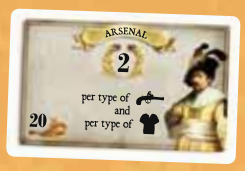
Merkator

Тридцатилетняя война (1618—1648) — один из первых общеевропейских военных конфликтов, затронувший в той или иной степени практически все европейские страны (в том числе и Россию), за исключением Швейцарии и Турции. Война началась как религиозное столкновение между протестантами и католиками Германии, но затем переросла в борьбу против гегемонии Габсбургов в Европе.

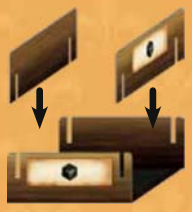
В состав игры входит 320 кубиков (8 цветов по 40 штук каждого)

16 Бонусных карт

78 карт Контрактов



26 карт Строительства



9 картонных коробочек

Меркатор

24 Тайлера

42 маркера времени

Подготовка к игре.

Каждый игрок получает в начале игры планшет своего офиса и временный склад с кубиком каждого вида товара на нем.

Примечание: в дальнейшем товары распределяются в хранилищах на планшете. Временный склад используется только в начале игры – это резерв, который игроки могут задействовать в свой ход во время игры.

Отсортируйте карты Бонусов по номиналу 3 и 4 в две стопки. Перетасуйте каждую стопку и выдайте игрокам по одной карте номинала 3 и одной карте номинала 4. Перемешайте две стопки друг с другом и положите рубашкой вверх рядом с полем. Снимите 4 верхние карты и выложите картинкой вверх рядом с полем.

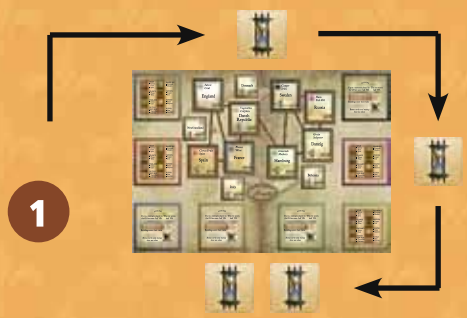
Отсортируйте карты Контрактов по номиналу 2-10, 14 перетасуйте каждую стопку и выложите рядом с игровым полем картинкой вверх, слева на право по возрастанию стоимости. Выдайте каждому игроку по одной карте номиналом 2,3,4 и 5. Игроки размещают их на планшетах своих офисов картинкой вверх.

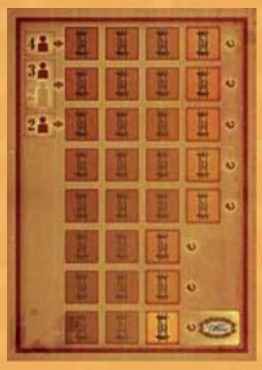
Перемешайте карты Строительства, разместите стопку рядом с игровым полем рубашкой вверх. Снимите 4 верхних карты и выложите картинкой вверх рядом с полем.

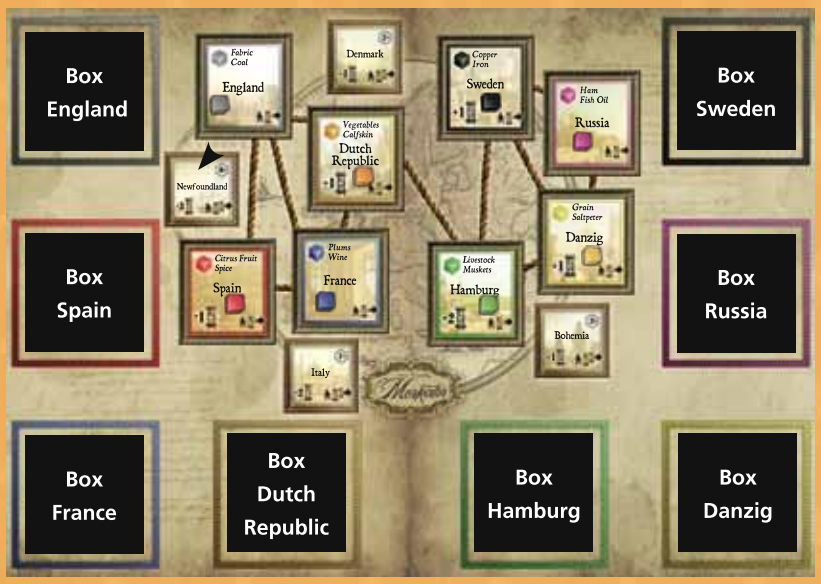
В центре стола выложите две половины игрового поля. В них помещаются склады регионов с кубиками товаров. Всего регионов 8, соответственно 8 коробочек, в каждой 40 кубиков своего цвета. Затем из каждой коробочки мы помещаем один кубик на квадрат региона, с тем условием, чтобы цвет кубика совпал с цветом региона.

Отдельно выставляется планшет для маркеров времени. Он двусторонний – для быстрой или длинной игры. Переворачиваем маркеры песочными часами вверх, мешаем и выкладываем на поле в зависимости от количества игроков.

Определяется первый игрок – он получает белый цилиндр. Игрок, сидящий справа от первого игрока, получает 2 маркера времени из резерва. Остальные игроки получают 1 маркер времени. Первый игрок не получает ничего.







Игра.

Каждый ход состоит из четырех этапов.

Первый - инвестиции.

1. Игроки, по очереди, проверяют наличие Контрактов в офисе - выполненных и не выполненных. Если их больше пяти, то лишние (на свой выбор) они обязаны продать за сумму денег, указанную на Контракте, оставив себе только 5, и расположив их на своём поле.

Примечание: игрок не может продать последние Контракты, которые получил в предыдущий ход.

Проданные Контракты идут в сброс, и затем могут быть вновь использованы при получении новых Контрактов (когда иссякнет стопка рядом с полем).

Только выложенные на индивидуальное поле Контракты могут быть выполнены в текущий ход. Контракты необходимо распределить до второго этапа.

2. Игроки могут приобрести карты Зданий или Бонусов. Новые карты незамедлительно выкладываются взамен приобретённых, и становятся доступными для покупки.

3. Перед началом второго этапа у игрока на руках не должно быть более 15 монет.

Лишние безвозмездно сбрасываются.

Второй шаг - путешествие.

1. Первый игрок выбирает регион (любой, на свой выбор), в который он хочет переместится, и перемещает фишку Меркатора в этот регион, оплачивая перемещение маркерами времени, либо получая их в зависимости от свойств региона (маркеры берутся с планшета сверху вниз с права на лево). В момент получения маркера времени, если он последний в ряду, это маркер переворачивается, а все игроки теряют по одному кубику на свой выбор из колонки склада, совпадающей с буквой указанной на обратной стороне маркера. Если на маркере две буквы - два одинаковых товара. Если у игрока только по одному товару в колонке, то он отдаёт два разных кубика по своему выбору.

2. Все товары с этого региона он забирает себе и распределяет их на планшете офиса. Если у него есть карты Бонуса в этом регионе, то он получает дополнительные кубики из коробочки. Так же можно взять соответсвующий кубик с индивидуального склада.

Примечание: верх карты указывает, сколько товаров вы получите, если вы первый игрок, а нижняя часть – если присоединились.

3. Помещает на соседние регионы по кубику товара.

Примечание: соседние регионы соединены канатами.

Маленькие регионы не дают товаров, но у них в правом верхнем углу имеется кубик с цифрой. Смотрим на цифру, допустим это «2» - в таком случае на все регионы, где уже есть два товара, добавляем еще по одному кубику товара.

Товары в каждом из регионов двух типов. Поэтому каждый кубик из региона можно разместить на своём складе в две разных ячейки на свой выбор.

Пример: во Франции мы получаем 3 синих кубика товаров. Франция производит вино и сливы. Так вот, можно выложить синий кубик как в отсек склада сливы, так и в отсек с вином, в зависимости от того что нам нужно.

Третий шаг - выполнение контрактов.

Для выполнения контракта нужно находится в регионе указанном на Контракте, и выдать со склада товары, согласно Контракта. Взамен вы получаете деньги, указанные на Контракте и новый Контракт стоимостью на одну монету выше, чем выполненный контракт. Выполненный контракт не сбрасывается, а кладется рядом с офисом и может быть опять выполнен в следующий ход. Новый контракт так же можно выполнить только на следующий ход.

Существует возможность обмена: можно поменять 4 кубика одного цвета на один кубик любого цвета. При этом цвет кубиков, которые будет обменяны, не должен совпадать с цветом региона, где находится Меркатор.

Можно обменять так же 4 маркера времени на 1 любой кубик.

Обмен разрешается только в том случае, если кубик будет истрачен в текущий ход.

Можно выполнить сколько угодно Контрактов, соблюдая приведённые выше условия.

Четвертый шаг - спутники Меркатора.

Остальные игроки, по часовой стрелке, тоже могут выполнить контракты в том регионе, где находится Меркатор. Для этого они должны оплатить путешествие маркерами времени стоимостью указанной в правом нижнем углу региона. А если у них есть бонусы в этом регионе, то они получают товары, указанные в нижней части бонусной карты и с индивидуального склада.

Для спутников Меркатора не важно, где расположены карты Контрактов - на поле или рядом с полем. Выполнить можно любые, даже те же, что и в свой, предыдущий, ход.

Затем право первого хода переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Игра заканчивается в двух случаях:

1. Закончились маркеры времени.

2. Выполняется контракт стоимостью 10 монет. Игрок, выполнивший его, получает контракт Мир в Вестфалии (14). Это не совсем Контракт - это маркер окончания игры. Но при этом его стоимость 14 монет и он полноценно участвует в подсчете очков.

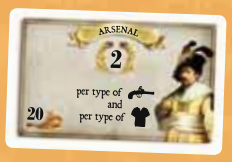
При наступлении любого из этих событий, каждый игрок имеет право на последнеий ход. (включая игрока, который инициировал событие – он завершит круг).

В случае, если снят последний маркер времени, а игрокам необходимо получать себе маркеры по условиям локации, то они берутся из общего банка, а товары больше не теряются.

В начале последнего хода, на первом этапе, игроки не обязаны сбрасывать карты контрактов, сверх пяти. Во время последнего хода можно выполнять любые контракты, независимо от того, располо жены они на поле игрока, или лежат рядом (даже в свой ход).

Подсчёт очков.

Игрок, из оставшихся на руках Контрактов, выбирает самые дорогие, выкладывает 5 из них на поле офиса - это полноценные Контракты, их стоимость равна победным очкам. Оставшиеся Контракты, в сумме, дают половину очков с округлением в меньшую сторону.



Затем подсчитываются очки от карт Строительства.

Пример: Арсенал дает 2 победных очка за каждый вид оружия и одежды на складе в конце игры.

Деньги и Бонусные карты в подсчёте очков не участвуют.

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, объявляется победителем.

Режим одиночной игры.

Режим соло игры ограничен 17 ходами. Используйте стандартные правила с изменениями, перечисленными ниже.

Необходимо 15 маркеров времени. В одиночной игре поле для временных маркеров не используется. Буквы также не имеют значения – товары в одиночном режиме не теряются.

Начальная расстановка кубиков остаётся без изменений. Получите случайным образом карты Контрактов с номиналом 3 и 4. Удалите из колоды карты Строительства, имеющие специальную отметку и рисунок.

Монеты в одиночной игре не используются. Вместо монет, игрок использует карты Контрактов, обменивая их на карты Строительства или Бонусные карты.

Примечание: при обмене игрок сдачи не получает.

Подготовьте колоду карт Контрактов и расположите её рядом с полем рубашкой вверх. Положите карту «Мир в Вестфалии» вниз колоды, перемешайте и положите колоду Контрактов, со значением 10, затем 9 и 8. Эта стопка называется «Соло стек». Рядом расположите оставшиеся карты Контрактов, как и в основной игре.

В начале игры, игрок получает Контракты стоимостью 2,3,4 и 5 и две Бонусные карты, номиналом 3 и 4.

Игра.

Игра происходит по стандартным правилам, за исключением:

При покупке карты Строительства, все 4 Бонусные карты, лежащие в открытую, убираются вниз колоды Бонусных карт, и на их место выкладываются новые (естественно, так же выкладывается новая карта Строительства).

При каждом передвижении Меркатором, из «Соло стека» снимается одна карта и выкладывается в открытую, формируя стопки 8,9 и 10. То есть каждый ход снимается одна карта.

Игра заканчивается, когда последняя карта выкладывается из «Соло стека» - эта карта «Мир в Вестфалии». После этого начинается последний раунд, в котором игрок не обязан продавать излишки Контрактов и только в этот раунд он имеет возможность приобрести последнюю карту.

Вы не можете присоединяться к Меркатору, так как нет других игроков.

Если вам необходимо взять контракт следующего уровня, а стопки либо нет, либо она пуста, то вы берёте Контракт того же номинала, что и только что выполненный.

Подсчёт очков происходит, как и в стандартной игре: 55 очков – начинающий, 60 – опытный, 80 – профессионал.

2fishki.ru
LOOKOUT 10 JAHRE!
WWW.LOOKOUT-GAMES.DE