

Правила настольной игры «Чёрный флот» (Black Fleet)

Автор: Sebastian Bleasdale

Перевод правил на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 3-4 участников от 14 лет

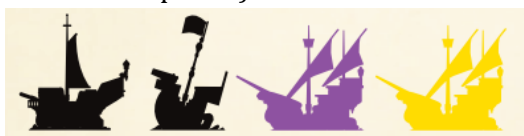
Вы командуете флотилией от лица своей нации в далёком уголке Карибского моря. Во время каждого хода вы будете перемещать свой торговый корабль, пиратский корабль и военный корабль, пытаясь получить как можно больше дублонов. Богатство позволит вам совершенствовать ваши корабли, и когда ваш флот будет безупречным, вы сможете заплатить выкуп за дочь правителя и победить в игре!

Компоненты

- Игровое поле



- 10 кораблей (по 1 торговому и 1 пиратскому кораблю для каждого игрока плюс 2 военных корабля)



торговый-пиратский-военный-военный

- 65 кубиков товара (по 13 товаров каждого цвета)



- 10 «золотых» дублонов номиналом 5 и 20 «серебряных» дублонов номиналом 1



- 44 карты хода



- 44 карты удачи



- 24 карты развития (значение указано на обороте)



- 4 карты определения первого игрока



- 8 карт победы (4 карты со значением 10 и 4 карты со значением 20)



Подготовка к игре

Поместите поле в центре стола. Разместите 2 военных корабля в специальных начальных областях, а товары разложите в портах.

Разделите карты развития на 4 колоды так, чтобы в каждой колоде оказались карты с одним и тем же значением на рубашке. Раздайте по одной карте с каждым из значений (5, 8, 11 и 14) каждому игроку. Игроки кладут эти карты перед собой рубашкой вверх в порядке возрастания значений слева направо. Игроки могут подсматривать в свои карты в любой момент. Затем каждый игрок помещает свою карту победы (значением 10 для самой первой игры) справа от своих карт развития.



Раздайте карты определения первого игрока участникам. Откройте их.

Каждый игрок берёт корабли в соответствии с указанным на его карте цветом (1 торговый корабль, вмещающий 3 товара, и 1 пиратский корабль, вмещающий 1 товар) и помещает их перед собой.



Перемешайте карты удачи и положите их колодой рядом с игровым полем. Каждый из игроков вытягивает по одной карте из этой колоды.



Перемешайте карты хода и раздайте по 2 карты каждому игроку. Оставшиеся карты колодой кладутся рядом с игровым полем.



Первым всегда ходит игрок с чёрными кораблями. За игру участники сделают равное количество ходов.

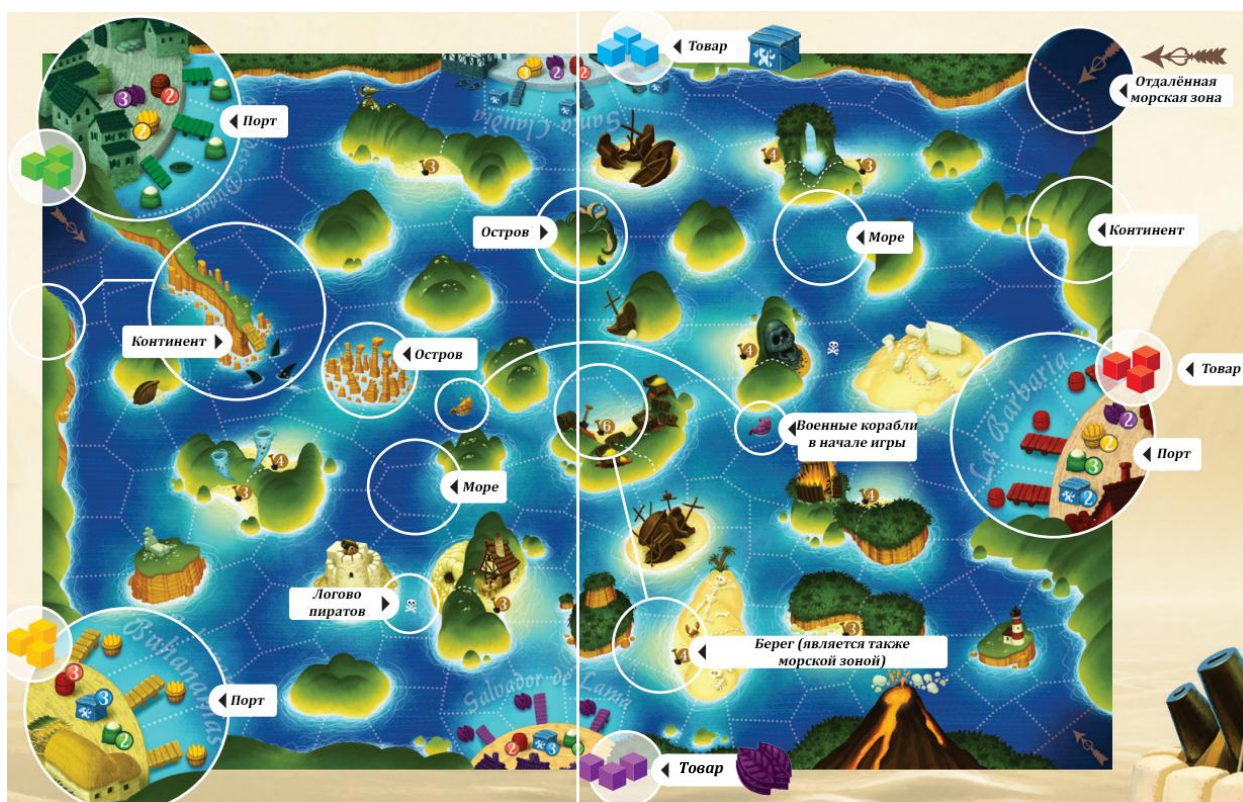
Первый игрок ставит свой торговый корабль к любой пристани одного из портов и загружает на него 3 соответствующих товара из этого порта.

Все игроки по очереди по часовой стрелке делают то же самое.



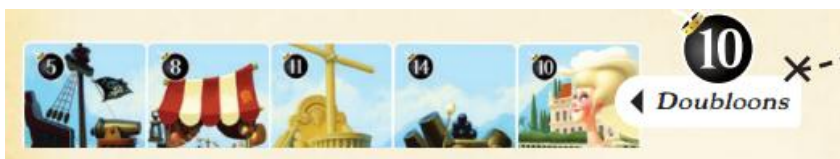
Как только все торговые корабли разместились на поле и загрузили товар, можно начать игру.

Пиратские корабли в начале игры находятся возле поля. В свой ход каждый игрок помещает свой пиратский корабль на поле, в отдалённую морскую зону.



Цель игры

Цель игры – открыть карту победы, заплатив 10 дублонов.



Сначала нужно оплатить и открыть все ваши карты развития.

Вы будете зарабатывать дублоны, перевозя товары из порта в порт на торговом корабле, воруя товары у противников с помощью пиратского корабля, пряча награбленное и отправляя военные корабли топить пиратов противника.



Перемещайте свои корабли и атакуйте соперников, делайте всё, чтобы вас не ограбили и доставьте свой груз в порт – вот ключ к победе!

Ход игры

Участники делают свои ходы начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

В свой ход вы должны выполнить следующие действия в строго определённом порядке:

- Сыграть карту хода
- Переместить корабль, выполнить действие и иногда сыграть карту (карты) удачи
- Взять карту хода и иногда одну или несколько карт удачи (иногда – сбросить карту удачи)
- По желанию: оплатить и открыть одну карту развития/победы

Сыграть карту хода

Выберите одну из карт хода. На каждой карте хода 4 строчки информации. Сначала посмотрим на первые три из них, а четвёртая понадобится в конце хода.

В каждой строчке указан тип корабля и соответствующее ему значение – число шагов в текущем ходе.



Жёлтый военный корабль

Пиратский корабль

Торговый корабль

Сбросьте карту удачи



Фиолетовый военный корабль

Возьмите карту удачи



Возьмите 2 карты удачи

Использовать корабли

Как только вы сыграли карту хода, пришло время перемещать корабли! Вы можете переместить каждый из своих кораблей и один из военных кораблей на указанное на сыгранной карте хода или меньшее число шагов.

Корабли могут двигаться только по морю. Ваш корабль может проходить через области с другим вашим кораблём или военным кораблём, который вы двигаете в этом ходе, но не через области с кораблями соперников и вторым военным кораблём.

Корабль не может остановиться в одной области с другим кораблём.

Корабль может выполнить только одно действие за ход.

Важно: вы можете сами выбирать порядок, в котором будете передвигать корабли, он не обязательно должен быть таким, как на карте хода. Но каждое передвижение корабля должно быть закончено, прежде чем начнётся передвижение другого корабля.

Военный корабль

Функция военного корабля – топить пиратов.

До, после или во время передвижения выбранного вами во время хода военного корабля он может атаковать любой соседний вражеский пиратский корабль. Атакованный корабль тонет и возвращается к владельцу, а вы получаете 2 дублона. Если на корабле был товар, он возвращается в порт своего цвета.

Атака является действием.

Пример:



Военный корабль может сделать 3 шага. Он делает 2 шага.

Он атакует пирата противника.

После этого он делает ещё один шаг.

Торговый корабль

Функция торгового корабля – перевозить товар.

Ваш торговый корабль начинает игру с товаром на борту. И он должен в сохранности доставить товар в тот порт, куда вы решите этот товар отвезти, чтобы получить за него дублоны.

До, после или во время передвижения, если ваш корабль находится в соседней области с портом, вы можете продать весь свой груз по указанной в области соответствующего порта цене (2 или 3 дублона за каждый кубик товара). Проданные товары возвращаются в порт своего цвета. Нельзя продать товар в порту, если там не указана стоимость за кубики нужного вам цвета (каждый порт принимает только определённые товары). Продав свой груз, игрок обязан сразу же погрузить на освободившийся корабль 3 кубика товара в том же порту (соответствующего этому порту цвета).

Продажа и погрузка товаров являются действиями. Вы не можете погрузить товар, не продав перед этим то, что есть на корабле.

Пример:



Груз с торгового корабля продаётся за 4 дублона (два кубика по 2 дублона каждый). Этот порт (La Barbaria) покупает жёлтые и фиолетовые товары за 2 дублона каждый. Этот порт (Bahamas) покупает синие товары за 3 дублона каждый.



Этот порт (Bahamas) не покупает жёлтые и фиолетовые товары.

Груз с торгового корабля продаётся за 4 дублона. После этого на корабль загружается 3 красных товара.

Если игрок начинает ход без торгового корабля на поле (он был потоплен), то игрок ставит свой торговый корабль в любой порт, загружает 3 товара соответствующего этому порту цвета, после чего продолжает играть в обычном порядке.

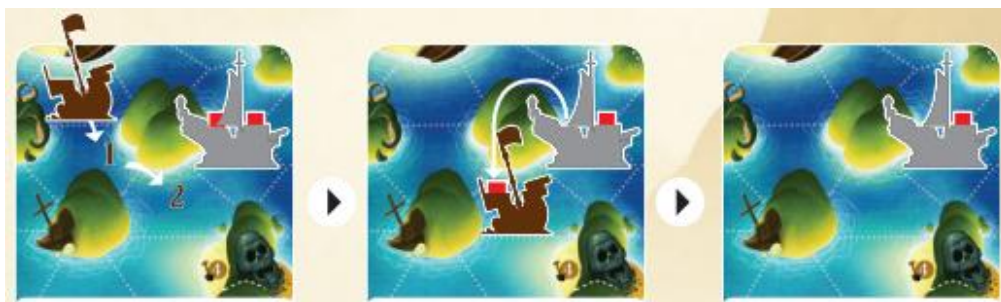
Пиратский корабль

Функция пиратского корабля – грабить торговые корабли и прятать награбленное на берегу!

До, после или во время передвижения пиратский корабль, на котором нет товара, может атаковать соседний принадлежащий противнику корабль. Он крадёт один кубик товара с этого корабля, погружая его к себе. Владелец пиратского корабля получает 2 дублона. Если с торгового корабля забрали последний кубик, то корабль тонет – возвращается к владельцу. Товар на пиратском корабле считается сокровищем.

Атака является действием.

Пример:



Пиратский корабль перемещается на два шага.

Он атакует вражеский торговый корабль и крадёт 1 кубик товара с него. Игрок получает 2 дублона.

Пиратский корабль использует оставшиеся шаги, чтобы уйти подальше. Торговый корабль всё ещё на плаву, так как на нём остался кубик товара.

До, после или во время передвижения пиратский корабль с сокровищем может спрятать это сокровище на берегу, на котором находится. Товар возвращается в порт своего цвета. Игрок получает столько победных очков, сколько указано на берегу.

Спрятать сокровища – это действие. Вы не можете атаковать и прятать в течение одного и того же хода.

Если игрок начинает ход без пиратского корабля на поле (он был потоплен), то игрок ставит свой пиратский корабль в отдалённую морскую зону. После этого он продолжает играть в обычном порядке, входя в игру через соседние области.

Пример:



Пират уже находится на берегу, ему не нужно перемещаться.

Он прячет сокровище и получает 6 дублонов.

После этого он передвигается на 3 шага. Но он не может атаковать торговое судно, находящееся рядом, поскольку уже выполнил своё действие в этот ход.

Разыграть карты удачи

- В свой ход вы можете сыграть сколько угодно карт удачи.
- Эффект карт указан на них самих.
- Если текст на карте противоречит правилам, следуйте тексту на карте.
- Нельзя играть карты удачи во время хода другого игрока.

Конец хода

Как только вы разыграли нужные карты, сбросьте их в отдельные стопки сброса (для карт хода и карт удачи), после чего завершите свой ход следующим образом:

Взять карты хода и удачи

- Возьмите карты хода, чтобы у вас в руке было 2 карты (обычно это означает, что вы собираете 1 карту).
- На некоторых картах хода также указано, что вы должны взять 1 или 2 карты удачи. Если вы разыграли такую карту хода, то следуйте её указаниям.
- Максимально в руке может находиться 3 карты удачи. Если у игрока их оказывается больше, то он обязан сбросить лишние.
- На некоторых картах хода также указано, что вы должны сбросить карту удачи. Если вы разыграли такую карту хода, вы обязаны сбросить карту удачи. Если у вас нет карты удачи, эффект не применяется.
- Если заканчивается колода карт удачи или карт хода, перемешайте соответствующую стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Открыть карту развития/победы

- Как только вы выполнили передвижения всех своих кораблей, вы можете купить любую карту развития/победы.
- Заплатите указанную на карте цену в дублонах и откройте её.
- Вы можете покупать карты в любом порядке. Но исключение составляет карта победы: её можно купить только в последнюю очередь, когда все карты развития уже куплены.

Важно: помните, вы можете купить только одну карту развития/победы за ход, даже если у вас достаточно дублонов, чтобы купить больше.

Некоторые из этих карт позволяют игрокам атаковать разные типы кораблей или выполнять особые действия. Но помните, что каждый корабль может выполнить лишь одно действие за ход, если только карта не предписывает иного.

Как только всё вышеописанное выполнено, ваш ход завершается. Игра продолжается по часовой стрелке.

Конец игры

Как только один из игроков покупает свою карту победы, текущий раунд становится последним. Этот раунд доигрывается: посмотрите, у кого карта чёрного флота (первый игрок), и последний ход сделает игрок, сидящий справа от первого игрока. Таким образом, все игроки сделают равное число ходов за игру.

Побеждает в игре тот, кто купил карту победы. Если несколько игроков купили карту победы, то побеждает самый богатый из них (обладатель большего количества дублонов).

Варианты игры:

В игре два типа карт победы для каждого игрока: одна стоит 10 дублонов, а другая 20. В ваших первых играх мы предлагаем использовать карту стоимостью 10 дублонов. Опытным игрокам мы советуем использовать карту стоимостью 20 дублонов – это увеличит продолжительность игры и даст вам возможность выстроить более сложную стратегию. Если играют взрослые и дети, мы предлагаем смешанный вариант: взрослые берут для игры карты победы стоимостью 20 дублонов, а дети – карты стоимостью 10.

Примечания

- Вам может очень сильно захотеться выполнить два действия своим пиратским кораблём за один ход. Или, например, потопить два пиратских корабля одним военным за один ход. Этого нельзя делать! Один корабль за один ход выполняет одно действие. И никак иначе!
- Ваш торговый корабль могут атаковать прямо в порту, возможно, даже сразу после продажи и погрузки товаров! Не расслабляйтесь, безопасных мест на Карибском море нет!
- Вы можете погрузить новый товар, только когда продадите старый. То есть возможна ситуация, когда вы стоите в порту, вас дважды атакуют, а вы всё равно не можете погрузить новый товар взамен утраченного! Сначала продайте то, что у вас ещё осталось, только потом грузите. Да-да, жизнь несправедлива!
- Вы не можете атаковать свои собственные корабли. Даже если вам этого очень хочется. Даже если без этого никак. Извините – нельзя. И не вздумайте потопить собственный пиратский корабль, чтобы получить лишние два дублона, господин хитрюга!
- Пираты могут атаковать в тот же ход, когда они только что вернулись после того, как были потоплены. Торговые корабли также могут выгружать товар, только вернувшись после потопления.
- Карты всегда правы. Даже если они идут вразрез с правилами. Поэтому да, в некоторых случаях, пираты могут спрятать сокровище сразу после грабежа. Это противоречит первому правилу, да, но это же такая карта!
- Вы заметили два маленьких черепа на поле? Это два логова пиратов, а в правилах о них ничего не сказано. Не волнуйтесь. Они есть на картах, и, возможно, прямо сейчас один из ваших противников самодовольно ухмыляется, видя ваше недоумение... Но нет, мы не раскроем вам его секрет!

Карты развития

Quick launch (Быстрый запуск)

Когда ваш пиратский корабль только появляется на поле, он может сделать до 4 дополнительных шагов.

Disguised Hold (Под видом удержания)

Когда ваш пиратский корабль потопили, не убирайте с него сокровище: оно остаётся на корабле, когда вы снова вводите его в игру.

Secret plans (Тайные планы)

Атакуя торговый корабль своим пиратским кораблём, получите 4 дублона вместо 2.

Bounty Notice (Записка с Баунти)

Потопив пиратский корабль военным кораблём, получите 4 дублона вместо 2.

Treasure map (Карта сокровищ)

Ваш пиратский корабль может спрятать сокровище на берегу в тот же ход, когда он атаковал. За это он получает 3 дублона (вместо числа дублонов, указанного на берегу).

Smuggler's Code (Код контрабандиста)

Ваш пират может доставить товар в любой порт и получить за это 5 дублонов. Это считается действием.

Insurance (Страховка)

Доставляя товар в порт, получите по 2 дублона за каждый украденный у вас товар. Если ваш торговый корабль потопили, получите 6 дублонов.

Fast loading (Быстрая погрузка)

Погружая товар на свой торговый корабль, вы можете сделать до 4 дополнительных шагов. Это также действует в случае, если корабль возвращается на поле после того, как был потоплен.

Delivery Bonus (Бонус за доставку)

Доставив 3 товара, вы дополнительно получаете 4 дублона. Доставив два товара, получите 2 дополнительных дублона.

Royal Charter (Королевская грамота)

Доставив товары, стоящие по 3 дублона каждый, получите вместо этого по 4 дублона за каждый.

Trade agreement (Торговое соглашение)

За каждый доставленный товар вы получаете 3 дублона. Доставлять товары можно только в те порты, которые принимают эти конкретные виды товаров.

Bill of Lading (Накладная)

Доставив товар, получите дублоны, как если бы у вас было на 1 товар больше.

Larger Sails (Большие паруса)

Вы можете передвинуть каждый из своих кораблей ещё на один шаг. Это касается и военных кораблей.

Expert Crew (Морские волки)

Вы можете сыграть обе ваши карты хода. Если вы играете обе карты, выберите, с какой из них какое значение вы возьмёте отдельно для каждого из кораблей (военного, пиратского и торгового), а нижнюю строчку считайте за «сбросить карту удачи».

Mobile forces (Умелые вояки)

Ваш пиратский и военный корабль могут атаковать с расстояния на один шаг больше. При этом шаг между кораблями может быть островом, но не континентом.

Tide Tables (Расписание приливов)

Выберите один из ваших кораблей – он может сделать два дополнительных шага (военный корабль также можно выбрать).

Navigation Chart (Навигационная карта)

Во время каждого вашего хода один из ваших кораблей (можно выбрать военный) может перемещаться через области островов (но не завершать движение на острове!). Континенты пересекать нельзя.

Weather Forecast (Прогноз погоды)

Если вы не разыгрываете карт удачи в свой ход, возьмите одну дополнительную карту удачи из колоды. Если вы разыгрываете 2 и более карт удачи, возьмите 2 дополнительных дублона.

Master Trader (Мастер торговли)

Ваш торговый корабль может атаковать другие торговые корабли. Уберите 1 товар с торгового корабля (вы товар не получаете), который вы атаковали. Получите 3 дублона. Это считается действием.

The Black Spot (Опасное место)

Ваш пиратский корабль (даже если на его борту есть товар) может атаковать другие пиратские корабли. Благодаря этому действию вы топите пиратский корабль соперника и получаете 3 дублона. Если на потопленном корабле соперника был товар, вы получаете не 3 дублона, а 5. Товар вы не получаете. Это считается действием.

Letter of Marque (Каперское свидетельство)

Ваш военный корабль может атаковать торговые корабли. Уберите 1 товар с атакованного корабля. Вы получаете 3 дублона. Это считается действием.

Naval Detachment (Военно-морской отряд)

Ваш торговый корабль может атаковать пиратские корабли с товаром на борту. Вы топите пиратский корабль и получаете 3 дублона. Вы не получаете товар с потопленного корабля. Это считается действием.

False Colors (Не те цвета)

Перед любым действием вы можете поменять местами свои корабли (торговый и пиратский). Для этого ваш пиратский корабль уже должен находиться на поле.

Pirate Hideout (Логово пиратов)

Ваш пират может использовать один из доступных ему шагов, чтобы попасть в логово пиратов. Эту возможность можно использовать несколько раз за один ход. Но пиратский корабль не может войти в игру заново через пиратское логово.

Endgame (Конец игры)

Когда вы открываете эту карту, посмотрите, кто первый игрок, и доиграйте раунд. Когда раунд завершён, побеждает тот из игроков с открытой картой Endgame, у которого больше всех дублонов.

Карты удачи**Trade Wind (Торговый ветер)**

Ваш торговый корабль может сделать до 2 дополнительных шагов.

Following Wind (Попутный ветер)

Ваш пиратский корабль может сделать до 2 дополнительных шагов.

Naval Wind (Военный ветер)

Ваш военный корабль может сделать до 2 дополнительных шагов.

Lucky Wind (Ветер удачи)

Сделайте до двух шагов пиратским или торговым кораблём любого из ваших противников. Вы не можете совершать действия в этот момент.

Piratical Breeze (Пиратский бриз)

Ваш пиратский корабль в этом ходе может сделать до 6 шагов. Это значение используется вместо значения с карты хода.

Mercantile Breeze (Торговый бриз)

Ваш торговый корабль в этом ходе может сделать до 7 шагов. Это значение используется вместо значения с карты хода.

Naval Breeze (Военный бриз)

Ваш военный корабль в этом ходе может сделать до 4 шагов. Это значение используется вместо значения с карты хода.

Freak Winds (Безумные ветра)

Вы можете выбрать, к какому кораблю какое значение с карты хода применить. Каждое значение всё равно применяется только один раз, и у каждого корабля обязательно должно быть это значение.

Freshening Wind (Освежающий ветерок)

Вы можете сделать на шаг больше каждым из своих кораблей (включая военный/военные).

Duplicate Order (Двойной приказ)

В дополнение к вашему военному кораблю вы можете перемещать второй военный корабль (число шагов будет таким же, как и у первого, – соответствующим значению на карте хода). Каждый из этих кораблей может совершить одно действие во время этого хода.

Whirlwind (Вихрь)

Поменяйте местами два соседних корабля. Эту карту можно разыграть во время перемещения корабля.

Tidal wave (Волна прилива)

Ваши корабли могут пересекать острова, как если бы это было море. При этом корабль не может остановиться (завершить ход) на острове. Континент пересекать нельзя.

Extra Order (Спецзаказ)

Получите 5 дополнительных дублонов, если ваш торговый корабль доставил один из этих товаров в соответствующий порт:

- Ром (красный товар) в Port-des-Duques.
- Табак (фиолетовый товар) в Santa Claudia.
- Кукурузу (жёлтый товар) в La Barbaria.
- Сахар (зелёный товар) в Salvador de Lama.

Если вы сыграли более одной такой карты, получите всего 8 дублонов (а не по 5 за каждую карту).

Lighter Load (Лёгкая погрузка)

Один из ваших кораблей (торговый или пиратский) может сбросить 1 товар, чтобы сделать до 4 дополнительных шагов. Торговый корабль не может сбросить последний оставшийся на борту товар.

Secret Orders (Тайные поручения)

Если ваш военный корабль не перемещается, получите 2 дублона. Если у вас есть возможность переместить оба военных корабля, но вы не перемещаете ни один из них, получите 3 дублона.

Side Trading (Торговля на стороне)

Если ваш пиратский корабль перемещается не более чем на 1 шаг, получите 3 дублона.

Sunken Treasure (Затонувшее сокровище)

Если ваш торговый корабль перемещается не более чем на 2 шага, получите 3 дублона.