

Уве Розенберг НУСФЬОРД

Игра о строительстве и развитии для 1—5 игроков старше 12 лет
Средняя продолжительность — 20 минут на игрока

ЧТО ПРОИСХОДИТ В ИГРЕ

Вы — владелец ведущей рыболовной компании в норвежской деревушке Нусфьорд на архипелаге Лофотен. Ваша цель — развитие и расширение своей гавани.

Стройте здания, чтобы использовать их свойства и получить победные очки.

Переманивайте старейшин к себе в совет и пользуйтесь их навыками.

Трое работников помогут вам в развитии рыболовной компании.

Накапливайте строительные ресурсы, вырубая и прореживая леса.

За золото вы покупаете акции и строите некоторые здания. Каждое золото принесёт 1 очко.

Вырубка лесов высвободит места для строительства. Но за свободные клетки вы потеряете очки.

Стройте корабли, чтобы увеличить улов рыбы. Корабли тоже принесут очки.

Каждая акция принесёт 1 очко. За невыпущенные акции вы потеряете очки.

Зарабатывайте на выпуске акций своей рыболовной компании.

Приобретайте акции других компаний ради дивидендов.

В конце побеждает игрок, у которого больше всего победных очков.



Разработчик: Уве Розенберг
Редакторы: Гжегож Кобеля, Алекс Йегер
Иллюстрации и дизайн: Патрик Зёдер

© 2017, Lookout Games
www.lookout-spiele.de

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ
Издатель: Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор: Денис Давыдов
Перевод: Кирилл Егоров
Корректор: Алёна Миронова
Вёрстка: Рафаэль Пилоян

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games.
Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту: cg@crowdgames.ru.
Русское издание подготовлено совместно с продюсерской студией **Moroz Publishing**.

СОСТАВ ИГРЫ

Основные компоненты

- Планшет действий



- Планшет старейшин и кораблей



- 100 фишек рыбы



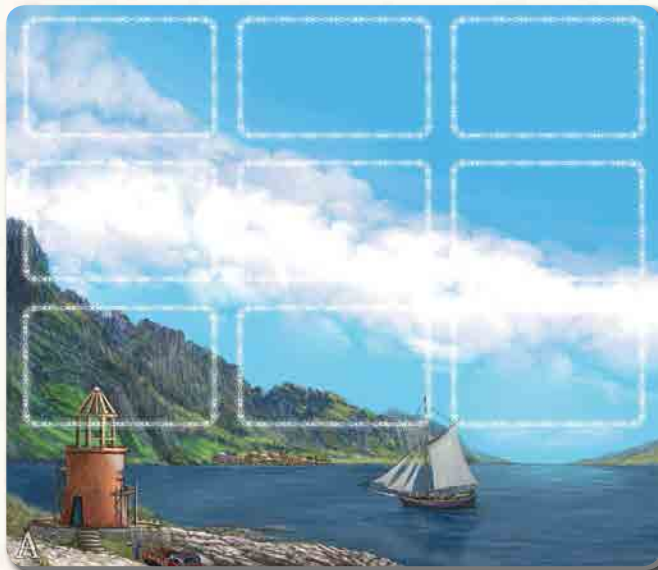
- 50 фишек дерева



- Корабль первого игрока



- Банкетный стол
- 2 планшета зданий



- Планшет копирования



Колода скумбрии

Колода трески

Колода сельди



- 132 карты зданий, разделённые на 3 колоды (в каждой колоде 44 карты: 18 зданий «А», 12 зданий «В», 14 зданий «С»)



- 19 жетонов кораблей:
6 шлюпов, 6 катеров, 7 шхун

- 15 жетонов раундов



- 50 золотых монет:
44 — «1 золото»,
3 — «5 золота»,
3 — «10 золота».



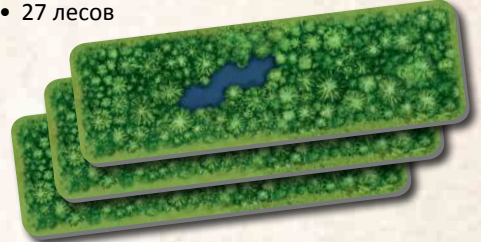
- 9 жетонов множителей:
3 — «5 рыб»,
3 — «10 рыб»,
3 — «5 дерева».



- 18 карт старейшин



- 27 лесов



Компоненты игроков в 5 цветах

- Планшет личного запаса
- 3 диска работников



- Планшет совета старейшин



- Планшет гавани



- 5 акций



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Далее изложены правила для 2—5 игроков. На последней странице буклета читайте правила одиночной игры.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ

1. Положите на стол **планшет действий**. Выберите сторону, соответствующую числу игроков (*ориентируйтесь по символам — см. иллюстрацию справа*). Для 1—2 игроков предназначена одна из сторон планшета, для 3—5 игроков — другая.



Только при 4—5 игроках: поместите **планшет копирования** ниже планшета действий. Выберите сторону, соответствующую числу игроков (*ориентируйтесь по символам — см. иллюстрацию рядом*). Сторона, предназначенная для 4 игроков, имеет 1 ячейку действия, а сторона для 5 игроков — 3 ячейки.



2. Поместите **банкетный стол** слева от планшета действий так, чтобы правым краем он соприкасался с ячейкой действия «Подать рыбу» (*см. иллюстрацию*).
3. Положите на тарелки банкетного стола **по 1 рыбе** в соответствии с таблицей ниже (*на одну тарелку меньше, чем участвует игроков*). Кладите рыбу на тарелки по возрастанию чисел на тарелках, начиная с наименьшего.

Участвует игроков	2	3	4	5
Тарелки с рыбой	1	2	3	4

Пример. При игре вчетвером на тарелках в начале партии лежит 3 рыбы.

4. Поместите **планшет старейшин и кораблей** справа от планшета действий.
5. Рассортируйте **жетоны кораблей** по типам. Поместите нужное число кораблей каждого типа (*на один больше, чем игроков — см. таблицу*) на отведённые для них места на планшете старейшин и кораблей.

Участвует игроков	2	3	4	5
Число кораблей каждого типа	3	4	5	6*

* Обратите внимание, что в игре «Нусфьорд» 7 шхун, но даже с 5 игроками вам нужно лишь 6 шхун. Седьмая шхуна требуется для «Судоверфи» (*см. с. 11 Приложения*).

Пример. При игре вчетвером на планшет выкладывается 5 шлюпов, 5 катеров и 5 шхун.

6. Отберите **карты старейшин** соответственно числу игроков (*ориентируйтесь по символам — см. иллюстрацию справа*). Выложите эти карты **лицевой стороной вверх** на планшете старейшин и кораблей. На клетках планшета обозначено, какая карта куда кладётся. Сначала кладите старейшин с номерами от 1 до 6, а затем поверх



них старейшин с номерами от 7 до 12 (если они в игре). При игре впятером участвует ещё 6 старейшин, их номера не указаны на клетках (*см. врезку*).

Пример. В левой верхней клетке поверх карты «Застройщик» (№ 1) кладётся карта «Строитель» (№ 7).



Только при 5 игроках: перемешайте 6 оставшихся карт старейшин (№ 13—18), которые никак не обозначены на клетках планшета, и выложите их по одной **лицевой стороной вниз** под низ каждой пары карт.



7. Поместите 2 **планшета зданий** рядом с планшетом старейшин и кораблей.
8. Выберите одну из трёх **колод зданий** (с разными видами рыб на рубашках), верните две оставшиеся колоды в коробку. Разделите карты выбранной колоды на три стопки по буквам «А», «В» и «С» и, перемешав по отдельности каждую стопку, положите на стол **лицевой стороной вниз**.

Совет. Для первой партии рекомендуется выбрать колоду сельди. Это карты с номерами 101—154.

9. Откройте 9 зданий «А» и 6 зданий «В». Выложите их на планшеты зданий с подходящим количеством клеток. Оставшиеся карты «А» и «В», а также все карты «С» отложите в сторону.

Только при 2 игроках: отложите в сторону только карты «С». Оставшиеся карты «А» и «В» верните в коробку — они в этой партии не понадобятся.

5



8

1



6

10



13



7

Места в совете старейшин

Памятка для фазы ловли рыбы



Цвет игрока
Склад
Строительные клетки
Шкала улова

10. Сложите в общий запас ресурсы (дерево, рыбу и золото) и леса.

ЛИЧНАЯ ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ

11. Выберите цвет и возьмите себе планшет гавани, планшет совета старейшин, 3 работников, 5 акций и планшет личного запаса выбранного цвета.

Личный запас

Круглый планшет личного запаса — хранилище для ваших ресурсов. На нём вы держите ресурсы, которые используете для действий. Когда говорится, что ресурс перемещается в ваш личный запас, кладите его на этот планшет. Здесь может находиться сколько угодно рыбы и золота, но не более 12 дерева. Если вы получаете дерево свыше 12 — немедленно верните лишнее в общий запас.

12. Поместите планшет совета старейшин над вашим планшетом гавани.

Совет. Когда участвует 2 игрока, можно разместить планшеты совета старейшин и гаваней вдоль банкетного стола. Будет смотреться так, словно старейшины сидят за столом.

13. Положите рядом с планшетом личного запаса 2 акции так, чтобы сторона вашего цвета смотрела вверх (со словом «Акция»). Три оставшиеся акции положите бесцветной стороной вверх (на ней указано «Невыпущенная акция»). Хотя акции лежат рядом с планшетом, а не на нём, считается, что они находятся в личном запасе.

14. Положите 4 леса на строительные клетки в правой части вашего планшета гавани. Кладите каждый лес горизонтально поверх двух соседствующих клеток (они называются двойными клетками). При этом на верхнюю двойную клетку выкладывается 2 леса — один поверх другого.

15. Возьмите жетоны раундов, подходящие под количество игроков (это показано символами на обороте жетонов, а также их формой — см. иллюстрацию справа). Случайным образом определите первого игрока. Он берёт жетон раунда с ячейкой 1 и выставляет на неё корабль первого игрока. Цифры на краях жетонов показывают, как распределить остальные жетоны между игроками.

Пример. Играют четверо, и вы — первый игрок. Вы берёте жетон раунда с ячейками 1 и 5 и кладёте его стороной с цифрами «1—5» к себе. Далее ориентируетесь по цифрам на краях жетонов. Соответственно тому, куда указывают цифры на краях, игрок слева от вас берёт жетон с ячейкой 4 (и кладёт его цифрой «4» к себе); игрок напротив берёт жетон с ячейками 3 и 7 (и кладёт цифрами «3—7» к себе); игрок справа — жетон с ячейками 2 и 6 (к себе цифрами «2—6»).



Ячейка на жетоне раунда

Жетон раунда первого игрока



ХОД ИГРЫ

Партия в «Нусфьорд» длится 7 раундов. Каждый раунд вы по порядку проходите через 3 фазы:

- I. Фаза ловли рыбы.
- II. Фаза работ.
- III. Фаза возвращения домой.

По окончании 7-го раунда происходит подсчёт очков и определяется победитель.

I. ФАЗА ЛОВЛИ РЫБЫ

В этой фазе вы вылавливаете рыбу и распределяете её согласно правилам.

Фаза ловли рыбы выполняется всеми игроками одновременно.

Определите **размер улова** по **шкале улова** (см. врезку) и возьмите в руку соответствующее число фишек рыбы из общего запаса. Распределите взятую рыбу, последовательно выполнив 5 шагов, которые изложены дальше (эти шаги также указаны на планшете совета старейшин). Вы **не можете** отказаться распределять рыбу.

Шкала улова

Шкала улова находится внизу планшета гавани. Там стоит на якоре ваша рыболовная флотилия... Впрочем, поначалу это лишь одинокий бот, напечатанный на планшете. По ходу игры вы строите корабли (см. «Построить корабль» на с. 12) и помещаете их к себе на шкалу улова. Тем самым вы увеличиваете свой **размер улова**, который всегда равен **наименьшему из видимых чисел** на шкале. Таким образом, поначалу размер вашего улова — 3 рыбы.



Пример. В данном случае размер улова равен 10 рыбам.

1. Старейшины

Сначала положите по 1 рыбе из руки на каждую карту старейшины в вашем совете. Пропустите этот шаг, если у вас нет старейшин.

Всякий раз, когда на карте старейшины оказывается ровно 3 рыбы, немедленно уберите их, выполнив следующее:

- положите 1 рыбу в свой личный запас;
- верните другие 2 рыбы в общий запас.

(Карта старейшины остаётся у вас.)

Примечание. Вы начинаете игру без старейшин. О том, как их получить и чем они полезны, рассказано на с. 13.

2. Ваши акции в чужом владении

Положите по 1 рыбе из руки на каждую акцию вашего цвета, лежащую на планшете действий (в ячейке «Новые акции») и в личном запасе других игроков. Сначала кладите рыбу на акции на планшете действий (если они там есть). Пропустите этот шаг, если все ваши акции — в вашем личном запасе.

Примечание. В начале игры все акции вашей компании находятся у вас (но некоторые из них ещё не выпущены). О том, как акции попадают на планшет действий, а затем и в личные запасы игроков, рассказано на с. 11.

3. Ваши акции в вашем личном запасе

Положите по 1 рыбе из руки на каждую выпущенную акцию вашего цвета, лежащую рядом с вашим личным запасом. Не кладите рыбу на свои невыпущенные акции.

Примечание. Вы начинаете игру с 2 выпущенными и 3 невыпущенными акциями.

4. Склад

Положите рыбу, оставшуюся в руке, к себе на склад — он расположен в вашей гавани. Размер склада **имеет предел: 8 рыб**. Вы можете класть рыбу на склад, если не достигнут предел. Пропустите этот шаг, если на вашем складе уже 8 рыб (или больше).

Примечание. Не нужно сокращать рыбу на складе до 8, если на нём больше 8 рыб (такое случается благодаря некоторым зданиям). О том, как получить доступ к рыбе на складе с помощью действия «Разгрузить склад», рассказано на с. 10.

Пример. В первом раунде вы наловили 3 рыбы. У вас нет ни старейшин, ни акций в чужом владении. Следовательно, вы кладёте по 1 рыбе на 2 свои выпущенные акции, а третью рыбу — к себе на склад.

5. Общий запас

Если у вас в руке остаётся рыба — верните её в общий запас (как излишек).

Фаза ловли рыбы заканчивается, когда все игроки распределят рыбу. После этого переложите рыбу с акций, лежащих на планшете действий, в общий запас. Переложите рыбу с акций (любого цвета), лежащих рядом с вашим планшетом личного запаса, к себе в личный запас.

Примечание. Игрок может забыть переложить рыбу. Если это случилось — переложите её, как вспомнили.

Важно! В фазе ловли рыбы вы всегда распределяете только **свежепойманную рыбу**. Если ваш размер улова меньше спроса, вам может не хватить рыбы для ваших старейшин и для акций в чужом владении. Но даже в таком случае вы не берёте рыбу из личного запаса. Если на шаге 1 или 2 у вас кончилась рыба, выберите, на кого из старейшин или на какие акции в чужом владении её положить (вы по-прежнему сначала раскладываете рыбу по акциям на планшете действий на 2-м шаге).

Подробный пример:

1. Вы — красный игрок, и вы только что наловили 10 рыб.
2. Вы кладёте по 1 рыбе на три свои карты старейшин.
3. После этого на карте «Лесничий» становится 3 рыбы. Прежде чем продолжить, вы перемещаете рыбу с карты «Лесничий»: 1 — в ваш личный запас, 2 — в общий запас.
4. У вас осталось 7 рыб в руке. Теперь вы должны положить 1 рыбу на красную акцию на планшете действий и ещё 1 рыбу — на красную акцию в запасе жёлтого игрока.
5. Остаётся 5 рыб. Положите по 1 рыбе на 3 красные акции рядом с вашим планшетом личного запаса.
6. На ваш склад можно добавить только 1 рыбу, что вы и делаете.

7. У вас осталась 1 рыба. Верните её в общий запас.
8. Распределение закончено. Теперь вся рыба с красных и синих акций на планшете действий возвращается в общий запас.
9. Суммарно вы перемещаете 5 рыб в ваш личный запас: 3 рыбы с красных акций и ещё по 1 рыбе — с синей и жёлтой акций в вашем владении.

Фаза ловли рыбы

1. Старейшины.
2. Ваши акции в чужом владении.
3. Ваши акции в личном запасе.
4. Склад.
5. Общий запас.

Личный запас
за каждое золото
Предел: 12 деревьев

Склад
макс. 8

Акции:
 - А: Плотницкая (1★)
 - Б: Торговля лесом (2★)
 - Акция (1★)
 - Акция (1★)
 - Акция (1★)
 - Акция (1★)
 - Акция (1★)

Карты действий:
 - Моряк: Действие «Подать рыбку», при этом +1 золото (как обычно) и +1 дерево за каждую наполненную тарелку.
 - Запрудик: Возьмите 4 рыбы + по 1 рыбе за каждое здание и распределите, как в фазе ловли рыбы.
 - Лесничий: Уберите 2 леса → +5 дерева и +1 золото.

Карты в руке:
 - Катер (6, 1)
 - Шлюп (2, 2)
 - Шхуна (8, 8) или (4, 4)
 - Шхуна (10, 10)

Общий запас: 10, 10, 11, 11, 12, 12

II. ФАЗА РАБОТ

В этой фазе вы отправляете своих работников на выполнение действий, способствующих развитию вашей рыболовной компании.

В фазу работ игроки выполняют ходы поочерёдно.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок выполняет по 1 ходу. Всего каждый выполнит **3 хода**. В свой ход вы можете разместить **ровно одного работника** в выбранной вами ячейке действия на планшете действий или на старейшине в вашем совете старейшин (см. «*Задействовать старейшину*» на с. 13). В верхнем левом углу каждой ячейки указано число работников, которые могут её **занимать**. В большинстве ячеек стоит цифра «1», т. е. ячейку может занять только один работник. Если работник занял такую ячейку, она становится **недоступной** до конца раунда. В партии с 3—5 игроками есть ячейки с цифрами «2» и «3». Такие ячейки могут занять не более 2 и 3 работников соответственно (*одного или нескольких игроков*), прежде чем эти ячейки станут недоступны.

Заняв ячейку, вы должны **сразу** выполнить её действие. Только игрок, занявший ячейку, может выполнить её действие. Нельзя занимать ячейку и не выполнять её действие.

Примечания.

- Подразумевается, что, когда вы выполните действие, в вашей игровой области что-то изменится. Нельзя выбрать действие, которое не приведёт ни к каким изменениям (см. пример).
- Описание ячеек действий приведено на с. 10—14. Действия старейшин объяснены на их картах. При надобности прочтите описание нужного вам старейшины в Приложении.

Пример. Действие «Проредить» приносит вам 1 дерево за каждый лес на вашем планшете гавани. Если у вас нет лесов или в вашем личном запасе уже 12 дерева, эту ячейку действия занимать нельзя.

Вы можете **спасовать**, т. е. **не выставлять** работника в свой ход. Вы обязаны спасовать в том редком случае, когда не можете выполнить ни одно из действий. Спасовав на первый или второй ход, вы всё равно можете выставить работника в следующем ходу.

Примечание. Помните, что у вас всего 3 хода. Следовательно, спасовав, вы уже не сможете выставить всех 3 работников в текущем раунде.

Фаза работ заканчивается, когда каждый игрок выполнит 3 хода.



Каждая из этих ячеек действий может быть занята не более чем 2 работниками. Нижняя ячейка недоступна до конца раунда, потому что на ней уже 2 работника.

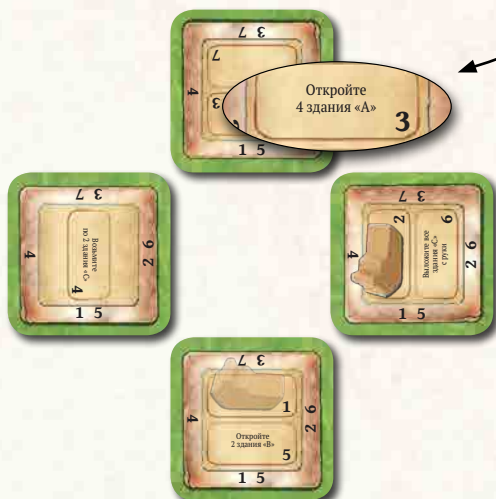
В каждом раунде ячейка действия «Проредить» может быть занята только одним работником.

III. ФАЗА ВОЗВРАЩЕНИЯ ДОМОЙ

В этой фазе вы возвращаете своих работников и переставляете корабль первого игрока.

Фаза возвращения домой выполняется всеми игроками одновременно.

Игроки должны вернуть работников с планшета действий и с карт старейшин. Затем переставьте корабль первого игрока на ячейку жетона раунда со следующим номером по возрастанию (при этом корабль передаётся против часовой стрелки). Тот, на чьём жетоне раунда теперь корабль, станет первым игроком в следующем раунде.



Пример. В конце 1-го раунда корабль переставляется на ячейку 2-го раунда (под номером 2).

Совет. Следующим первым игроком всегда становится тот, кто сидит справа от нынешнего первого игрока. Он будет выполнять 2 хода подряд: последнее действие в текущем раунде и первое в следующем. Пользуйтесь этим преимуществом!



Иногда вы будете добавлять из колод новые здания, отложенные при подготовке к игре. Это указано в ячейках раундов. Когда корабль первого игрока ставится на ячейку раунда с подобным указанием, сразу же выполните его (см. подробнее ниже).

Ячейка 3-го раунда (только при 3—5 игроках): немедленно выложите на соответствующий планшет зданий новые карты зданий «А» по числу игроков (т. е. 3—5 карт зданий). Не выкладывайте карты, если для них нет свободных клеток на планшете.

Пример. В данном случае нужно выложить 4 новые карты зданий «А».

Ячейка 4-го раунда: каждый игрок получает на руку определённое число карт зданий «С» — 4 карты при игре вдвоём, 3 карты при игре втроём, 2 карты при игре вчетвером или впятером. Игроки не показывают полученные карты. (О том, как использовать эти карты, читайте в разделе «Построить здание» на с. 11.)

Ячейка 5-го раунда (только при 3—5 игроках): немедленно выложите на соответствующий планшет зданий 2 новые карты зданий «В». При игре впятером выложите 3 новые карты зданий «В» (вместо 2). Не выкладывайте карты, если для них нет свободных клеток на планшете.

Ячейка 6-го раунда: каждый игрок должен выложить все карты зданий «С», оставшиеся в руке, лицевой стороной вверх рядом с планшетами зданий. (Для этих карт нет отдельного планшета.)

Фаза возвращения домой заканчивается, когда вы переставили корабль первого игрока и выполнили указание в ячейке раунда (если было). Далее следует фаза ловли рыбы следующего раунда или подсчёт очков, если шёл 7-й раунд (см. с. 15).



При игре вчетвером вам нужно выложить 4 новые карты зданий «А» на планшет, когда корабль переставлен на ячейку 3-го раунда. Однако на планшете есть место только для 3 карт. Так что вы кладёте 3 новые карты зданий «А» вместо 4.

ДЕЙСТВИЯ

Далее приводится описание действий в том порядке, как они предстают на планшете действий.

+1 ЗОЛОТО

Выбрав это действие, возьмите **1 золото** из общего запаса и положите его к себе в личный запас.

Примечание. В фазе работ ячейка этого действия может быть занята только одним работником.



Разгрузить склад

Нередко в фазе ловли рыбы часть свежепойманной рыбы попадает на склад. Он находится слева в верхней части планшета гавани. Некоторые здания позволяют разместить на складе не только рыбу, но и другие ресурсы. При выполнении действия «Разгрузить склад» переместите **все ресурсы** к себе в личный запас.

Примечания.

- В фазе работ ячейка этого действия может быть занята только одним работником.
- Нельзя выбрать это действие, если ваш склад пуст.
- Вы обязаны полностью освободить склад. Нельзя оставить там часть ресурсов. Помните, что в личном запасе не может быть больше 12 дерева.

Пример. На вашем складе 3 рыбы и 2 дерева, а на планшете личного запаса — 11 дерева. Соответственно, вы перемещаете всю рыбу и 1 дерево со склада в личный запас, а ещё 1 дерево возвращаете в общий запас.



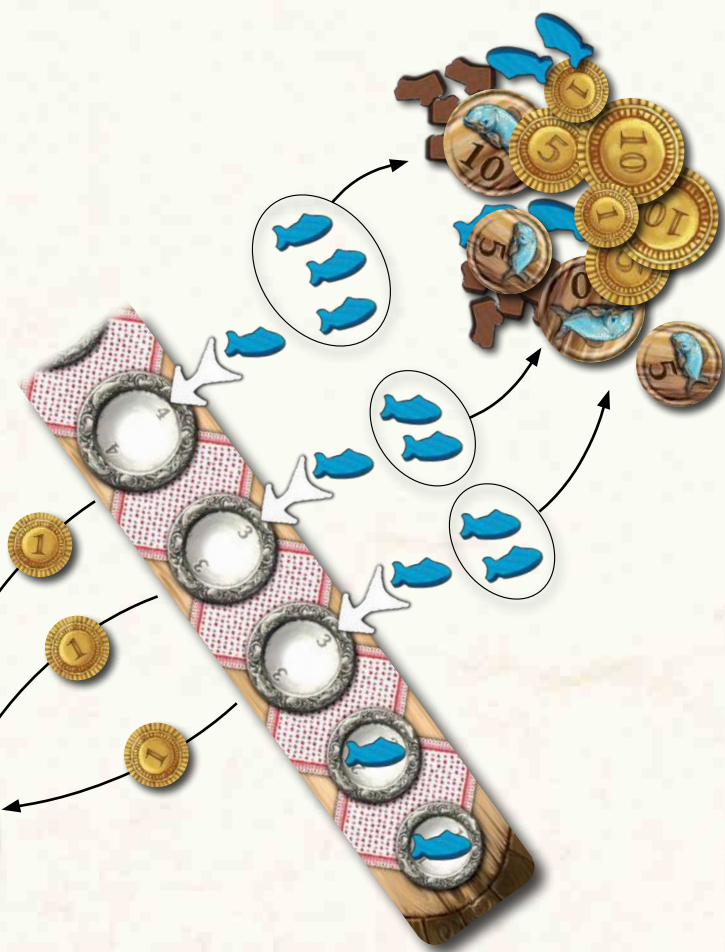
Подать рыбу

Выбрав это действие, вы кладёте рыбу на **пустые тарелки** банкетного стола. Можно наполнить сколько угодно тарелок (но не менее одной). Наполняйте тарелки в порядке возрастания чисел, начиная с самой маленькой пустой тарелки. Числа на тарелках показывают, сколько рыбы нужно потратить, чтобы наполнить **одну тарелку**. Вы кладёте **1 рыбу** (из числа потраченных) **на тарелку**, а остаток возвращаете в общий запас. Затем вы получаете по 1 золоту из общего запаса за каждую наполненную вами тарелку и помещаете в личный запас.

Примечания.

- В фазе работ ячейка этого действия может быть занята только одним работником.
- Нельзя выбрать это действие, если на всех тарелках лежит рыба или если у вас не хватает рыбы хотя бы на 1 тарелку.
- Рыба на банкетном столе нужна для выполнения действий старейшинами (см. с. 13).

Пример. На 2 тарелках банкетного стола уже лежит по 1 рыбе. Вы решаете наполнить ещё 3 тарелки. Это стоит вам $3 + 3 + 4 = 10$ рыб. Сделав это, возьмите 3 золота из общего запаса.



Количество игровых компонентов

Количество **рыбы**, **дерева**, **золота** и **леса** считается бесконечным. При нехватке воспользуйтесь подручными средствами или жетонами множителей (для рыбы и дерева). Всё остальное в игре ограничено намеренно.

Построить здание

Выбрав это действие, постройте **ровно 1 здание**. Карта здания может находиться на планшете зданий, рядом с ним или у вас в руке (*с 4-го раунда*). Выплатите стоимость постройки (*дерево, рыба, золото*), указанную в левой части карты здания, и поместите его на свободную **строительную клетку** вашей гавани.

Многие здания приносят победные очки и способствуют развитию вашей рыболовной компании.

- Свойства зданий «А» полезны, но сами они приносят немного победных очков (*некоторые даже отнимают их*).
- Здания «В» обычно стоят дороже, их эффективность также высока.
- Здания «С» недоступны до 4-го раунда, где каждый игрок получает несколько карт этих зданий на руку (*см. с. 9*). До 6-го раунда игроки могут строить здания «С» только с руки. Эти здания приносят много очков, если игрок выполнил их условия к концу игры.

Подробное описание всех зданий читайте в Приложении (*см. с. 3—12*).



Примечания.

- При игре вдвоём доступны 2 ячейки этого действия. В фазе работ каждая из них может быть занята только одним работником. При 3—5 игроках доступна только 1 ячейка этого действия, но на неё можно направить до 3 работников.
- Нельзя выбрать это действие, если у вас не хватает ресурсов на постройку здания или если на вашем планшете гавани нет свободных клеток. Нельзя строить здания на клетках с лесом или с другим зданием.
- Нельзя перемещать или убирать с планшета гавани построенные здания.

Пример. «Рыбный прилавок» стоит 1 дерево. Клетки, на которых вы можете его построить, отмечены пунктиром.



Выпустить акцию

Выбрав это действие, возьмите **ровно 1 невыпущенную акцию**, лежащую рядом с вашим планшетом личного запаса, и переверните её на сторону с надписью «Акция». Положите её в ячейку действия «Выпустить акцию» (над подписью «Новые акции»). Затем возьмите 2 золота из общего запаса и положите к себе в личный запас.

Примечания.

- При игре вдвоём эта ячейка действия в фазе работ может быть занята только одним работником, а при 3—5 игроках — максимум двумя.
- В течение всей игры это действие можно выполнить не более 3 раз, поскольку у вас есть только 3 невыпущенные акции. Выпущенная акция остаётся выпущенной до конца игры.
- На планшете действий может лежать сколько угодно акций (любых цветов).
- Помните, что в фазу ловли рыбы вы кладёте рыбу на акции, лежащие на планшете действий.



Скупить все акции

Выбрав это действие, заберите **все акции** (*независимо от их цветов*) из ячейки с подписью «Новые акции» на планшете действий и положите их рядом со своим планшетом личного запаса. При этом вы должны заплатить 1 золото за каждую приобретаемую акцию. В 4-м и 5-м раундах суммарная стоимость скупаемых акций уменьшается на 1 золото, в 6-м и 7-м раундах — на 2 золота (*вместо 1*).

Примечания.

- В фазе работ ячейка этого действия может быть занята только одним работником.
- Нельзя выбрать это действие, если у вас не хватает золота, чтобы купить все акции на планшете действий. Нельзя купить часть акций.
- Стоимость покупаемых акций не может быть отрицательной. Покупая единственную акцию в 6-м или 7-м раунде, вы не получаете 1 золото.

Пример. Вплоть до 3-го раунда эти 2 акции стоят 2 золота. В 4-м и 5-м раунде они обойдутся в 1 золото. Начиная с 6-го раунда их можно взять бесплатно (действием «Скупить все акции»).

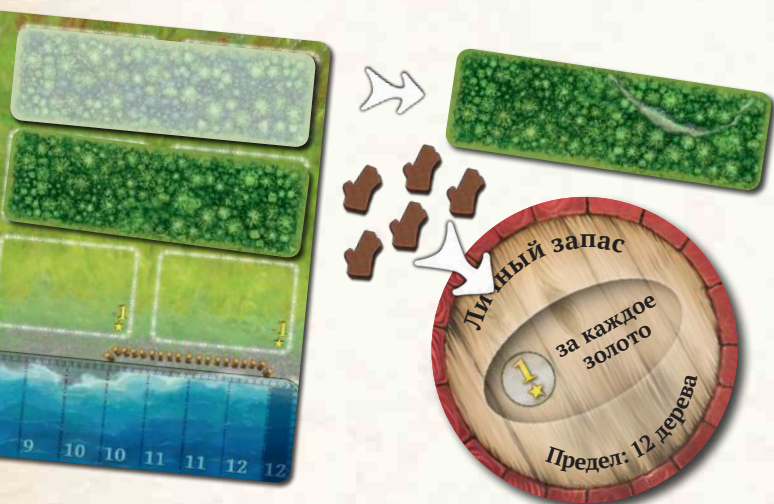


Вырубить лес

Выбрав это действие, уберите **ровно 1 лес** с вашего планшета гавани. Взамен возьмите 5 дерева из общего запаса и положите к себе в личный запас.

Примечания.

- При игре вдвоём ячейка этого действия в фазе работ может быть занята только одним работником, а при 3—5 игроках — максимум двумя.
- Нельзя выбрать это действие, если на вашем планшете гавани нет лесов.
- Неважно, сколько лесов лежит на двойной клетке — вы всегда вырубаete только 1 лес. Вырубка одиночного леса высвобождает 2 строительные клетки.
- Нельзя убрать лес с планшета гавани просто так — только действием «Вырубить лес» и благодаря старейшинам или зданиям, когда однозначно указано, что вы убираете 1 лес или больше.
- Помните про предел в 12 дерева на планшете личного запаса. Если у вас более 7 дерева в личном запасе, от вырубки леса вы получите не 5 дерева, а меньше.
- Это действие можно выбирать, когда у вас 12 дерева в личном запасе. В этом случае вы уберёте лес с планшета гавани, не получая дерева.



Проредить

Выбрав это действие, возьмите из общего запаса **столько дерева, сколько лесов** на вашем планшете гавани, и положите к себе в личный запас.

Примечания.

- В фазе работ эта ячейка действия может быть занята только одним работником.
- Нельзя выбрать это действие, если на вашем планшете гавани нет лесов.
- Учитывается каждый лес (даже если он накрыт другим лесом).
- Леса с планшета гавани не убираются, а только подсчитываются.
- Помните про предел в 12 дерева на планшете личного запаса. Вы можете получить меньше дерева, чем могли бы, если выходите за предел. Однако нельзя выбрать это действие при 12 дерева в личном запасе.



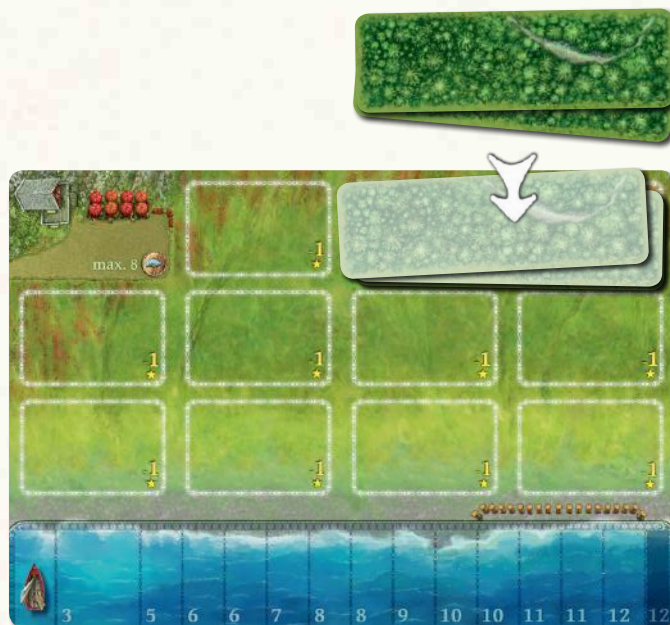
Пример. В начале игры на вашем планшете гавани находится 4 леса (один из них лежит поверх другого). Значит, действие «Проредить» принесёт вам 4 дерева.

Посадить лес

Выбрав это действие, возьмите **2 леса** из общего запаса и положите их **один поверх другого** на свободную двойную клетку вашего планшета гавани.

Примечания.

- В фазе работ ячейка этого действия может быть занята только одним работником.
- Нельзя выбрать это действие, если на планшете гавани нет свободных двойных клеток. Форма жетона леса не позволяет положить его вертикально на две клетки.
- Нельзя таким способом перемещать или убирать леса.



Построить корабль

Выбрав это действие, постройте **ровно 1 шлюп**, или **1 катер**, или **1 шхуну** с планшета старейшин и кораблей. Выплатите стоимость (дерево, рыба, золото), указанную в верхней части жетона корабля, и положите его на первую же свободную клетку вашей шкалы улова, считая слева. Корабли приносят победные очки и увеличивают размер улова в фазе ловли рыбы (см. с. 6).

Примечания.

- При игре вдвоём ячейка этого действия в фазе работ может быть занята только одним работником, а при 3—5 игроках — максимум двумя.
- Нельзя выбрать это действие, если у вас не хватает ресурсов на постройку корабля или нет места на шкале улова. Корабль не может выступить за последнюю клетку шкалы (даже частично). Как только размер вашего улова достиг 12, вы больше не можете строить корабли.
- Обратите внимание, что шхуну можно построить за 8 дерева и 8 рыб ИЛИ за 4 золота.
- Шлюпы занимают 2 клетки на шкале улова, катера — 3, а шхуны — 4 (первая клетка шкалы считается как две).



Пример. В данном случае вы строите шхуну за 4 золота и кладёте её справа от бота, напечатанного на планшете. Размер улова вырастает с 3 до 6 рыб.



Пригласить старейшину

Выбрав это действие, возьмите **ровно 1 карту старейшины** с планшета старейшин и кораблей и поместите её на свободное место в вашем совете старейшин. Вы можете брать только открытые карты с верха стопок.

При игре впятером: если после приглашения старейшины открылась карта старейшины, лежавшая под ней лицевой стороной вниз, переверните её.

Пригласив старейшину, вы можете **сразу** выполнить действие, указанное на его карте, без выставления работника (см. «Задействовать старейшину»).

Примечания.

- При игре вдвоём ячейка этого действия в фазе работ может быть занята только одним работником, а при 3—5 игроках — максимум двумя.
- Нельзя выбрать это действие, если на планшете нет старейшин или если в вашем совете 5 старейшин. У игрока не может быть больше 5 старейшин.
- Вы можете пригласить старейшину в совет, но не использовать его действие.
- Нельзя избавляться от старейшин в совете.



Пример. Взять карту «Застройщик» не получится, пока поверх неё лежит карта «Строитель».

Задействовать старейшину

Вы можете не выставлять работника на планшет действий, а вместо этого отправить работника к своему старейшине в совете и выполнить его действие. Кроме того, при выполнении действия «Пригласить старейшину» вы можете выполнить действие приглашённого старейшины без выставления работника.

В обоих случаях вы должны **взять 1 рыбу с банкетного стола**, чтобы выполнить действие старейшины. Возьмите рыбу с самой большой тарелки (с наибольшим числом) и положите на карту старейшины. Для этой цели в верхней части карт старейшин изображено 3 рыбы (см. иллюстрацию). Далее — как и во время 1-го шага фазы ловли рыбы (см. с. 6).

Всякий раз, когда на карте старейшины оказывается ровно 3 рыбы, немедленно уберите их, выполнив следующее:

- положите 1 рыбу в свой личный запас;
 - верните другие 2 рыбы в общий запас.
- (Карта старейшины остаётся у вас.)



Поместив рыбу на карту старейшины, **сразу** выполните действие старейшины. (Действия старейшин объяснены на их картах. При необходимости прочтите описание нужного вам старейшины в Приложении.)

Примечания.

- Нельзя выбрать действие старейшины, если на банкетном столе нет рыбы. Брать рыбу можно только с банкетного стола (а не из личного запаса или со склада). Рыба появляется на банкетном столе за счёт действия «Подать рыбу» (см. с. 10).
- Можно задействовать только своего старейшину. Нельзя задействовать старейшину другого игрока или находящегося на планшете старейшин и кораблей (даже за плату).
- В фазе работ на каждой карте старейшины может быть только один работник.
- Если вы пригласили старейшину и сразу его задействовали, вы можете в том же раунде задействовать его вторично, отправив работника.

Пример. Вы только что пригласили к себе «Лесничего» (действием «Пригласить старейшину»). Поместив его карту в совет старейшин, вы берёте 1 рыбу с тарелки с цифрой 3 (сейчас это самая большая тарелка с рыбой) и кладёте на карту «Лесничий». Вы можете сразу выполнить его действие. Позднее в том же раунде вы можете отправить к «Лесничему» работника, чтобы снова выполнить его действие (если на банкетном столе будет рыба).



Скопировать действие

При 4–5 игроках (и при одиночной игре — см. с. 16) ниже планшета действий кладётся планшет копирования, который позволяет скопировать действие любой занятой ячейки на планшете действий.

При игре вчетвером: планшет копирования кладётся стороной с одной ячейкой «Скопировать действие» вверх. Каждую фазу работ ячейку может занять только один работник. При этом выполняется действие любой **занятой** ячейки на планшете действий.

При игре впятером: планшет копирования кладётся стороной с тремя ячейками «Скопировать действие» вверх. Они соответствуют левому, среднему и правому столбцам планшета действий. Направив сюда работника, вы выполняете действие любой **занятой** ячейки в соответствующем столбце планшета действий. В каждую фазу работ каждая из 3 ячеек на планшете копирования может быть занята только одним работником.

Примечания.

- Нельзя копировать действие ячейки, которая занята не полностью.
- Неважно, чьи работники занимают ячейку, действие которой копируется. Можно копировать действие ячейки, в которой есть ваш работник (или работники).
- Нельзя копировать действия старейшин.



Пример. Вы — красный игрок и хотите построить ещё один корабль, но ячейка «Построить корабль» занята. К счастью, планшет копирования свободен, так что вы можете направить туда работника и скопировать действие «Построить корабль».

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается после 7-го раунда. Игроки подсчитывают победные очки. Все очки указаны на компонентах, которые их приносят. (В этой игре вам не придётся удивляться подсчёту очков за категории, о которых говорилось в начале партии и про которые вы потом успешно забыли.)

Сложите победные очки на ваших зданиях и кораблях.



Пример. Как видно на иллюстрации справа, вы набрали 11 победных очков: 7 очков за корабли и 4 очка за здания с фиксированной ценностью.

На некоторых зданиях вместо ценности в победных очках изображена звёздочка («*»). Она означает, что ценность зависит от условий, описанных на карте здания. (Подробное описание всех зданий см. на с. 3—12 Приложения.)



Пример. «Обустроенная гавань» приносит по 2 победных очка за каждый корабль на вашей шкале улова. В примере на иллюстрации справа вы получите 8 очков.

Добавьте 1 очко за каждую выпущенную акцию, которая у вас во владении (любого цвета), и 1 очко за каждое золото в вашем личном запасе.



Пример. В данном случае вы получите 21 победное очко за акции и золото.

Вычитите 1 победное очко за каждую свободную строительную клетку на вашем планшете гавани и 1 победное очко за каждую вашу невыпущенную акцию.



Пример. В данном случае вы потеряете 5 победных очков за 2 невыпущенные акции и 3 свободные клетки. Ваш общий счёт составит $11 + 8 + 21 - 5 = 35$ победных очков.

Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков. В случае ничьей претенденты делят победу.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Двойные партии

Каждая из 3 колод зданий содержит 18 карт «А» и 12 карт «В» — именно столько нужно для двух партий вдвоём, чтобы здания не повторялись. Таким образом, вы можете сыграть две партии подряд, где каждый из вас побывает первым игроком. Однако в обеих партиях используйте все здания «С», иначе при достаточном опыте станет слишком легко вычислить, какие здания у другого игрока в 4-м и 5-м раундах.

Смешивание колод

Перед началом игры можно договориться о том, чтобы использовать по 3 здания «А» и по 2 здания «В» из каждой колоды. Но все последующие здания, добавляемые в игру (согласно жетонам раундов), уже берутся из одной колоды.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку как при игре вдвоём. Возьмите жетон раунда для одиночной игры и положите его стороной с надписью «Одиночная игра» вверх. Поставьте корабль первого игрока на ячейку 1-го раунда. Для себя возьмите компоненты красного цвета и **дополнительно диски работников синего цвета**. Поместите **планшет копирования** ниже планшета действий стороной для 4 игроков вверх (*с 1 ячейкой действия*).



ХОД ИГРЫ

Сыграйте 7 раундов, выполняя один ход за другим. В **нечётных раундах** вы распоряжаетесь **красными работниками**, а в **чётных** — **синими**. Цвета ячеек раундов служат напоминанием, работниками какого цвета вы распоряжаетесь в текущем раунде (*цвет верхних ячеек — красный, а нижних — синий*).

В игровом процессе меняются всего две вещи.

- В **фазе возвращения домой** вы возвращаете с планшета действий и с карт старейшин только тех работников, которыми будете распоряжаться в следующем раунде (*т. е. в нечётных раундах возвращайте синих работников, а в чётных — красных*).

- В **фазе работ** вы не можете занимать ячейки действий, занятые работниками в предыдущем раунде (*т. е. работниками другого цвета*).

Взаимосвязь синих работников и красных акций

В фазе ловли рыбы вы должны класть рыбу на красные акции, даже если в этом раунде вы распоряжаетесь синими работниками. В фазе работ синие работники могут выпускать красные акции.

Копирование

Планшет копирования позволяет вам скопировать действие занятой ячейки на планшете действий (*см. с. 14*). Цвет работника, занимающего ячейку, не имеет значения.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается, как обычно, после 7 раундов. Подсчитайте победные очки, как описано на с. 15. Ваша цель — набрать как можно больше победных очков. Хорошим результатом является 30—40 очков.

УСЛОЖНЁННЫЙ ВАРИАНТ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Можно усложнить игру, перевернув жетон раундов для одиночной игры другой стороной, на которой клетки раундов расположены в 3 ряда. В этом случае вы поочередно распоряжаетесь работниками красного, синего и жёлтого цветов. Соответственно, в фазе возвращения домой вы оставляете на планшете действий и на картах старейшин работников двух цветов. Переверните планшет копирования стороной для 5 игроков вверх (*с 3 ячейками действий*). Он действует, как при игре пятером (*см. с. 14*).



КАМПАНИЯ

Сыграйте 3 партии подряд с одной и той же колодой зданий.

В конце 1-й и 2-й партий убирайте из игры все здания, построенные в течение партии, а здания «А» и «В», оставшиеся на планшетах зданий, откладываете в сторону. Здания «С», которые вы не построили, добавляйте к неиспользованным зданиям «С». Во второй партии играйте только со зданиями «А» и «В», которые не участвовали в первой партии. Перед третьей партией перемешайте карты, отложенные в сторону, и играйте только с ними (*таким образом, вы сможете строить только здания, которые не были построены ранее*). В третьей партии может случиться, что в колоде не хватит зданий «А» и «В». Кроме того, в 6-м раунде в колоде может остаться меньше 3 зданий «С». В обоих случаях вы просто играете с меньшим числом зданий, чем обычно.

Ваша цель — набрать более 100 победных очков за 3 партии. Вычтите 100 из числа набранных вами очков — это будет ваш ранг (*но, если ранее вы достигли более высокого ранга, не меняйте его*). Если вы набрали хотя бы на 10 очков меньше того, чему соответствует ваш текущий ранг, вы теряете 1 ранг. (*Ваш ранг не может упасть ниже 0.*)

Благодарности

Огромная благодарность издательству Hans im Glück за разрешение использовать фишки рыбы из игры «Каркассон. Южные моря». Мы выражаем огромную признательность всем, кто тестировал игру и вычитывал правила, — ваш вклад не оценим. И мы особо благодарим Патрика, великолепно поработавшего над иллюстрированием игры.

