

## Правила настольной игры "Мадам Чжэн" (Madame Ching)

**Авторы игры:** Людовик Моблан (Ludovic Maublanc), Бруно Катала (Bruno Cathala)

**Перевод на русский язык:** Александр Кожевников, ООО «Игровед» ©

*Игра для 2-4 участников от 8 лет*

Приведённые ниже правила относятся к игре с 3 или 4 участниками. Особенности командной игры для 4 участников, а также игры вдвоём вы найдёте в конце данных правил.

### Китайское море, 1808 г.

*В качестве молодого пирата, недавно нанятого в команду Мадам Чжэн Ши, вам предстоит отправлять свою джонку в далёкие экспедиции. Постарайтесь приобрести новые навыки, поскольку только лучшим мореплавателям Мадам Чжэн Ши, самая известная и грозная разбойница из всех пиратов Азии, даёт право командовать своих кораблём – Жемчужиной Китая. В то же время, вам будет необходимо добывать несметные богатства, топя корабли Императора или оказывая помощь рыбацким деревням в освобождении от его гнёта.*

### Цель игры

Набрать наибольшее количество очков, добывая сокровища и совершая великие морские подвиги.



### Подготовка к игре

- 1) Поместите игровое поле в центр стола.
- 2) Перемешайте колоду из 33 карт встречи и положите её рубашкой вверх.
- 3) Поместите 20 карт навыков, карты Жемчужины Китая (China Pearl) и порта Гонконга (Hong Kong) на соответствующие места.
- 4) Перемешайте 23 тайла заданий. При игре втроём вытяните наугад 12 заданий, а при игре вчетвером – 14. Разместите их лицом вверх на

местах, соответствующих их номерам. Каждое задание представляет собой поручение, которое нужно выполнить для Мадам Чжэн. Если вам нужно разместить тайл задания, а все места с данным номером уже заняты, сбросьте его и вытяните новый.

- 5) Перемешайте 55 карт навигации (с номерами от 1 до 55) и положите сформированную колоду рубашкой вверх, после чего раздайте каждому игроку по 4 карты. *Символы под номерами помогут игрокам, не различающим цвета, определять тип карт.*
- 6) Каждый игрок получает 2 пиратские джонки своего цвета. Одну из них игроки ставят перед собой, а другую размещают на клетке с номером 1.
- 7) Поместите 46 золотых монет и 36 драгоценных камней рядом с игровым полем.



### Состав игры

- игровое поле
- 55 карт навигации (с номерами от 1 до 55)
- 33 карты встречи
- 20 карт навыков
- 1 карта Жемчужины Китая

- 1 карта порта Гонконга
- 23 тайла заданий
- 8 джонок (по 2 красного, чёрного, жёлтого и белого цветов)
- 36 драгоценных камней (по 12 белого, красного и синего цветов)
- 46 золотых монет
- правила игры

## Обзор игры

Игра состоит из серии раундов, в которых игроки перемещают свои джонки по морю, чтобы выполнить поручения Мадам Чжэн:

- оказывать поддержку рыбацким деревням, помогая им освободиться от власти Императора,
- топить корабли имперского флота.

Во время мореплавания вы можете также попытаться:

- разграбить порт Гонконга,
- приобрести необходимые для продвижения по службе у Мадам Чжэн навыки, чтобы она передала вам командование знаменитой Жемчужиной Китая.

Игра заканчивается, когда выполнены все задания ИЛИ когда игрок получает под командование Жемчужину Китая.

## Раунд игры

- 1) Вытяните по одной карте навигации на каждого игрока и разместите их на соответствующих местах игрового поля. Первая карта всегда кладётся рубашкой вверх, остальные – лицом вверх.
- 2) Каждый игрок тайно выбирает одну из карт навигации со своей руки и кладёт перед собой рубашкой вверх.
- 3) Игроки одновременно открывают свои карты. Тот, кто разыграл карту с наибольшим номером, начинает раунд:
  - 3а) Он планирует свою экспедицию.
  - 3б) При возможности и желании он может разыграть одну карту встречи с руки.
  - 3в) Он выбирает одну из карт навигации с поля.

Затем в порядке убывания номеров разыгранных карт навигации право хода передаётся следующему игроку. В свой ход игрок выполняет все действия пункта 3 (3а, 3б, 3в).

### **За. Планирование экспедиции – ОБЯЗАТЕЛЬНО**

Разыгранная карта навигации позволяет игроку продолжить или завершить экспедицию, каждая из которых будет представлять собой последовательность таких карт. Чем больше добавляется карт навигации, тем дальше продвигается экспедиция.

*Если карта навигации в экспедиции первая:*

*игрок ставит джонку своего цвета на клетку с номером 1 и кладёт карту навигации на стол перед своей второй джонкой.*

- Если карта навигации имеет **БОЛЬШЕЕ** значение, чем у карты, разыгранной до неё, то экспедиция продолжается: карта кладётся на предыдущую(-ие) таким образом, чтобы цвета и числа на нижележащих картах были видны. Затем игрок передвигает свою джонку по игровому полю:
  - На одну клетку вперёд по прямой линии, если цвет новой карты уже был разыгран в экспедиции.



- На одну клетку по диагонали в сторону порта Гонконга, если цвета новой карты в экспедиции ещё не было.



*Совет: номер клетки, на которой находится джонка, равен количеству разыгранных карт навигации, умноженному на количество цветов, представленных в экспедиции. Таким образом можно проверить позицию корабля в любой момент времени, если где-то могла быть допущена ошибка.*

**Встреча** (подробнее см. описание карт встречи в конце данных правил)  
Если игроки пересекают первую синюю пунктирную линию, они берут одну карту встречи. Если они пересекают вторую линию – они берут две. Карты встречи держатся в руке втайне от остальных игроков.



### **Нападение на Гонконг**

Игрок, чья джонка первой достигнет клетки с номером 49 ИЛИ 56, совершает нападение на порт Гонконга. Разграбив его, он получает соответствующую карту порта. Такой дерзкий поступок оценивается в 10 очков в конце игры.



- Если карта навигации имеет **МЕНЬШЕЕ** значение, чем у карты, разыгранной до неё, то текущая экспедиция завершается и немедленно начинается новая:  
Эта карта становится первой в новой экспедиции.  
Игрок проверяет, позволяет ли ему завершённая экспедиция **выполнить задание** и/или **приобрести один или несколько навыков**. После этого карты навигации завершённой экспедиции уходят в сброс, а джонка возвращается на клетку 1 игрового поля.

### **Выполнение задания**

Когда игрок завершает экспедицию, он объявляет номер клетки, на которой остановилась его джонка. После этого он получает один из всё ещё доступных тайлов задания с ближайшим меньшим номером. Если имеются два тайла с таким номером, то игрок выбирает один из них. Он

получает указанную на нём награду (золотые монеты и драгоценные камни) и, если указано, добавляет в руку соответствующее количество карт встречи. Затем тайл задания убирается с игрового поля и возвращается в коробку с игрой.

**Получение четырёх навыков** (подробнее см. описание карт навыков в конце данных правил)

На картах навигации присутствуют символы, совпадающие с символами на картах навыков.



Среди разыгранных в экспедиции карт навигации вам нужно собрать:

- 3 одинаковых символа, чтобы получить один из четырёх навыков
- 4 различных символа, чтобы получить карту-джокер.

В конце экспедиции игрок может приобрести несколько навыков, одинаковых или различных, но каждый символ, представленный в экспедиции, может быть использован только 1 раз.

Каждый полученный навык может оказаться полезным для последующих экспедиций. Получив его, поместите карту навыка лицом вверх перед собой. Когда вы решите использовать его эффект (подробности в конце правил), переверните его карту лицом вниз. Вы можете использовать несколько навыков в течение одного раунда.

Каждый полученный навык оценивается в 1 бонусное очко в конце игры.

### **Назначение на командование Жемчужиной Китая**



Первый игрок, получивший все четыре навыка, немедленно назначается Мадам Чжэн командующим Жемчужиной Китая. Он берёт соответствующую карту, которая приносит 5 бонусных очков в конце игры. При назначении командующего Жемчужиной Китая игра завершается.

- **Морская удача**

Иногда может так случиться, что при завершении экспедиции игрок не может ни выполнить задание, ни получить навык. В таком случае он берёт верхнюю карту встречи из колоды и добавляет её к своей руке.

- **На краю Земли**

Последняя колонка клеток в правой части игрового поля представляет собой границу, отправиться в плавание дальше которой пираты Мадам Чжэн никогда не отваживались. Если джонка игрока находится на клетке этой колонки, то следующая разыгранная карта навигации (неважно, больше или меньше её номер, чем у предыдущей карты) автоматически завершает экспедицию игрока. Эта карта становится



первой в новой экспедиции, а джонка возвращается на клетку 1 игрового поля.

**Пример: Жёлтый** игрок достиг края Земли. Вне зависимости от того, будет ли значение его карты навигации больше или меньше значения предыдущей, экспедиция игрока завершается.

- Поскольку его джонка находится на клетке 24, игрок выполняет одно из двух заданий с ближайшим меньшим числом, т.е. задание под номером 23. Он получает соответствующую награду: драгоценные камни или карту встречи.
- Символы навыков на разыгранных картах навигации игрока позволяют ему получить:
  - за 3 карты с символом картографии: навык Картография
  - за 4 карты с полностью отличающимися символами: навык Элитный Экипаж (джокер)
- Игрок затем возвращает свою джонку на клетку 1.

**Красный** игрок завершает свою экспедицию. Разыгранная им карта навигации имеет меньшее значение, чем предыдущая карта.

- Поскольку его джонка находится на клетке 14, игрок не может выполнить ни одно из заданий.

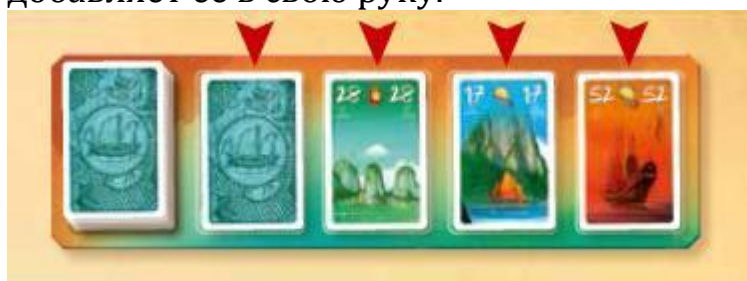
- Символов навыков на разыгранных картах навигации оказывается недостаточно для приобретения навыка.
- Поскольку игроку не удалось ни выполнить задание, ни получить навык, то он берёт верхнюю карту встречи из колоды в качестве щедрого дара моря.

### **3б. Разыгрывание карты встречи – ПО ЖЕЛАНИЮ**

Игрок может выбрать, разыгрывать карту встречи или нет. В течение одного раунда игрок может разыграть только одну такую карту. Эффекты, производимые картами встречи, более подробно описаны в конце данных правил.

### **3в. Получение карты – ОБЯЗАТЕЛЬНО**

Игрок выбирает одну из доступных на игровом поле карт навигации и добавляет её в свою руку.



### **Конец раунда**

Как только все игроки выполнили все свои действия, начинается новый раунд с шага 1.

### **Конец игры**

Когда игрок выполняет последнее задание ИЛИ становится командующим Жемчужиной Китая, игра заканчивается, **но остальные игроки завершают текущий раунд.**

Затем все игроки, у которых осталась незавершённая экспедиция (их джонка находится дальше клетки 1), получают по одной золотой монете за каждый различный символ навыка на разыгранных ими картах навигации в текущей экспедиции. Карты навигации на руке ничего не приносят.

Наконец, каждый игрок подсчитывает свои очки по следующей схеме:

- + 1 очко за каждую золотую монету
- + 2 очка за каждый синий камень
- + 3 очка за каждый красный камень
- + 4 очка за каждый белый камень
- + к этому добавляются бонусные очки за карты навыков, Жемчужину Китая, порт Гонконга и карты встречи.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем. В случае ничьей побеждает тот, у кого больше белых камней (при дальнейшей ничьей – у кого больше красных камней, а затем – у кого больше синих).



## Навыки

В игре представлено 4 различных навыка: **Картография**, **Ночная Навигация**, **Сражение** и **Метеорология**, а также джокер **Элитный Экипаж**, который заменяет любой навык.

### Картография



Этот навык позволяет вам получить карту навигации на руку. Возьмите верхнюю карту из колоды: теперь у вас будет на 1 карту больше до конца игры, что увеличивает количество вариантов розыгрыша карт.

Данный навык можно получать несколько раз, увеличивая тем самым количество карт на руке.

### Ночная навигация



Этот навык позволяет вам разыграть вторую карту навигации с руки, положив её поверх экспедиции или вложив её между уже сыгранными картами. Ваша джонка передвигается соответствующим образом по игровому полю. В конце вашего хода вы берёте одну из доступных карт навигации И верхнюю карту из колоды, чтобы получить то же количество карт на руке, что было в начале хода.

Данный навык можно получать несколько раз.

### Сражение



Этот навык позволяет вам выполнить следующие действия:

- посмотреть на карты навигации другого игрока
- взять одну из этих карт к себе в руку
- дать этому игроку карту взамен

Этот навык считается атакой.



Данный навык можно получать несколько раз.

## Метеорология



Этот навык позволяет находить благоприятные ветра, когда вы завершаете свою экспедицию. Вы можете выполнить любое задание, номер которого или равен номеру клетки, на котором находится ваша джонка, или может быть больше на величину до 6 очков. Данный навык можно получать несколько раз.



В примере на стр. 7 джонка жёлтого игрока, завершившего экспедицию, находится на клетке 24. Если у него есть навык Метеорология, то его активация позволит игроку выполнить задание 29 вместо задания 23!

## Элитный Экипаж (джокер)



У этого навыка нет особенного эффекта... это джокер! Мадам Чжэн Ши наградит первого игрока, получившего все четыре навыка, предоставив ему право командовать своим любимым кораблём, легендарной Жемчужиной Китая. Для достижения этой цели каждая карта Элитного Экипажа в вашем распоряжении может заменить любой другой недостающий навык.



## Карты встречи

Карты встречи в игре представлены 9 типами: **Мадам Чжэн**, **Вор**, **Сирена**, **Изменница**, **Бывалый моряк**, **Кормчие**, **Прорицательница**, **Торговец** и **Священные сокровища**.

### *Мадам Чжэн – 4 карты*



Мадам Чжэн решила использовать свой опыт, чтобы ускорить ваше обучение. Эта карта должна быть использована, когда вы завершаете свою экспедицию. Чтобы вы смогли получить новый навык, она позволяет добавить символ навыка по вашему выбору к уже имеющимся символам на картах вашей экспедиции.

### *Вор – 2 карты*



Розыгрыш этой карты позволяет вам украсть один драгоценный камень у выбранного вами игрока. Этот игрок помещает свои драгоценные камни между ладоней и встряхивает. Вор достаёт, не глядя, один из камней случайным образом.

Эта карта считается атакой.



### *Сирена – 4 карты*



Каждый соперник должен повернуть на 90° одну из своих выложенных карт навигации с символом, указанным на карте Сирены. Цвет и число повернутой таким образом карты продолжают учитываться, но этот символ больше нельзя будет использовать для получения навыка!

Эта карта считается атакой.





Пример: если игрок подвергся нападению Сирен, он должен повернуть на 90° карту, содержащую тот же символ.

### **Изменница – 3 карты**



Украдите случайную карту встречи с руки одного из игроков и добавьте её в свою руку. Эта карта считается атакой. ⚡

### **Бывалый моряк – 2 карты**



Вы можете перевернуть все ваши использованные карты навыков лицом вверх. Таким образом, вы можете использовать их эффекты второй раз.

**Кормчие – 6 карт**

Карта Кормчих может быть разыграна одним из двух способов:



- В любой момент времени для отмены действия карты атаки. ⚡
- Во время своего хода для продолжения экспедиции. В этом случае она считается картой навигации нового цвета, и джонка перемещается соответствующим образом. На некоторых картах Кормчих также присутствует символ, который можно использовать для получения навыка.

*Замечание:* вы не можете разыграть карту Кормчих и завершить экспедицию в один и тот же ход!

**Прорицательница – 3 карты**

Возьмите 3 карты встречи.

**Торговец – 3 карты**

Сохраните эту карту на руке до конца игры. Покажите её во время окончательного подсчёта очков. Выберите цвет драгоценных камней: все камни этого цвета будут стоить для вас на 1 очко больше! Если у вас несколько Торговцев, то их действие можно суммировать, выбрав для каждого один и тот же цвет камней.

### **Священные сокровища – 6 карт**



Сохраняйте эти карты на руке до конца игры. Покажите их во время окончательного подсчёта очков. Каждая из них приносит игроку от 1 до 3 очков.

### **Режим командной игры для 4 участников**

Игроки, сидящие друг напротив друга, образуют команду. Набранные этими игроками очки будут сложены в конце игры, образуя командный счёт.

Во время своего хода, когда первый игрок из команды выбирает карту навигации, он может отдать любую карту с руки своему партнёру. В том же самом раунде, когда очередь дойдет до второго участника команды, он должен будет сделать то же самое.

Когда игрок получает карту встречи, он может либо оставить карту себе, либо немедленно передать её своему партнёру.

## Правила для двух игроков

Каждый игрок берёт джонки двух цветов. Игроки получают по 5 карт навигации на руку в начале игры и каждый раунд будут разыгрывать по 2 карты – по одной для каждой джонки. Чтобы избежать путаницы, рекомендуется перед каждой выложенной экспедицией поставить вторую джонку того же цвета, что и джонка на игровом поле, к которой относится данная экспедиция.

Игра проходит так же, как и при 4 участниках. Далее приведён небольшой наглядный пример раунда:



Игроки одновременно раскрывают разыгранные карты навигации. Саймон (Simon) положил карты 20 и 43, Сандра (Sandra) разыграла карты 12 и 48.

А. Сандра начинает. Она решает разместить карту 48 в экспедиции белой джонки, затем она берёт карту 52 с поля и добавляет её в свою руку.

В. Саймон добавляет карту 43 к красной экспедиции и решает выбрать карту навигации, лежащую рубашкой вверх.

С. Снова ход Саймона. Он кладёт карту 20 в свою вторую экспедицию, тем самым завершая её. После получения награды он выбирает карту 27 с поля.

Д. Затем Сандра разыгрывает карту 12 в чёрную экспедицию и берёт последнюю оставшуюся карту...

