

Правила настольной игры «Шанхай» (Shanghaien)

Авторы: **Michael Schacht**
Roman Pelek

Перевод правил на русский язык: Гаврилова Екатерина, ООО Стиль Жизни ©

Для 2 игроков от 8 лет

Обзор игры

Бесславные таверны на причале в Шанхае могут оказаться весьма суровым местом. Не один моряк заходил сюда лишь за рюмкой выпивки, а затем просыпался с раскалывающейся головой на борту судна. Этот метод вербовки моряков, практикуемый беспринципными капитанами, стал известен как “Шанхай”!

Известные капитаны Рамон “Эль Дадо” и Майкл Ужасный соревнуются друг с другом в том, кто из них сможет набрать лучшую команду. Они договорились определять это бросками кубиков – но не забывая и об использовании хитростей!

Игроки стараются собрать наиболее сильную команду каждой национальности. Они ходят по очереди, выкладывая кубики рядом с картами Моряков. Как только один из игроков пасует, происходит распределение карт – каждый игрок получает те карты, рядом с которыми он имеет преимущество по выложенным кубикам. Карты “Хитрых уловок” позволяют игрокам улучшать результаты бросков кубиков или увеличивать численность своей команды. Во время финального подсчёта игрок с самой сильной командой каждой национальности получает количество очков, соответствующее ценности более слабой команды.

Компоненты игры

- **48 карт Таверны**, в том числе:
 - **40 карт Моряков** (карты с ценностью 1, 2, 3, 3 и 4 каждого из 8 цветов)
 - **8 карт “Хитрых уловок”**
- **12 кубиков** (по 6 каждого из 2 цветов)
- **2 фигурки капитанов** (2 цветов)
- **правила игры**



Подготовка к игре

- Каждый игрок берёт **фигурку капитана** и **6 кубиков** своего цвета.
- Перемешайте **карты Таверны** и поместите их на столе **стопкой** лицом вниз.
- Откройте **6 карт** из стопки и выложите их **в ряд** на столе. Этот ряд называется **Таверной**.
- Выберите игрока, который начнёт игру.

Ход игры

Игра состоит из 8 раундов. Каждый раунд заканчивается распределением карт Моряков. Во время раунда игроки ходят по очереди.

В свой ход игрок должен выполнить одно из 2 возможных действий:

- 1) **Бросить кубики** и выложить один из них **или**
- 2) **Совершить “Шанхай”** и этим закончить раунд

Затем ходит другой игрок.

1) Бросить кубики

Пока у вас в запасе есть **как минимум 2 кубика**, вы можете выполнить данное действие.

Бросьте 2 кубика из вашего запаса, выберите **один из них** и выложите его рядом с соответствующей картой Таверны. В Таверне всегда должно быть 6 карт. Каждая из них имеет номер: 1 – это первая карта в ряду, 2 – вторая и т.д. Игрок, который ходит первым в раунде, решает, с какого из концов ряда пойдёт отсчёт.

Выложите выбранный кубик на вашу сторону рядом с соответствующей картой, в соответствии с выпавшим на грани значением: единица на первую карту, двойка на вторую и так далее.

Другой кубик верните в свой запас.

Пример: Анна начинает раунд и бросает кубики. У неё выпало 2 и 4. Она решает выложить кубик с цифрой 2 рядом со второй картой справа. Таким образом, в текущем раунде отсчёт пойдёт справа. Бернд тоже бросает кубики, у него выпало 1 и 5. Он решает выложить кубик с цифрой 5.



2) Совершить “Шанхай”

Используйте это действие для завершения раунда и распределения карт. Вы можете выполнить это действие, только если вы выложили рядом с картами **как минимум 2 кубика**. Если у вас остался только один кубик, вы должны совершить “Шанхай”.

Распределите карты по следующим правилам:

- Если рядом с картой **нет кубиков**, то она убирается из игры.
- Если рядом с картой лежит **кубик только одного из игроков**, то карту получает этот игрок.

- Если рядом с картой лежат **кубики обоих игроков**, то карту получает игрок, чьих кубиков больше.
- Если рядом с картой лежит **одинаковое количество кубиков** обоих игроков, то карту получает игрок с большей суммой чисел на кубиках рядом с двумя соседними картами. В случае ничьей карта убирается из игры.

Примечание: у карт на концах ряда есть только по одной соседней карте.



Пример: Анна выложила кубики с цифрами 2, 2, 3, 6 и 6, а Бернд – 3, 4, 5, 6 и 6. Первая карта убирается из игры. Вторую карту получает Анна, т.к. только её кубики лежат рядом с картой. Рядом с третьей картой оба игрока выложили по одному кубику. Сумма чисел на кубиках рядом с двумя соседними картами равна: у Анны 4 (2x2) и у Бернда тоже 4 (1x4). Поэтому эта карта убирается из игры. Четвертую и пятую карты получает Бернд, т.к. только его кубики лежат рядом с этими картами. Рядом с шестой картой оба игрока выложили по 2 кубика. Получает эту карту Бернд, т.к. у него есть кубик рядом с соседней картой, а у Анны нет.

Важно: игрок, совершивший “Шанхай”, должен сам распределять карты, чтобы было видно, кто закончил раунд.

Когда вы получаете карты Моряков, выкладываете их перед собой лицом вверх и сортируете по цветам. Необходимо, чтобы ценность карт всегда была четко видна. Кубики при этом остаются на месте и участвуют в подсчёте принадлежности следующей карты в ряду.

Каждый цвет обозначает национальность: красный – американец, голубой – француз, синий – немец, жёлтый – китаец, оранжевый – голландец, лиловый – турок, зелёный – испанец, серый – итальянец.

Когда вы получаете карту “Хитрых уловок”, выложите её лицом вверх отдельно от других карт.

Окончание раунда

Когда все 6 карт распределены, раунд заканчивается. Игроки забирают назад свои кубики. Игрок, совершивший “Шанхай”, открывает 6 новых карт из стопки и выкладывает их в ряд на столе, образуя новую Таверну. Другой игрок начинает следующий раунд.

Хитрые уловки

Вы можете сыграть только **одну карту “Хитрых уловок”** за раунд. Чтобы не забыть, что вы уже сыграли такую карту в текущем раунде, поместите вашу фигурку капитана рядом с первой картой Таверны. В конце раунда вы можете забрать свою фигурку назад.

Вы можете сыграть карту “Хитрых уловок” только **сразу после броска кубиков**. Поэтому, если вы получите карты “Хитрых уловок” в последнем раунде игры, вы уже не сможете их использовать. Играя карту “Хитрых уловок”, вы должны выбрать одно из действий, изображённых на карте:



- **2 Моряка**

Добавьте эту карту к уже имеющимся у вас картам Моряков любой национальности. Эта карта будет считаться картой Моряка данной национальности с ценностью 2.

Важно: эта карта должна находиться рядом с хотя бы одной картой Моряка данной национальности. Она никогда не может использоваться отдельно и считаться картой Моряка отсутствующей у вас национальности.

Примечание: если вы используете данное действие карты, положите её наполовину под карту соответствующей национальности, так чтобы 2 Моряка были видны. Она теперь считается картой Моряка и остаётся на этом месте до конца игры. Больше вы не можете её использовать.



- **Число на кубике +/-1**

Вы можете изменить выпавшее на одном из только что выброшенных кубиков число на единицу (+/-). Затем эта карта “Хитрых уловок” убирается из игры.

Примечание: результат не может стать меньше 1 или больше 6.



- **Выложить оба кубика**

Вы можете выложить оба только что выброшенных кубика рядом с соответствующими картами. Затем эта карта “Хитрых уловок” убирается из игры.



- **Перебросить кубики**

Вы можете перебросить оба кубика. Затем вы должны выбрать один из них и выложить его рядом с соответствующей картой Таверны. Если вы уже перебросили кубики, вы не можете передумать и использовать результат первого броска. Затем эта карта “Хитрых уловок” убирается из игры.

Окончание игры

Игра заканчивается после 8-ого раунда. К этому моменту в Таверне и стопке больше не останется карт. Далее следует подсчёт очков.

Подсчёт очков






Игроки сравнивают силу команд **каждой национальности**:

- Если у обоих игроков есть Моряки данной национальности, то **игрок с более сильной командой** убирает свои карты Моряков из игры и получает **карты Моряков этой национальности своего соперника**. В случае ничьей все карты Моряков данной национальности убираются из игры.
- Если только у одного из игроков есть Моряки данной национальности, то он оставляет эти карты.

Каждый игрок суммирует ценность своих карт Моряков.

За каждую неиспользованную карту **“Хитрых уловов”** игрок получает **1 очко**.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает.

Цвет	Анна	Бернд
	3, карта “Хитрых уловов” (2), карта “Хитрых уловов” (2)	—
	1, 4	2, 3
	1, 2, 3 ⇒	3, 4
	1 ⇒	3, 3, 4
	—	1

Пример: у Бернда нет испанцев (зелёных), поэтому Анна оставляет своих. Команды французов (голубые) имеют одинаковую силу, поэтому убираются из игры. Команды американцев (красные) и китайцев (жёлтые) сильнее у Бернда. Поэтому карты Моряков этих национальностей Бернда убираются из игры, и он получает карты Анны.

Итого: Анна набрала 7 очков (испанцы – зелёные). Бернд набрал 8 очков: 6 (американцы – красные) + 1 (китаец – жёлтый) + 1 (карта “Хитрых уловов”), поэтому он побеждает.