

ПОМОРЕСКАЯ ЛОЦНИЯ

Автор: Стас Серебряков
Художник: Мария Балашева

Настольная игра для 2-4 игроков, 15-30 минут

Состав игры



4 фишки игроков



1 фишка лоцмана



24 карты улова



2 двусторонние
карты портов



6 карт шторма



4 счетчика очков



64 карты навигации
(мореходная лотия
игрока)

4 маркера подсчета очков

Цель игры

Каждый участник управляет судном, отправившимся за уловом в море. В ходе плавания игроки ловят рыбу, стремятся избежать шторма и доставляют свой улов в порты, стараясь продать его по более выгодной цене.

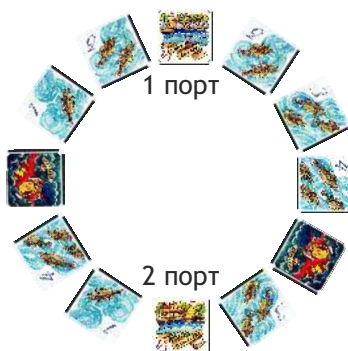
Подготовка к игре

Перетасуйте карты улова и шторма. Возьмите 2 карты портов. Затем в открытую выложите:

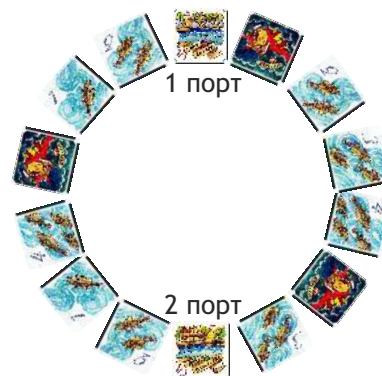
10 карт (при двух игроках)



12 карт (при трех игроках)



14 карт (при четырех игроках)



так, чтобы они образовали круг. Сначала выложите 1 карту порта, затем 4 (при 2 игроках), 5 (при 3 игроках), 6 (при 4 игроках) карт из колоды карт улова и шторма, затем вторую карту порта и снова такое же количество карт (4, 5 или 6) из колоды. Обе карты портов должны лежать в начале игры значением 1/3 кверху.

Выберите, кто будет ходить первым. Разместите фишки игроков и лоцмана на стартовые позиции. Для этого каждый игрок, начиная с последнего и заканчивая первым (т.е. в порядке, противоположном порядку хода), ставит свою фишку в один из портов по своему выбору. Затем последний игрок ставит фишку лоцмана также в один из портов по своему выбору (фишки ставятся одна поверх другой).

Каждый игрок кладет перед собой карту счетчика очков и ставит маркер на значение «0».

Перетасуйте колоду карт навигации и выдайте каждому игроку по четыре карты навигации. Игроки держат карты, не показывая их другим игрокам.

Ход игры

Игроки ходят по очереди, начиная с первого.

Игрок в свой ход разыгрывает одну из карт навигации и совершает указанные на ней действия – перемещение фишки лоцмана и затем перемещение фишки самого игрока. Цифры на картах навигации обозначают, сколько нужно пройти фишке карт, составляющих круг. Все фишки в ходе игры двигаются по часовой стрелке.

При попадании фишки активного игрока на те или иные карты поля он выполняет действия (получение карт улова, продажу карт улова в порту и т.д.), которые описаны в разделе «Эффекты карт поля».

В конце своего хода игрок сбрасывает сыгранную карту навигации и берет из колоды новую. Далее ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Если в ходе игры закончилась колода карт навигации или карт шторма, то сброшенные карты этого вида перетасовываются и из них составляется новая колода.

Розыгрыш карты навигации

Фишки лоцмана и игрока могут выполнить свое перемещение, если на карте поля, на которой они заканчивают ход:

- нет ни одной фишки;
- на ней уже есть одна фишка. В этом случае перемещаемая фишка ставится сверху той, которая уже стоит на карте. Если на конечной карте уже есть две фишки, то перемещение не совершается (третью фишку сверху ставить нельзя).

Розыгрыш карты навигации состоит из двух последовательных действий:

1. Перемещение фишки лоцмана (красное значение вверх слева на карте навигации). Оно совершается в первую очередь. Если игровые условия не позволяют совершить это действие (фишка лоцмана закрыта фишкой игрока или после перемещения фишка лоцмана окажется третьей на карте), то оно пропускается.

2. Перемещение фишки активного игрока (черное значение внизу слева на карте навигации). Оно совершается после перемещения фишки лоцмана. Если игровые условия не позволяют совершить это действие (фишка игрока оказалась закрыта фишкой лоцмана после выполнения первого действия карты или после перемещения фишка игрока окажется третьей на карте) то оно пропускается.



Розыгрыш карты навигации: сначала фишка лоцмана (серая) перемещается на 4 карты поля, затем фишка игрока (желтая) перемещается на 2 карты поля.

Правило фишки лоцмана. У фишки лоцмана есть особое свойство: во время хода фишка игрока не может пересечь поле с фишкой лоцмана. Она должна обязательно остановиться на предыдущей карте поля (вне зависимости от значения на карте навигации). В случае, если фишка лоцмана закрыта фишкой другого игрока, это правило не действует.




Розыгрыш карты навигации: сначала фишка лоцмана (серая) перемещается на 2 карты поля, затем фишка игрока (красная) должна переместиться на 4 карты поля, но она вынуждена переместиться только на 2 карты, поскольку останавливается перед фишкой лоцмана.

Правило заблокированной фишки игрока. Если на момент начала хода на фишке активного игрока стоит фишка другого игрока, он имеет право переместить заблокировавшую его фишку вместо фишки лоцмана, а затем как обычно переместить свою фишку согласно значениям на сыгранной карте. Фишка лоцмана никак не влияет на перемещение этой фишки другого игрока. Также на перемещенную таким образом фишку другого игрока не действует эффект карты шторма, если она попадает на нее.




Розыгрыш карты навигации: на фишке активного игрока (красной) стоит фишка другого игрока (зеленая), поэтому игрок перемещает ее вместо фишки лоцмана на 5 карт поля и затем перемещает свою фишку на 1 карту поля.

Особые обозначения на картах навигации.

Значок  (лов сетями) на некоторых картах навигации обозначает, что все пустые карты улова, которые фишка игрока пересекла в ходе движения, он забирает себе (не превышая лимита карт улова на руках).



Розыгрыш карты навигации: игрок сначала перемещает фишку лоцмана на 2 карты поля, затем свою фишку на 3 карты поля. Поскольку у него значок «лов сетями» на карте, он забирает 2 карты (со значением 1 и 4), которые пересек во время перемещения.

Значок  (зачеркнутый ноль) обозначает, что игрок при розыгрыше этой карты не перемещает фишку лоцмана, а его фишка может свободно перемещаться через фишку лоцмана.



Розыгрыш карты навигации: фишка лоцмана остается на месте, а игрок перемещает свою фишку на 5 карт поля. Фишка лоцмана не препятствует такому перемещению, поскольку на карте значок «зачеркнутый ноль».

Эффекты карт поля

Каждая из карт улова, шторма и порта, из которых состоит игровое поле, обладает определенным эффектом, который срабатывает при попадании на эту карту фишки активного игрока.

Эффекты карт улова и шторма действуют только на фишки, которые стоят непосредственно на них. Они не действуют на фишки, поставленные поверх других фишек. Однако на карте «порт» продажу рыбы может совершить владелец как нижней, так и верхней фишки.



Если игрок покинул карту улова и на ней не осталось фишек, то он забирает ее себе, на ее место выкладывается новая карта из колоды. При этом игрок должен соблюдать лимит карт улова на руках – сумма значений на них не должна превышать значение 9. Если в случае получения карты улова, которую покидает игрок, лимит будет превышен, игрок оставляет ее на месте.



Если игрок переместил свою фишку на карту шторма, он сбрасывает 1 карту своего улова по выбору в сброс.



Если игрок покинул карту шторма и на ней не осталось ни одной фишки, карта идет в сброс и на ее место выкладывается новая карта из колоды.



Если игрок переместил свою фишку на карту порта, то в конце своего хода он может продать улов (т.е. обменять свои карты улова на победные очки).

Продажа улова. Для этого игрок делит суммарное значение своих карт улова на 2 или 3 (в зависимости от того, каким значением кверху лежит карта порта, на которую игрок поставил свою фишку – 1/2 или 1/3) и прибавляет полученное число очков на своем счетчике. Значение округляется в меньшую сторону. Проданные карты улова идут в сброс. Игрок должен продавать весь улов. Можно продать улов даже если игрок в таком случае получит ноль очков. Если игрок совершил продажу, карта порта немедленно переворачивается на другую сторону, где изображен порт с иной стоимостью покупки рыбы.

Порт
со значением
1/3



+



+



/ 3

→ 2 очка

Продажа карт улова. У игрока на руках карты улова с суммарным значением 8. Он продает их в порту со значением 1/3. Он делит 8/3 и получает 2 очка.

Порт
со значением
1/2



+



+



/ 2

→ 3 очка

Продажа карт улова. У игрока на руках карты улова с суммарным значением 6. Он продает их в порту со значением 1/2. Он делит 6/2 и получает 3 очка.

Окончание игры

Игрок, первым заработавший на продаже рыбы 10 или более очков, побеждает.