60 персонажей (некоторые различаются только ценой найма и числом приносимых победных очков):

10 торговцев



5 поселенцев

5 капитанов

5 священников

3 мастера



10 матросов

3 пирата

4 мадам



5 плутов

6 адмиралов

4 губернатора



6 экспедиций



Только в игре
с 5 участниками



Рубашка этой
экспедиции

4 налога



50 кораблей, по 10 каждого цвета

Жёлтый
пинас

Синий
флейт

Зелёный
барк

Красный
фрегат

Чёрный
галлеон



4×1
3×2
3×4

4×1
3×2
3×5

4×1
3×3
3×5

3×1
3×3
2×6
2×

3×2
3×4
2×7
2×

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если вы играете вдвоём, втроём или вчетвером, то перед началом партии отложите в коробку особую карту экспедиции с адмиралом на рубашке. Эта карта используется только в партиях с 5 игроками: если вы играете впятером, выложите эту экспедицию посередине стола. После этого замешайте все оставшиеся карты в одну колоду и положите её на стол лицевой стороной вниз.

Оставьте немного места для стопки сброса. **Участники начинают игру с 3 монетами:** раздайте каждому 3 карты. Полученные монеты каждый игрок кладёт перед собой в личную игровую зону **рубашкой (монетой) вверх**.



Главная особенность карт

На лицевых сторонах карт изображены корабли, персонажи, налоги и экспедиции, на рубашках — одна золотая монета. Всякий раз, когда игрок должен получить монеты, он берёт соответствующее число карт из колоды (1 карта — 1 монета) и кладёт их перед собой монетой вверх. На лицевую сторону полученных монет подсматривать нельзя. Игроки должны видеть, сколько монет у соперников.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

На золотые монеты вы будете нанимать разнообразных персонажей, которые дадут вам полезные постоянные способности. Персонажи и экспедиции принесут вам очки, которые помогут победить в игре.

ХОД ИГРЫ

Первым игроком становится тот, кто последним был в порту. Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый участник становится **активным игроком**. Активный игрок последовательно выполняет **2 фазы** своего хода (иногда вторая фаза пропускается). Если дело доходит до второй фазы, то в ней может поучаствовать не только активный игрок, но и его соперники — после того как активный игрок выполнит все действия. Когда вторая фаза завершится, наступает ход следующего активного игрока.

Две фазы хода — это:

1. Открытия

Вы берёте карты из колоды и кладёте их в гавань.

2. Торговля и наём

Вы берёте карты из гавани.


1. ОТКРЫТИЯ

Активный игрок открывает из колоды верхнюю карту и кладёт её посередине стола — с этой карты начинается **гавань**. Затем он решает: открыть следующую карту или остановиться. Он может продолжать открывать карты, пока не примет решение остановиться или пока в гавани не окажется 2 корабля одного цвета (см. ниже) — в этом случае его ход тут же закончится. Если игрок решит остановиться, то перейдёт ко 2-й фазе своего хода.


Всего в игре 4 типа карт:


- Персонажи
- Корабли
- Экспедиции
- Налоги







Если активный игрок открыл **персонажа**, то кладёт его в **гавань**. У каждого персонажа есть способность, указанная в верхней части его карты, а также щит , на котором указано, сколько победных очков он даёт. Подробнее каждая способность объяснена в конце правил.

Если активный игрок открыл **корабль**, он может положить его в **гавань** (впоследствии этот корабль может принести ему монеты).

Либо игрок может **потопить** корабль и отложить его карту в сброс. Чтобы активный игрок мог потопить корабль, в его личной зоне должен находиться хотя бы 1 **матрос** или **пират**, причём общее число **сабель**  на картах пиратов и матросов в личной зоне игрока должно быть больше или равно числу сабель на карте корабля, который он хочет потопить. Если условие выполняется, игрок может потопить корабль (переместить его в сброс), а не выкладывать в гавань. Если не выполняется, потопить корабль вы не можете, и он входит в гавань.

Потопить можно лишь тот корабль, который вы только что открыли. Корабль с символом черепа  потопить нельзя. Сабли в вашей игровой зоне не расходуются, поэтому вы можете использовать их несколько раз за ход.



Александр хочет потопить флейт с 2 . В его личной зоне есть пират с 2  и матрос с 1 , итого у него 3 . Он успешно топит флейт и помещает его в сброс. Ни пирата, ни матроса он не сбрасывает.

Если активный игрок открыл экспедицию, он кладёт её посередине стола, но **отдельно** от гавани. Там она пробудет до тех пор, пока один из игроков не выполнит её условия.

Чтобы активный игрок мог **выполнить условия экспедиции** (указаны в нижней части карты), в его личной зоне должны быть **персонажи с подходящими способностями**. Если у него есть такие персонажи, он кладёт их в **стопку сброса** и перемещает экспедицию в свою личную зону, а также забирает указанное на её карте число монет. В любой момент своего хода игрок может выполнять условия любого количества экспедиций.



*Дмитрий решает выполнить условия экспедиции с 2 \dagger : он сбрасывает **священника** (\dagger) и **мастера**, а затем берёт себе карту этой экспедиции, кладёт перед собой и получает 2 монеты из колоды.*

Если активный игрок открыл **налог**, каждый игрок, у которого в этот момент 12 монет и более, теряет половину денег с округлением в меньшую сторону (например, игрок теряет 6 монет, если в момент открытия карты налога было 12 или 13). Эти монеты кладутся в стопку сброса. Далее — в зависимости от того, что указано на карте налога, — игрок, у которого **больше всего сабель**, или игрок, у которого **меньше всего победных очков**, получает 1 монету. При равенстве (например, ни у кого нет сабель или победных очков) все претенденты на награду получают 1 монету.

После этого карта налога уходит в сброс, и игра продолжается как обычно.



1 монету получает игрок, у которого меньше всего победных очков.



1 монету получает игрок, у которого больше всего сабель.

Активный игрок всегда может остановиться и больше не открывать карты: тогда он переходит ко 2-й фазе хода. Но есть исключение: если он открыл **и не смог** потопить **корабль того же цвета**, что и один из кораблей, уже находящихся в гавани, он сбрасывает все карты из гавани (кроме экспедиций, они лежат отдельно!) и тут же заканчивает ход. В этом случае его **фаза торговли и найма** не наступает, а все соперники, у которых в личной игровой зоне есть **шлут** (шлуты), получают 1 монету. Следующий по очереди участник становится новым активным игроком и начинает **фазу открытий** своего хода.

Если закончилась колода, перемешайте сброшенные карты и выложите их рубашкой вверх. Это будет ваша новая колода.

2. ТОРГОВЛЯ И НАЁМ

В этой фазе **активный игрок** может взять **1–3 карты** из гавани (бесплатно или за монеты), после чего каждый **другой участник** получает возможность забрать из гавани **1 карту**. Число карт, которое может взять активный игрок, определяется числом кораблей **разных** цветов, находящихся в гавани:

- 0–3 кораблей разных цветов: возьмите из гавани 1 карту.
- 4 корабля разных цветов: возьмите из гавани 2 карты.
- 5 кораблей разных цветов: возьмите из гавани 3 карты.

Карты берутся одна за другой, поэтому способность одной карты может влиять на следующую карту, которую вы берёте.

ТОРГОВЛЯ

Игрок **берёт** из гавани **1 корабль** и помещает его в стопку сброса, а затем **получает** столько монет, сколько указано в верхней части карты корабля.

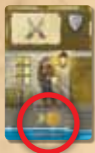


Юлия берёт флейт из гавани, кладёт его в сброс и получает 2 монеты.

НАЁМ

Чтобы нанять **1 персонажа**, игрок должен **заплатить** (сбросить) столько монет, сколько указано в нижней части карты. Игрок перемещает персонажа в свою **личную зону** и с этого момента может

использовать способность полученного персонажа (указана в верхней части его карты). Способности персонажей подробно объяснены в конце правил.



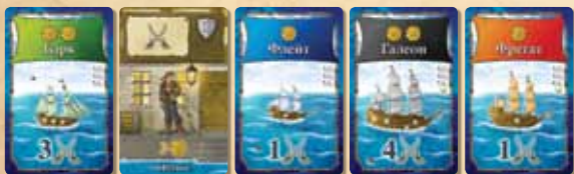
Андрей нанимает матроса: он сбрасывает 3 монеты и помещает матроса в личную игровую зону.

После того как активный игрок взял 1 или больше карт (кораблей и/или персонажей), каждый соперник в порядке очереди (по часовой стрелке) тоже может взять 1 карту, соблюдая все вышеописанные правила. Однако перед тем как взять карту, соперник должен дать активному игроку 1 монету в качестве взятки. Если он берёт корабль, то эту 1 монету он может отдать из денег, полученных благодаря кораблю.

Как только каждый другой игрок взял 1 карту (или отказался), все оставшиеся в гавани карты сбрасываются. Возможны ситуации, когда на всех игроков не хватит карт.

Следующий по очереди участник становится активным игроком, он начинает **фазу открытий** своего хода.

Пример. Ход Андрея. В фазе открытий он выложил в гавань 5 карт. 4 из них — корабли разных цветов, и благодаря этому Андрей может взять 2 карты. Сначала он берёт корабль с 2 монетами, затем тратит монеты и нанимает персонажа. Теперь каждый соперник получает возможность взять карту. Александр выбирает один из оставшихся кораблей: он даёт Андрею взятку в 1 монету, сбрасывает корабль и получает указанное на нём число монет. Юлия и Дмитрий решают не брать карты: ведь флейт и фрегат принесут им лишь 1 монету, которую придётся отдать Андрею в качестве взятки. То есть никакой выгоды. После того как каждый игрок получил возможность взять 1 карту, все оставшиеся в гавани карты сбрасываются.



Андрей

Александр

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра подходит к концу, когда один из участников накапливает в личной зоне **12** победных очков. Текущий круг игры доигрывается до конца, то есть до завершения хода участника, сидящего справа от первого игрока.

Победителем игры становится участник, набравший в личной игровой зоне больше всего победных очков. При ничьей побеждает претендент с наибольшим числом монет. Если среди претендентов равенство и по монетам, в игре несколько победителей.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ КОНЦОВКА

Можете немного усложнить условие окончания игры (договоритесь об этом перед началом партии).

Игра подходит к концу, когда один из участников накапливает в личной зоне **12** победных очков и не менее **1** экспедиции. Все остальные правила остаются прежними. Победит игрок с наибольшим числом победных очков и как минимум **1** экспедицией в личной игровой зоне. Ничьи разрешаются, как описано выше.

СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Способность персонажа указана в верхней части карты. На щите справа от способности обозначены победные очки, которые получает игрок, нанявший этого персонажа. Выполняя какое-либо действие (не важно, на чьем ходу), вы вправе использовать все способности всех персонажей, находящихся в вашей личной зоне. Если у вас несколько однотипных персонажей, их способности суммируются. К примеру, если у вас **2 мадам**, вы сможете нанимать персонажей со скидкой в **2** монеты.



ПОСЕЛЕНЕЦ, КАПИТАН, СВЯЩЕННИК (ПО 5 КАРТ) МАСТЕР (3 КАРТЫ)



Эти карты нужны, чтобы выполнять условия экспедиций. Фон способностей этих карт немного темнее остальных — специально, чтобы вы помнили об этом. Мастер — своеобразный джокер, его можно сбросить вместо священника, поселенца или капитана.

ТОРГОВЕЦ (ПО 2 КАРТЫ КАЖДОГО ЦВЕТА)



Торгуя с кораблём в фазе торговли и найма, игрок получает на 1 монету больше, если цвет корабля совпадает с цветом торговца из его личной зоны.

МАТРОС (10 КАРТ) И ПИРАТ (3 КАРТЫ)



Благодаря символам сабель вы топите корабли.
(См. описание фазы открытий.)

АДМИРАЛ (6 КАРТ)



Всякий раз, когда во время *фазы торговли и найма* вы получаете возможность взять карту/карты, а в гавани находится 5 карт или более, вы немедленно берёте 2 монеты.

ПЛУТ (5 КАРТ)



Если во время *фазы торговли и найма* другого игрока вы получаете возможность взять 1 карту, а в гавани нет карт, вы немедленно берёте 1 монету.

Если какой-то игрок заканчивает ход на *фазе открытий* и пропускает вторую фазу, все игроки, у которых есть плуты, получают по 1 монете.

ГУБЕРНАТОР (4 КАРТЫ)



Всякий раз, когда во время *фазы торговли и найма* вы получаете возможность взять карту/карты из гавани, вы можете взять на 1 карту больше. Если не вы — активный игрок, то должны заплатить активному игроку взятку в размере 1 монеты за каждую взятую карту.

МАДАМ (4 КАРТЫ)



Цена найма персонажа снижается для вас на 1 монету. При этом она не может опуститься ниже нуля.

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработчик игры: Александр Пфистер

Художник: Клеменс Франц

Дизайнеры: Ханс-Георг Шнайдер и Клеменс Франц

Выпускающий редактор: Клаус Отмайер

Игра «Порт-Ройал» в 2013 году победила в конкурсе разработчиков настольных игр, который проводила Wiener Spiele Akademie (Венская академия игр) совместно с Österreichische Spiele Museum (Австрийский музей игр). Тогда она называлась Händler der Karibik («Карибский делец»).

© 2016 Pegasus Spiele, Germany,

www.pegasus.de.

Все права защищены.



Pegasus Spiele

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно