

Для 2 игроков с 10 лет.  
Время игры 30—40 минут.

Автор:  
Стас Серебряков.  
Иллюстратор:  
Екатерина Седачева.

# ПОМОРЫ

## НАСТОЛЬНАЯ ИГРА О РЫБОПРОМЫШЛЕННИКАХ БЕЛОГО МОРЯ

Поморы — это жители побережья Белого, или, как в старину называли, Студеного, моря на Русском Севере. В игре вы принимаете на себя роли отважных промышленников, отправляющих свои суда на лов рыбы и морского зверя в Белое море. Исходя из имеющихся сведений о рыбных запасах, вам нужно будет отправить свои суда в места, которые наиболее изобилуют ими.

Вы можете попытаться опередить своего конкурента, отправившись дальше других в море и добыв лучший улов. Но не забывайте при этом о переменчивой морской погоде,

которая в любое время грозит штормом и повреждением судна!

Кстати, в те давнишние времена единственный способ сохранить улов — это солить рыбу в бочках прямо во время плавания. Поэтому, кроме самой рыбы, промышленникам необходима соль. Если ваши возможности ограничены в данный момент, вы можете отказаться от занятия рыбным промыслом и продать свои запасы соли. При условии, что вы правильно предугадаете спрос на соль, вы сможете не только починить свои суда в ремонтном доке, но и хорошо заработать!

### Игровое поле



Клетка лова

Порт

Ремонтный док

### СОСТАВ ИГРЫ

#### Карты лова рыбы



#### Карты рыбных ресурсов



x 40

x 15

#### Карты продажи соли



x 2

#### Фишки кораблей



x 5

x 1

#### Карты известий



x 15

#### Маркеры подсчета очков



x 1

#### Кубик



x 1

Комплектация: игровое поле; 10 фишек кораблей 2 цветов (по 5 каждого цвета); 2 маркера подсчета очков; шестигранный кубик; 40 карт рыбных ресурсов (20 карт пяти видов рыбы или морского зверя со значением «1» и 20 карт пяти видов со значением «2»); 2 комплекта из 10 карт для каждого игрока (5 карт лова рыбы и 5 карт продажи соли); 15 карт известий; буклет правил.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша задача в игре — набрать максимальное количество очков за сыгранные карты лова рыбы и продажи соли. Вам необходимо размещать свои суда на местах лова в море так, чтобы, несмотря на погодные условия, выловить нужное

количество рыбы. Помните, что объем улова игроков влияет на спрос на соль. А правильно сделанное предположение о нем поможет вам вовремя продать соль и даст возможность вмешаться в планы конкурента.

Игра состоит из раундов. Раунд делится на 4 этапа:

1. Каждый игрок начиная с первого последовательно делает на игровом поле до трех перемещений своих фишек кораблей.
2. Каждый игрок ставит взакрытую комбинацию из двух карт.
3. Один из игроков бросает кубик погоды, затем производится перемещение фишек судов, вызванное штормом.
4. Игроки открывают поставленные карты, применяют эффект карт лова и затем начисляют очки за сыгранные комбинации карт.

Игра завершается, когда один из игроков зарабатывает 70 очков или заканчивается колода рыбных ресурсов.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Разложите игровое поле в центре стола.
- Тщательно перетасуйте колоду карт рыбных ресурсов.
- Выложите открытыми 4 карты ресурсов. Если сумма значений карт одного вида превышает значение 4, скиньте в сброс последнюю карту этого вида и откройте новую (это правило действует всю игру при открытии новых карт ресурсов).
- Положите колоду карт известий рубашкой вверх.

- Каждый игрок берет комплект из 5 фишек кораблей одного цвета и ставит маркер подсчета очков перед значением 1.
- Каждый игрок получает комплект из 10 карт (5 карт ловли рыбы пяти видов и 5 карт продажи соли со значениями 4, 6, 8, 10 и 12).
- Участники определяют первого игрока.

# 1. ЭТАП ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ФИШЕК СУДОВ

На игровом поле изображена цепочка мест лова и портов. Клетки лова круглые, порты обозначены значком корабля. Клетка лова окрашена в цвет карт того рыбного ресурса, который на ней можно поймать. Порт не является клеткой, он указывает место, где можно начать движение новой фишкой из запаса игрока. Оно всегда начинается от одного из четырех портов.

Кроме того, в нижний правый угол поля помещаются все идущие в ремонтный док фишки кораблей.

При расстановке фишек игрок может размещать на поле фишку из своего запаса, начиная движение из любого порта; двигать уже находящиеся на поле фишку; убирать фишку из моря в ремонтный док. Любое из этих трех действий называется в правилах **перемещением**. Каждый игрок может произвести не более трех перемещений кораблей на игровом поле.

*Пример 1: в первом раунде игры игрок выставляет три фишки на поле из своего запаса. Пример 2: игрок в выставляет одну фишку на поле из своего запаса и перемещает две другие свои фишки, которые уже стоят на поле.*

Все три перемещения сначала делает первый игрок, потом второй игрок. За одно перемещение игрок может передвинуть фишку (из запаса или уже стоящую на поле) до **ближайшей пустой клетки лова**. При этом он может

перепрыгнуть через любое количество рядом стоящих занятых клеток. Достигнув пустой клетки лова и продолжив движение дальше, игрок начинает следующее перемещение.

Если стоящую на поле фишку не отделяет от порта пустая клетка лова, то ее можно снять и начать перемещение из любого порта. В противном случае для этого нужно будет сначала пройти пустые клетки лова.

Если перемещение совершается через занятые клетки, то завершить его можно и на одной из них. Вторая фишка ставится сверху первой. При этом первая фишка является заблокированной, т.е. она не перемещается и не ловит рыбу (теперь это может делать только блокирующая фишка).

Игрокам нельзя:

- блокировать блокирующую фишку (т.е. на одной клетке не может находиться больше двух фишек);
- блокировать последнюю свободную фишку игрока;
- блокировать собственные фишки.

Также за одно перемещение вместо движения по клеткам лова игрок может снять любой свой корабль (в том числе заблокированный) с клетки и переместить его в ремонтный док.

Перемещения фишек можно производить в любом порядке. Можно совершить только два или одно перемещение. Можно вообще не ходить.



## 2. ЭТАП СТАВОК

На этом этапе каждый игрок кладет перед собой две карты взакрытую, разыгрывая одну из трех комбинаций карт лова и карт продажи соли.

(Далее, после броска кубика погоды, игроки открывают эти карты, производят лов рыбы и затем получают очки за сыгранные комбинации).

### ОПИСАНИЕ КАРТ

#### Действие карты лова

Карта лова приносит очки, равные числу занятых фишками игрока клеток лова рыбы этого вида, умноженному на общее значение открытых карт этого рыбного ресурса.

*Например: у игрока была сыграна карта лова семги. В момент применения карты у него две фишки на клетках розового цвета (лов семги). Из четырех открытых карт ресурсов две карты — «семга» со значениями 1 и 2. Складываем значения карт:  $1+2=3$  и умножаем на количество занятых игроком мест лова семги:  $3 \times 2 = 6$ . Данная карта приносит 6 очков.*

Сыгранную карту лова игрок в конце раунда забирает обратно в руку. Карты выловленных рыбных ресурсов игрок кладет перед собой открытыми, сгруппировав по цветам, так, чтобы их количество было видно другому игроку (эти карты нужны для получения дополнительных очков за поставку крупных партий товара).

#### Действие карты продажи соли

Карта продажи соли дает количество очков, равное значению на ней (4, 6, 8, 10, 12), в случае, если в текущем раунде спрос на соль равен или превышает значение на этой карте.

Размер спроса на соль в нашей игре определяется для текущего раунда путем сложения улова обоих игроков (улов — это очки, которые игрок получил с помощью одной или двух карт лова). Если очки улова есть только у одного игрока, то спрос на соль равняется им.

*Например, первый игрок поставил карты лова сельди и камбалы и заработал ими 7 очков. Второй игрок сыграл карту продажи соли со значением 8 и карту лова трески, которой заработал 1 очко. Определяем спрос на соль, т.е. складываем улов игроков:  $7+1=8$ . У карты продажи соли второго игрока выполнено ее условие (спрос на соль = 8 мешков), она приносит 8 очков.*

Кроме того, карта продажи соли позволяет игроку забрать обратно в руку все свои фишки кораблей, находящиеся на ремонте в доке, вне зависимости от того, принесла эта карта победные очки или нет. Сыгранная карта продажи соли не забирается обратно игроком, она остается лежать перед игроком открытой так, чтобы была видна другому игроку до того раунда в игре, когда игрок сыграет свою последнюю, пятую карту продажи соли. В конце его игрок забирает все 5 карт продажи соли и может опять играть любую из них в последующем раунде.

## КОМБИНАЦИИ КАРТ

Игрок должен за ход сыграть одну из трех комбинаций карт: карта лова + карта лова; карта лова + карта продажи соли; карта продажи соли + карта продажи соли.

### Карта лова + карта лова

Вы получаете сумму очков, полученных от двух карт лова рыбы. Если одна из карт лова была сыграна неудачно (набрано 0 очков), то вы не получаете очки и за вторую карту; однако принесенные второй картой очки все равно считаются уловом игрока, участвующим в определении спроса на соль.



Например, игрок сыграл карту лова семги и карту лова тюленя. Карта лова семги дала 2 очка, карта лова тюленя дала 6 очков. Игрок получает 8 очков. Другой пример: карта лова семги дала 2 очка, а карта лова тюленя дала 0 очков, т.к. все корабли игрока с клеткой лова тюленя снесло штормом. В этом случае игрок получил 0 очков.

### Карта лова + карта продажи соли

Вы получаете очки за ту карту из двух поставленных, которая дает большее количество очков. Т.е. если карта лова заработала больше, чем карта соли, вы получаете очки только за карту лова. Если карта продажи соли получила больше, чем карта лова, вы получаете очки только за карту продажи соли. Но в случае, если вы сыграли одну из карт неудачно, то вы не получаете очков ни за одну из карт.



Пример: первый игрок сыграл карту лова семги и карту продажи соли со значением 8. Второй игрок сыграл карту лова трески и карту продажи соли со значением 12. Первый игрок получил с карты лова семги 6 очков. Второй игрок получил с карты лова трески 4 очка. Спрос на соль —  $6+4=10$  мешков. Первый игрок выполнил условия обеих своих карт и получает очки за большую — 8 очков за карту продажи соли. Второй игрок не выполнил условие одной из карт — продажи соли (ему не хватило 2 очков до 12), значит, он набирает 0 очков.

### Карта продажи соли + карта продажи соли

Вы получаете очки за одну из двух карт продажи соли. Если удачно сыграна карта соли с наибольшим значением, вы

получаете очки за нее. Если удачно сыграна только меньшая карта соли, вы получаете очки за меньшую карту. Если обе карты сыграны неудачно, вы не получаете очки.



Например, первый игрок набрал картами лова 5 очков. Второй игрок сыграл карты продажи соли со значениями 4 и 6. Выполнено условие меньшей карты продажи соли, второй игрок получает за нее 4 очка.

## Карты известий (компенсация за неудачно сыгранные комбинации карт)

Самые неудачливые поморы меньше проводят времени в море, а больше — в порту. Это позволяет им первыми узнавать различные новости, которые могут помочь им поправить дела. Если в ходе раунда игрок не получил очки за сыгранную комбинацию карт, он немедленно берет 2 карты из колоды карт известий, оставляет себе одну из них, а вторую возвращает в низ колоды. Полученную карту он может сыграть начиная со следующего раунда. Сыгранная карта известий немедленно сбрасывается и больше не используется в ходе игры. Если в течение одного этапа оба игрока используют карты известий, то они играют их начиная с первого.

### Премия за поставку крупных партий рыбы

Кроме успешно сыгранных комбинаций карт у игроков есть возможность получения дополнительных очков за поставку крупных партий рыбы одного вида. Но нужно учитывать, что объем рыбы, за который дается премия, постоянно растет. Если в момент начисления своих очков в конце раунда игрок видит, что собрал набор карт рыбных ресурсов одного цвета, который больше ранее объявленного на одну карту, он объявляет этот набор другим игрокам и получает за него дополнительные очки, равные количеству карт в наборе. Начальный набор — 4 карты одного цвета. Карты объявленного набора идут в колоду сброса. Наборы объявляются последовательно, т.е. после 5 карт объявляются 6 и т.д. Наборы объявляются одновременно с начислением очков начиная с первого игрока.

Пример: при подсчете своих очков игрок объявляет набор из шести зеленых карт (камбала). Набор приносит ему 6 очков.

## 3. ЭТАП ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОГОДЫ

После того как все поставили карты, один из игроков бросает кубик.

Если выпало значение от 3 до 6, то это означает, что в районе порта, обозначенном соответствующим значением кубика, происходит шторм. Действие кубика распространяется на 5 клеток лова в обе стороны от порта.

Затем производится перемещение судов, вызванное штормом. С поля в ремонтный док нужно убрать по одной самой близкой к этому порту блокирующей фишке с каждой стороны (справа и слева от порта, но не далее следующего порта).

Если блокирующей фишкой нет, то вместо нее нужно убрать ближайшую к этому порту одиночную фишку.

Если выпало значение 1 или 2, перебросьте кубик еще раз. Если снова выпало значение 1 или 2, то это означает, что на Белом море установилась хорошая погода и все фишки судов остаются на своих местах.



На кубике погоды выпало значение 4. Шторм происходит в районе порта, помеченного этим значением. Слева самая близкая блокирующая фишка — красная. Она идет в ремонтный док. Справа блокирующих фишек нет, поэтому ближайшая одиночная фишка (зеленая) также идет в ремонтный док. Перемещение заканчивается.

## 4. ЛОВ РЫБЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Игроки одновременно открывают поставленные карты. Затем, начиная с первого, каждый игрок:

- применяет эффект сыганных карт лова (двух или одной в зависимости от комбинации; если у игрока сыграны только карты продажи соли, он пропускает это действие);
- объявляет вслух, сколько очков принесли его карты лова;
- забирает себе карты выловленных ресурсов. Затем открытые карты ресурсов пополняются до четырех (это делается после лова каждого игрока).

Далее игроки:

- складывают очки, полученные картами лова, и определяют текущий спрос на соль.
- каждый начиная с первого начисляет себе очки за сыгранную комбинацию карт.
- Во время начисления своих очков игрок имеет право объявить один наибольший набор карт одного цвета (как это описано в разделе «Премия за поставку крупных партий рыбы») и получить за него дополнительные очки.

Раунд завершается, карты лова игроки забирают в руку, карты продажи соли остаются лежать перед игроками открытыми (кроме случая, когда игрок сыграл последнюю

карту соли — тогда он забирает все свои карты соли обратно). В следующем раунде первым становится игрок, ходивший вторым в предыдущем раунде.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра завершается в двух случаях:

- 1) когда один из игроков в конце раунда побеждает, набрав 70 или более очков. Если таких игроков оказалось двое, выигрывает набравший наибольшее количество очков.
- 2) когда в ходе раунда заканчивается колода рыбных

ресурсов. Текущий раунд доигрывается до конца, выигрывает игрок, набравший большее количество очков.

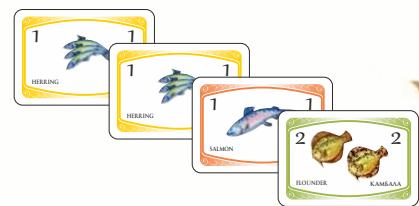
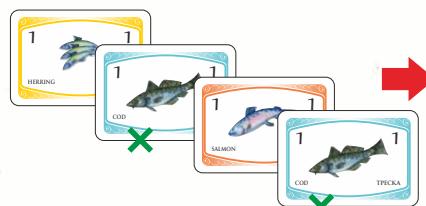
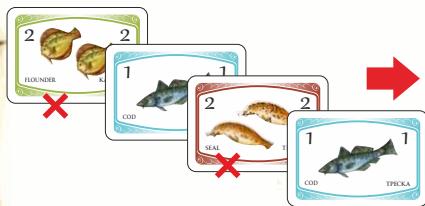
Победитель возвращается в Архангельск на судне, полном соленой рыбы, с выгодой продает ее местным дельцам и строит себе большой дом на улице Поморской.

## ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

### 1. Игроки начиная с первого применяют эффект карт лова рыбы:

Рыбные ресурсы в момент лова красного игрока, он забирает 2 карты, и добавляются 2 новые карты. Рыбные ресурсы в момент лова зеленого игрока: он забирает 2 карты, и добавляются 2 новые карты.

Карты рыбных ресурсов к началу следующего раунда.



**Красный игрок (1)**



У красного игрока 2 фишк на зеленых клетках и одна на коричневой (блокирующей), игрок получает  $(2 \times 2 = 4)$  очка за зеленый ресурс и  $1 \times 2 = 2$  очка за коричневый ресурс, итого его карты лова дают 6 очков.

**Зеленый игрок (2)**



У зеленого игрока 2 фишк на синих клетках, умножаем 2 клетки на число доступного ресурса (2): итого 4 очка за карту лова.

2. Игроки складывают наименьший и наибольший улов: 6 (красный игрок) + 4 (зеленый игрок) = 10. Текущий спрос на соль — 10 мешков.

3. Игроки получают очки за сыганные комбинации карт:

— красный игрок — 6 очков за 2 карты лова; кроме того, поскольку полученная коричневая карта у него пятая, он объявляет набор из пяти коричневых карт (предыдущий самый большой вылов одного вида был равен четырем) и получает 5 дополнительных очков.

— зеленый игрок — 10 очков, он выполнил условие карты продажи соли со значением 10, и она приносит очков больше, чем сыгранная карта лова.

