

Felinia

MICHAEL SCHACHT

ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ

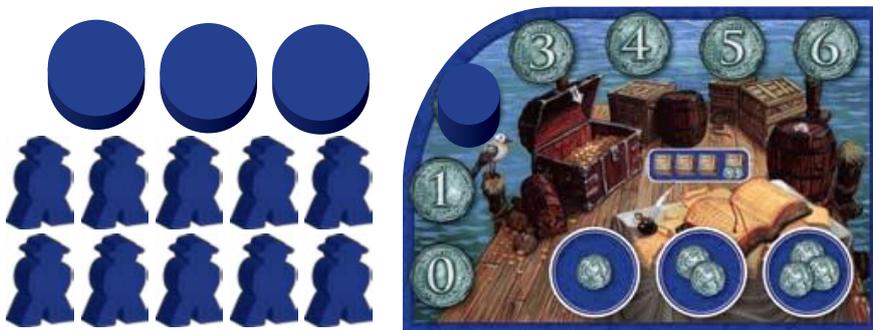
В городе Katzburg местные торговцы обсуждают грандиозную новость - Мэр, Генри Кэт, подписал торговое соглашение с недавно обнаруженным континентом Felinia. В обмен на драгоценные товары (редкие книги, марочные вина, точные часы, роскошные ткани и высококачественную стеклянную посуду), королевство Felinia позволило купцам основывать в провинциях крупные конторы. Но количество выделенных территорий ограничено, поэтому необходимо действовать очень быстро! Четыре судна зафрахтованы городом, чтобы посетить страны на Felinia.

Для того, чтобы сесть на них, у вас должна быть определенная комбинация товаров, приобретённых на рынке города и которую вам необходимо доставить на Felinia. А это означает, что необходимо заработать деньги и произвести необходимые покупки. Стоимость различных товаров устанавливается спросом и предложениями, и могут иногда взлетать очень высоко! Но это цена, которую необходимо заплатить за то, чтобы быть на борту одного из судов с надеждами на основании конторы в провинции острова Felinia. Возможно, вы сможете получить золото и специи в пути! Каждый игрок представляет семью Торговцев, цель которых - достигнуть процветания и максимального влияния в провинциях в то время, когда последнее судно покинет Katzburg.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Felinia может быть сыграна по основным (смотрите далее) или по продвинутым (см. страницу 7) правилам. Базовая игра рекомендуется для 3 - 4 игроков.

- Каждый игрок должен взять индивидуальное игровое поле, Денежный маркер, фигурки Торговцев и жетоны Торгов одного цвета и располагает их перед собой. Если в игре участвует менее четырёх игроков, то оставшийся комплект остаётся в коробке.



- Каждый игрок должен разместить Денежный маркер в положении «2» на своём поле - это те средства, в размере 2 серебряных монет, которыми он начинает игру.
- В зависимости от числа игроков, каждый участник получает определенную комбинацию двух тайлов Товаров, которые он помещает в середине своего Совета игрока. Комбинацию вы можете посмотреть справа в столбике.
- Поместите все оставшиеся тайлы Товаров в сумку и перемешайте.

Стартовые тайлы для игроков:

2 Игрока



Игрок 1

Игрок 2

3 Игрока



Игрок 1

Игрок 2



Игрок 3

4 Игрока

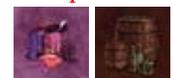


Игрок 1

Игрок 2



Игрок 3



Игрок 4

- Разверните игровое поле и поместите его в центр стола.



Для двух игроков, разместите два маркера «Закртыо» на карте порта KatzBurg.



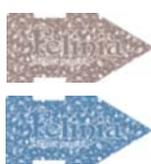
Для четырёх игроков, маркеры «Закртыо» не используются.



Для трёх игроков, разместите один маркер «Закртыо» на карте порта KatzBurg.

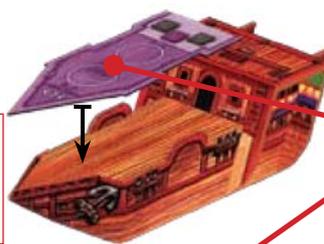


Остров Felinia разделён на 5 стран (каждая своего цвета) Страны поделены на 9 провинций: в одной расположен порт, две являются перекрёстками дорог и 6 Факториями.



Смешайте 5 синих тайлов палуб и положите их картинкой вниз рядом с игровым полем. Смешайте оставшиеся серые тайлы палуб и положите их картинкой вниз на стопку синих палуб.

Соберите 3D лодки и разместите их в порту Katzburg.



Возьмите 4 верхних тайла палуб из стопки и разместите их на лодки.



Вытяните из мешка и разместите по 2 тайла товаров на каждом доступном открытом рынке.

Рыночное пространство в нижней части игрового поля является Торговой Гильдией, на нём никогда не размещаются тайлы товаров.

8 специальных Торговых жетонов для базовой игры не используются.



Используются только 30 жетонов с портретами.



Перемешайте 30 Торговых жетонов и разместите их картинкой вниз в провинции аналогичного цвета на карте Felinia.



Разместите стопку из 5 бонусных тайлов Felinia картинкой вверх.



Карты продовольствия и Мистических Замков в обычной игре не используются.

Помимо игрового поля, карты некоторых специй и золота будут использованы в качестве обыкновенных акций.



Это карта первого игрока – отдайте её человеку, начинающему игру.

Игра длится для нескольких раундов (около 10-12).

Раунд состоит из пяти фаз:

1. Ставки
2. Торговля
3. Исследование
4. Склад
5. Подготовка к следующему раунду

Каждая фаза должна быть полностью закончена, только после этого начинается следующая.

1. Ставки

У каждого игрока есть 3 жетона Торгов. Начиная с первого игрока, и далее по часовой стрелке, игроки делают ставки, и обязаны разместить свои жетоны одним из двух способов. После третьего раунда, когда в резерве игроков не останется больше жетонов, фаза «Торги» заканчивается.

Два способа сделать ставку:

А) Игрок помещает жетон Торгов на своё индивидуальное поле (Совет игрока).

Разместив жетон, игрок немедленно получает серебряные монеты. Поле позволяет разместить до трёх жетонов, которые кладутся слева на право, на свободные места, в зависимости от размещённых ранее жетонов. Далее игрок передвигает свой маркер Денег направо, на количество клеток, равное количеству указанных монет и получает деньги, в зависимости от результата передвижения маркера. Монеты выплачиваются в зависимости от рисунка на поле (1,2 или 3 монеты).

Примечание: вы не можете переместить Денежный маркер далее значения «б». Лишние деньги теряются.

Или

В) Игрок помещает жетон Торгов на игровое поле.

Игрок может разместить свой жетон на любом доступном Рынке или в Торговой Гильдии, учитывая тот факт, что в фазе «Торговля» он будет приобретать там товары за деньги. Если в необходимой локации уже располагается жетон другого игрока, то активный игрок располагает своей жетон сверху стопки.

Нет никаких ограничений на размещение жетонов – каждый игрок может иметь любое количество жетонов в любой локации или на своём индивидуальном поле. После размещения последнего жетона фаза «Торги» заканчивается.

2. Торговля.

Теперь игроки покупают и/или обменивают товары. Начиная с самого верхнего Рынка, и далее вниз по стрелкам, игроки снимают свои жетоны Торгов и производят действия. Все действия в одной локации должны быть закончены, только потом можно переходить в следующую - Гильдия Торговцев будет завершающей. Первым будет производить действия игрок, чья фишка находится сверху стопки. После действий игрока она снимается, и ход переходит к следующему, чья фишка осталась в локации наверху стопки. И так, пока все фишки не будут убраны.

Покупка на рынке

В свой ход игрок может купить только те товары, которые доступны в данный момент на рынке. Каждый жетон Торгов позволяет игроку купить только один тайл Товара. Цена одного тайла равна общему количеству жетонов Торгов, размещённых на данном Рынке, независимо от их цвета. Если игрок покупает Товар, он, после уплаты указанной суммы, снимает свой жетон Торгов с локации и забирает себе любой тайл Товара. Жетон игрок размещает рядом со своим индивидуальным полем, а тайл кладёт на поле Совета игрока. Если игрок не имеет достаточного количества денег или не хочет покупать тайл Товара, он забирает свой жетон Торгов, не покупая ничего (то же самое происходит, если Товары на Рынке закончились). Затем ход переходит к следующему игроку.



Игрок выставляет жетон на поле с двумя монетами, передвигает маркер на две позиции и получает 2 монеты.



Красный жетон находится сверху стопки. Стоимость товаров для красного игрока составит две монеты. Синий игрок ходит вторым и его цена за тайл – 1 монета.



Стрелочка указывает направление к следующему рынку.



Первым ходит Синий игрок. Для него стоимость тайла 4. Он покупает тайл и снимает фишку.



Красный игрок ходит вторым. Для него стоимость тайла 3. Он покупает тайл и снимает фишку.



Зелёный игрок ходит третьим. Для него стоимость товара 2. Он не покупает товар и снимает фишку.



Красный игрок ходит четвёртым. Для него стоимость товара 1.

Обмен в Гильдии Торговцев

Стоимость и очередность Обмена аналогична Покупке на Рынке – вначале ходит игрок, чья фишка находится сверху стопки и стоимость обмена зависит от количества жетонов Торгов любого цвета в локации на данный момент времени. Одна фишка позволяет выполнить только один Обмен. Игрок может либо просто забрать свой жетон Торгов и не выполнять никаких действий, либо сделать один из двух возможных обменов:

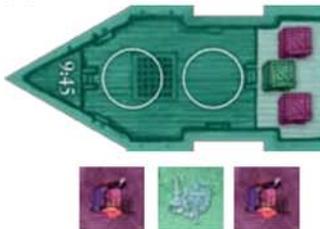
- может обменять один из своих тайлов Товаров на один, отличный по цвету, из мешка (если вы достали такой же цвет, то замешайте его обратно и достаньте новый). Дополнительно, игрок получает одну карту Специи, и размещает её перед собой.

ИЛИ

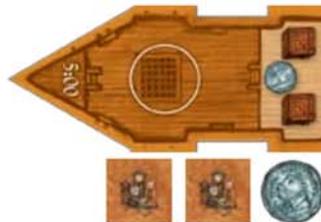
- может потратить одно Золото и одну Специю из своего запаса для получения одного премиального жетона с локации игрового поля (разрешается просмотреть стопку и выбрать необходимый). Если полученный жетон не будет использован незамедлительно по желанию игрока, то он кладёт жетон картинкой вниз перед собой (во время игры ему разрешено смотреть картинку жетона). Золото и Специи возвращаются в общий банк.

ПОГРУЗКА НА ЛОДКИ ПОСЛЕ ПОКУПОК

Сразу же после того, как игрок покупает товары или совершает обмен, он имеет право подняться на борт лодки при условии, что у него есть необходимые для этого товары и финансы, и если на лодке есть свободные места.



На лодке два посадочных места, чтобы занять одно из них необходимо иметь 3 товара: 2 текстильных и одну посуду.



На лодке одно посадочное место. Чтобы занять его необходимо иметь 2 товара и одну монету.

Игрок размещает своего Купца на свободной лодке. Если у игрока есть товары на размещение только одной фигурки на лодке, то он помещает единственную фигурку на крайнее левое положение.

Все товары уходят в мешок, а маркер денег перемещается на необходимое число позиций назад на индивидуальном поле игрока.

Во время высадки на остров первым высаживается крайний левый игрок.

Игроку разрешается выставить в один ход Купцов на несколько лодок. Разрешается выставить более одной фигурки на лодку, если это позволяет наличие товаров и свободных мест.

Важное замечание: только после совершения сделки по приобретению товара или после произведённого обмена игрок имеет право выставить фигурки. Если он ничего не сделал в свой ход, а просто взял фишку, то выставлять фигурки на лодки нельзя до следующего результативного хода.

Пример: Зелёный игрок берет свой жетон Торгов и ничего не покупает (смотри рисунок вверху страницы). Хотя он имеет необходимые товары для погрузки на лодку, он не может взойти на борт, пока не приобретёт или не обменяет что-либо.



Синий игрок ходит первым. Он тратит 2 монеты, 1 золото, 1 специю, получает Бонусный Тайл и снимает фишку с поля.

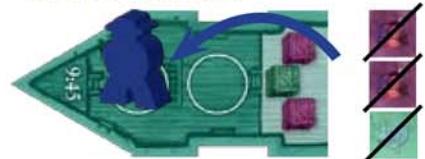
Красный игрок ходит вторым, платит 1 монету, меняет 1 тайл товара и получает 1 специю.

Синий игрок уже имеет 4 тайла товаров



и покупает ещё один

На лодке «Король Гепард» есть два посадочных места, но у игрока товаров только на одно. Он размещает фигурку в крайнее левое положение.



Он также решает погрузиться на лодку «Король Лев» и занимает одно посадочное место.



В результате игрок тратит 5 тайлов товаров (они возвращаются обратно в мешок) и передвигает маркер денег на одно деление назад на своём индивидуальном поле.

3. Исследование.

ОТПРАВЛЕНИЕ

Если все места на лодке заняты, то она готова к выходу в море и прибытию в порт назначения на Felinia. Каждая лодка имеет свой цвет – он совпадает с цветом государства Felinia на игровом поле и лодка может причалить только в порт своего цвета. Если одновременно несколько лодок готово к отплытию, то отправление происходит в очерёдности времени, которое указано на палубе (вначале самые ранние).

В случае, если ни одна из лодок не готова к отправлению, то лодка с самым ранним временем отплытия выходит в порт назначения.

Если она пустая, то тайл палубы сразу снимается с лодки.

ПРИБЫТИЕ.

Когда судно прибывает в Порт, то каждая фигурка Купца может продвигаться по полю до 3 Провинций, сделав три шага в следующей последовательности:

- Первый шаг всегда должен быть в Провинцию, непосредственно прилегающую к Порту.
- Затем игрок переворачивает до двух любых жетонов, лежащих в закрытую на поле в любых провинциях.
- После этого у игрока есть два перемещения по полю в любом направлении для того, чтобы взять один жетон, лежащий картинкой вверх. Каждый раз, когда фигурка попадает провинцию с изображенным на ней бонусным символом, игрок немедленно получает премию:



Возьмите
1 Специю



Возьмите
1 Золото



Возьмите
1



Возьмите случайным
образом 1 тайл товара
из мешка

Как только фигурка заканчивает свои перемещения, она остаётся в провинции до конца игры – передвигать её больше нельзя. Полученный жетон игрок располагает перед собой картинкой вниз (в любой момент игрок может посмотреть на картинку жетона). Игроку запрещается возвращаться в провинцию, которую он посетил ранее во время передвижения и запрещается входить в провинцию, в которой уже есть любая фигурка Купца. Фигурка не может проходить сквозь провинции с перевёрнутыми лицом вниз жетонами. Если в лодке две фигурки, то вначале все действия делает одна, и только потом вторая. Все фигурки с одной лодки должны быть использованы, только после этого ход переходит к следующей лодке. Как только лодка опустеет, с неё снимается палуба и уходит в сброс, лодка возвращается обратно в порт и на неё выкладывается новая, верхняя палуба из стопки.

Если фигурка Купца закончила движение в пустой провинции и не смогла взять жетон, то игрок снимает её с поля и убирает её себе в резерв.

4. Склад

Каждый игрок может оставить себе 3 тайла товаров из резерва на следующий ход. Можно заплатить 2 монеты (передвинуть маркер по треку) и оставить ещё один, но не более 4 в общей сумме. Излишки товаров должны быть проданы за 1 монету каждый тайл и положены обратно в мешок. До этой фазы игроку разрешается иметь неограниченное число товаров.



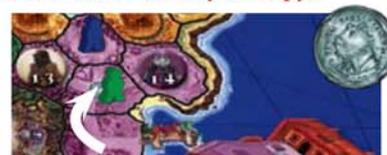
Корабль «Король Тигр» вошел
в фиолетовый порт.



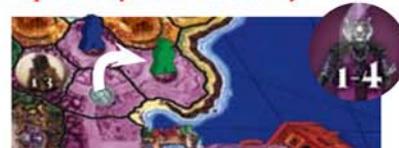
Шаг 1: фигурка снимается с
корабля и выставляется в провинцию
рядом с Портом.



Шаг 2: игрок переворачивает 2
жетона по своему выбору.



Шаг 3: фигурка Торговца
делает первое перемещение.
В провинции есть символ
Игрок получает 1 монету.



Шаг 4: фигурка Торговца
попадает в провинцию с
открытым жетоном, жетон
идёт игроку а фигурка
остаётся там до конца игры.

Карты

Как использовать Специи и Золото
изображенные на картах.



Карты Специй и Золота (а также
карты Продовольствия из продвинутой
игры) имеют две стороны.
Используйте сторону со значением
1, если у вас только 1 наименование,
и другую сторону, если три (остальные
карты сбросьте). Таким образом можно
уменьшить количество карт на руке.

Карты располагаются перед игроком
картинкой вверх таким образом,
чтобы другие игроки их всегда видели.

5. Подготовка к следующему раунду.

Снимите все жетоны торгов с поля и положите рядом с собой.

Лодки: все лодки, совершившие плавание, должны вернуться в порт и на них должны быть размещены новые палубы из стопки запаса.

Если закончились палубы и невозможно заменить их на всех лодках, то наступает фаза **Исследования**, которая подробно описана в разделе **Конец игры**.

Разместите случайным образом на всех доступных рынках по 3 тайла товаров из мешка.

Передайте карту «Первого игрока» оппоненту слева от себя.

ПРОДАТЬ ТОВАРЫ, ЗОЛОТО, СПЕЦИИ

Игрок может продать любое количество различных наименований за один раз. Золото приносит 2 монеты, Специи и Товары – одну. Стоимость товаров указана в правом углу игрового поля.

КОНЕЦ ИГРЫ

Существует два варианта окончания игры:

1 - Игрок размещает на лодке последнюю фигурку своего Купца.

Фаза **2** проходит как обычно, но в конце все лодки покидают порт, даже если они не все заполнены. Далее следует фаза **3**, по окончании игра заканчивается и подсчитываются очки. Фазы **4** и **5** пропускаются.

2 - Недостаточно палуб для замены в стопке.

Если в фазе **5** недостаточно палуб, для замены на всех кораблях, то все корабли в порту отплывают и фаза **3** проходит без изменений, по окончании игра заканчивается и подсчитываются очки. Фазы **4** и **5** пропускаются.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждый игрок подсчитывает свои победные очки:

- Считаются жетоны, полученные из провинций Felinia.

На жетоне напечатан диапазон цифр, показывающий максимально возможное число победных очков.



Если игрок имеет 1 жетон одного наименования, то получает 1 очко за жетон.

Если игрок имеет 2 жетона одного наименования, то получает 2 очка за жетон.

Если игрок имеет 3 жетона одного наименования, то получает 3 очка за жетон.

Если игрок имеет 4 жетона одного наименования, то получает 4 очка за жетон.



Если игрок имеет 1 жетон одного наименования, то получает 1 очко за жетон.

Если игрок имеет 2 жетона одного наименования, то получает 2 очка за жетон.

Если игрок имеет 3 жетона одного наименования, то получает 3 очка за жетон.

- Каждая группа Купцов на острове приносит очки. Группой считаются фигурки, расположенные в соседних провинциях (возможно разного цвета).



Группа из 3 Купцов приносит 3 очка



Группа из 2 Купцов приносит 2 очка



Фигурка Купца приносит 1 очко

Вариант для опытных игроков.

Разместите тайлы палуб в стопке картинкой вверх.

Таким образом вы будете видеть, какая палуба будет следующей.

Не хватает Золота, Товаров Специй.

Постарайтесь оптимально распределять карты и тайлы среди игроков, убирая лишние и переворачивая карты.

В случае, если наименования закончились, то игроки распределяют на поле то, что осталось, и играют только с реально существующими товарами.



Подсказка: число победных очков указано на поле



Одно Золото приносит 1 очко



Две Специи приносят 1 очко



Один тайл Товара приносит 1 очко



Бонусные тайлы добавляются к бонусным жетонам из Провинций Felinia и учитываются по изложенным выше правилам.



Добавляет одно очко за каждый такой же жетон из Провинции. Сам за жетон не считается.



$$5 \times 3 + 2 \times 2 + 1 = 20$$

Так же имеется Бонусный тайл:



он приносит 2x1 очков за каждый аналогичный жетон



Группа из 4 и две группы из 2 купцов
 $4 \times 3 + 2 \times 2 + 2 \times 2 = 20$



Два тайла Товаров, 2 Золота и 3 специи
 $2 + 2 + 1 = 5$

Важные дополнения:

Важно: на игровом поле размещена справочная информация, которая поможет игрокам.

Подсказка: каждая лодка потребует минимум один тайл Товара, совпадающий с цветом палубы.

Подсказка: последние 5 тайлов палуб для лодок содержат по одному цвету для каждой из 5 стран острова Felinia.

Вы не можете смотреть Бонусные жетоны других игроков.

ADVANCED GAME

Дополнение предназначено для 2 - 4 игроков.

Опытные игроки могут использовать основные правила игры со следующими изменениями:

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ.

Используйте вторую сторону игрового поля.



К стопкам обычных карт добавьте новую – карты Еды.

Перемешайте карты Мистических Замков и положите стопку картинкой вниз рядом с полем.

Используйте все 38 жетонов Провинций – перемешайте и положите их картинкой вверх на поле.

ИГРА

2. Торговля.

Доступен третий вид обмена в Гильдии Торговцев – можно обменять один тайл товара на другой тайл из мешка и получить при этом карту Еды.



3. Исследование.

Так как жетоны лежат картинкой вверх, то Шаг 2 пропускается. За каждую карту Еды, игрок может передвинуть своего Купца на одну лишнюю Провинцию на карте. После использования Еда сбрасывается.

Помните, что если Купец не достиг Провинции с жетоном, то он возвращается в резерв игрока и снимается с поля.

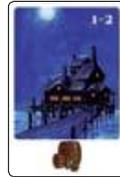
Символы, отображённые в Провинциях:



Смотрите правила Возьмите одну Еду основной игры



Возьмите две верхних карты из стопки Мистических Замков и выберите одну. Помните, что можно иметь на руках только две одинаковых карты Мистических Замков.



Если на карте Мистического замка изображен какой либо товар, то чтобы оставить её себе необходимо скинуть аналогичный тайл товара из резерва игрока.



Если у игрока нет необходимого тайла, то он не может оставить себе эту карту.

Игрок может хранить карты Мистических замков в тайне от других игроков.

Все полученные награды могут быть использованы немедленно. **ЕДА.**

Еду нельзя продавать.



Еда не приносит победные очки,

кроме специальных жетонов Исследований.

КОНЕЦ ИГРЫ

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если у игрока на руках одна карта Мистических Замков – 1 победное очко.

Если у игрока на руках две карты Мистических Замков – 2 победных очка.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТАЙЛЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

Некоторые из жетонов используются незамедлительно во время игры, некоторые приносят очки только в конце.



Каждая Специя приносит по 1 очку в конце игры (а не пара Специй).



Каждая карта Мистических Замков приносит ещё 1 очко в конце игры

Каждые две карты Еды приносят игроку 2 очка в конце игры.



Одинокие фигурки Купцов приносят 2 очка (а не одно)



Игрок немедленно получает 1 Золото, 1 Еду, 1 Монету и берёт случайным образом один тайл Товара из сумки. После этого жетон сбрасывается.



Если в Провинции есть знак Золото, то каждый раз, когда игрок проходит сквозь эту Провинцию, он получает ещё одно дополнительное Золото. При получении этого жетона игрок сразу берёт одно Золото.

Если в Провинции есть знак Еды, то каждый раз, когда игрок проходит сквозь эту Провинцию, он получает ещё одну дополнительную карту (при Обмене не действует). При получении этого жетона игрок сразу берёт одну Еду.



Если в Провинции есть знак Монеты, то каждый раз, когда игрок проходит сквозь эту Провинцию, он получает ещё одну дополнительную Монету (максимум 6 монет может быть у игрока). При получении этого жетона игрок сразу берёт одну монету.

