



PORT ROYAL



Карточная игра
для смекалистых!
2-5 игроков
Автор: Александер Пфистер

ВВЕДЕНИЕ

В гавани Порт-Рояла кипит жизнь, и ты надеешься заключить сделку всей твоей жизни. Но будь осторожен, иначе твой трюм останется пустым! Не забывай разумно вкладывать свою прибыль, чтобы заслужить расположение губернаторов и адмиралов, а также нанимай людей, которые помогут тебе достичь целей. Старайся расширить свое влияние и, быть может, именно ты отправишься в одну из престижных экспедиций!

КОМПЛЕКТ ИГРЫ

120 карт, в числе которых

60 карт персонажей (некоторые из которых полностью одинаковы, за исключением стоимости найма и количества победных очков):



6 карт экспедиций



50 карт кораблей, по 10 каждого цвета



4 карты
повышения налогов



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если в игре участвует менее 5 игроков, сначала отложите особую карту экспедиции для игры с 5 игроками. Ее можно легко отличить от остальных, так как это единственная карта без золотой монеты на задней стороне. Если же играют 5 игроков, поместите эту карту на середину стола. Перемешайте остальные карты и положите их лицевой стороной вниз. Это будет колода добора.

Оставьте немного свободного места рядом с ней для стопки сброса. Каждый игрок получает 3 золотые монеты, которые раздаются в виде карт из колоды добора лицевой стороной вниз и остаются лежать перед игроком так, чтобы были видна лишь сторона с монетой.

Важное замечание о картах:

На лицевой стороне карт изображены различные корабли, персонажи, повышение налогов и экспедиции. На задней стороне каждой карты изображена золотая монета. Каждый раз, когда игрок зарабатывает монеты, он берет соответствующее количество карт из колоды добора и кладет их перед собой монетой вверх таким образом, чтобы все монеты были видны. При этом на лицевую сторону карты смотреть нельзя! Каждая карта приносит игроку 1 монету.



Цель игры

Задача каждого игрока — зарабатывать золотые монеты, что позволит нанимать различных персонажей, которые будут помогать своими способностями. Как персонажи, так и экспедиции приносят победные очки, которые приближают игрока к победе в игре.

Ход игры

Начинает игрок, последним посетивший какую-либо гавань. Начиная с него и затем в направлении часовой стрелки один из игроков будет **активным игроком**. Его задачей будет выполнение **2 фаз** в определенной последовательности (вторая фаза иногда может быть пропущена). Если вторая фаза выполняется, то после того как активный игрок закончил свой ход, все остальные игроки тоже могут действовать в этой фазе. Затем активный игрок меняется. Существуют следующие фазы:

1. Раскрытие:

Игрок берет карты из колоды добора и кладет их в гавань.

2. Торговля и наем:

Игрок берет карты из гавани.

1. РАСКРЫТИЕ

Активный игрок берет карту из колоды добора и кладет ее на середину стола — в **гавань**. Теперь ему нужно решить, возьмет ли он еще одну карту или же остановится. Решение может приниматься до тех пор, пока игрок не решит остановиться или же пока в гавани не окажутся два корабля одинакового цвета (см. ниже), что завершит его ход. Если активный игрок решает остановиться, то начинается вторая фаза.

Существуют 4 разных типа карт:

- ▶ персонажи;
- ▶ корабли;
- ▶ экспедиции;
- ▶ повышение налогов.

Если взятая карта является **персонажем**, она отправляется в **гавань**. На каждой карте персонажа указана его способность. Также на карте изображен щит , на котором указано количество победных очков. Все способности описаны в конце правил.

Если взятая карта является **кораблем**, активный игрок может положить ее в **гавань** в качестве возможного источника дохода.

Он также может **отказаться** от корабля, положив данную карту в стопку сброса. Для того чтобы отказаться от корабля, у игрока должен быть хотя бы один **моряк** и/или **пират**. Кроме того, общее количество мечей этих моряков и пиратов должно быть больше или равно количеству мечей, указанных на карте корабля. Только в таком случае игрок сможет сбросить карту корабля, иначе она отправится в гавань.

Отказаться можно лишь от только что взятой карты корабля, при этом от карты корабля с символом черепа отказываться нельзя.

Мечи нельзя истратить, то есть их можно использовать повторно, в том числе в течение одного хода.



Алексей хочет отказаться от шхуны с 2 . Так как его моряк дает ему 1 , а его пират — 2 , в сумме у него 3 , поэтому он может положить карту со шхуной в стопку сброса.

Если взятая карта является **экспедицией**, положите ее в середине стола, однако **в стороне** от гавани. Эта карта экспедиции будет оставаться там до тех пор, пока один из игроков не заберет ее себе, выполнив ее условия.

Чтобы **выполнить условия экспедиции** (указанные в нижней части карты), игрок должен иметь **персонажей с соответствующими способностями**. Он кладет карты этих персонажей **в стопку сброса** и берет карту экспедиции себе, а также берет столько золотых монет, сколько указано на карте. Игрок может забирать карты экспедиций в любой момент своего хода, и столько, сколько может себе позволить.

Мария хочет забрать карту экспедиции с 2 . Поэтому она сбрасывает свою карту священника () и карту Умельца. Она получает карту экспедиции и 2 монеты (из колоды добора).



Если взятая карта является **повышением налогов**, то все игроки, имеющие 12 или более золотых монет, теряют половину монет (округляя вниз, то есть из 12 или 13 монет игрок теряет 6). Утраченные карты кладутся в стопку сброса. Затем, в зависимости от вида карты повышения налогов, либо игрок с **наибольшим количеством мечей**, либо игрок с **наименьшим количеством победных очков** получает 1 монету. В случае ничьей (в том числе, если ни у кого пока нет ни мечей, ни победных очков), все игроки, между которыми ничья, получают по 1 монете.

После выполнения всех действий, связанных с картой повышения налогов, ее откладывают в стопку сброса, и игра продолжается в обычном порядке.



В этом случае игрок с наименьшим количеством победных очков получает 1 монету.



В этом случае игрок с наибольшим количеством мечей получает 1 монету.

Игрок всегда может решить остановиться и перейти ко второй фазе, кроме случая, когда он раскрывает карту **корабля такого цвета**, какой уже находится в гавани, и **не может от нее отказаться**. Если так случилось, то игрок должен **поместить в стопку сброса** все карты из **гавани** (помните, что карты экспедиций лежат отдельно от гавани), и на этом его ход завершается. В этом случае вторая фаза — **Торговля и наем** — не выполняется, и все игроки с картой **шута** получают по 1 монете.

Игра продолжается, следующий игрок становится активным игроком и начинает свой ход с первой фазы — **Раскрытие**.

Если колода добора закончилась во время игры, перемешайте стопку сброса и положите ее лицевой стороной вниз, создав новую колоду добора.

2. Торговля и наем

В этой фазе **активный игрок** может **взять от 1 до 3 карт** из гавани, после чего и у **всех остальных игроков** есть возможность **взять по 1 карте**. Точное количество карт, которые сможет взять активный игрок, зависит от количества кораблей различных цветов, находящихся в гавани:

- ▶ 0–3 корабля различных цветов — игрок может взять 1 карту;
- ▶ 4 корабля различных цветов — игрок может взять 2 карты;
- ▶ 5 кораблей различных цветов — игрок может взять 3 карты.

Карты берутся по одной, так чтобы способность только что взятой карты сразу же могла быть использована для следующей карты.

Торговля:

Игрок **берет 1 корабль** из гавани и кладет его в стопку сброса. Он сразу получает указанное в верхней части карты количество **монет**.



Константин берет шхуну из гавани, кладет ее в стопку сброса и получает 2 монеты.

Наем:

Для того чтобы **нанять 1 персонажа**, игрок должен заплатить (то есть положить в стопку сброса) столько **монет**, сколько указано в нижней части данной карты персонажа. Он берет карту и кладет ее **перед собой**. С этого момента игрок может **использовать способность**, указанную в верхней части карты. Все способности описаны в конце правил.



Ольга нанимает моряка. Она платит 3 монеты, кладя карты в стопку сброса, и помещает карту моряка перед собой.

После того как активный игрок взял одну или более карт (кораблей или персонажей), каждый следующий игрок (по часовой стрелке) также может взять одну карту в соответствии со всеми вышеуказанными правилами. Однако перед тем как это сделать, игрок должен **заплатить активному игроку 1 монету** в качестве компенсации. Если он берет карту корабля, то эта монета может быть взята из доходов за этот корабль.

После того как все остальные игроки имели возможность взять одну карту, все оставшиеся карты сбрасываются. Может случиться, что на всех игроков не хватит карт.

Теперь следующий игрок по часовой стрелке становится активным игроком и начинает свой ход **с первой фазы**.

Пример: Ход Ольги. Во время первой фазы она взяла и положила в гавань 5 карт. 4 из них были кораблями различных цветов, поэтому она могла взять 2 карты. Сначала она взяла корабль за 2 монеты, затем наняла 1 персонажа. Теперь и у остальных игроков есть возможность взять одну карту. Алексей хочет взять 1 из оставшихся кораблей. Он дает Ольге 1 монету, выбирает корабль, кладет его в стопку сброса и получает соответствующее количество монет. После того как у остальных также была возможность взять 1 карту, оставшиеся карты сбрасываются.

Конец игры

Конец игры наступает, когда один из игроков набирает **12 победных очков**. Однако игра продолжается до тех пор, пока игрок, сидящий справа от игрока, начавшего игру, не побудет активным игроком еще один раз (то есть получится, что все игроки были активными игроками одинаковое количество раз).

Победителем игры становится игрок, набравший **наибольшее количество победных очков**. В случае ничьей побеждает игрок, у которого осталось больше монет. Если и в этом случае ничья, то игроки делят победу.

Другой вариант окончания игры

Существует альтернативный вариант окончания игры:

Конец игры наступает, когда один из игроков набирает 12 победных очков **и** имеет хотя бы 1 карту экспедиции. Все остальные правила остаются такими же. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество победных очков и имеющий хотя бы 1 карту экспедиции.

СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Способности персонажей указаны в верхней части их карт. Победные очки указаны на символе щита справа от способности. Во время своего хода (будь то активный игрок или нет) игрок может использовать способности всех имеющихся у него персонажей. Если у игрока есть несколько одинаковых карт, то их способности суммируются. Например, если у игрока есть 2 **мадемуазели**, то он может нанимать персонажей со скидкой в 2 монеты.

Священники, капитаны, поселенцы (5 карт каждого вида) Умелец (3 карты)



Чтобы получить карту экспедиции, игрок должен положить в стопку сброса данные виды карт. Чтобы указать на это, фон способности на этих картах имеет более темный цвет. Умелец является джокером, и его можно использовать вместо священника, поселенца или капитана.

Торговец (2 карты каждого цвета)



Игрок получает 1 дополнительную монету за корабль, если у него есть карта торговца соответствующего цвета.

Моряк (10 карт) / Пират (3 карты)



На этих картах изображены мечи, которые можно использовать, чтобы отказаться от корабля (см. описание первой фазы).

Адмирал (6 карт)



Каждый раз, когда приходит очередь игрока брать карту(-ы) во время второй фазы, и в гавани находятся 5 или более карт, игрок немедленно получает 2 монеты.

Шут (5 карт)



Если игрок не является активным игроком, и пришла его очередь брать карту во время второй фазы, но в гавани нет карт, то игрок немедленно получает 1 монету. Если во время первой фазы ход игрока завершился, и вторая фаза пропускается, то все игроки с картой шута получают 1 монету.

Губернатор (4 карты)



Каждый раз, когда приходит очередь игрока брать карту(-ы) во время второй фазы, он может взять 1 дополнительную карту из гавани. Если эту способность использует игрок, не являющийся активным игроком, то он должен отдать активному игроку 1 монету за каждую взятую карту.

Мадемуазель (4 карты)



Стоимость найма уменьшается на 1 монету. Стоимость не может быть ниже, чем 0.