

## **Правила настольной игры «У самого у моря» (Upon a Salty Ocean)**

**Автор: Marco Pranzo**

**Игра для 2-4 игроков**

**Перевод правил на русский язык: Любовь Белова, ООО «Игровед» ©**

*Город Руан – основной порт Франции начала 16 века. Благосостояние города зависит от рыболовства и продажи солёной рыбы. Соль, добываемую на соляных шахтах, погружают на корабли и в дальнейшем используют для консервирования сельди и трески, пойманной в Атлантическом океане. Каждую неделю корабли, полные бочек с солью, отправляются из Руана к рыболовным угодьям Атлантического океана, а обратно возвращаются с товаром, который продаётся на рынках города. Игроки представляют городских купцов: они вкладывают деньги в строительство кораблей и зданий в попытках разбогатеть.*

*Кто будет самым богатым купцом Руана, когда город посетит король Франции - Франциск I?*

### **Подготовка к игре**

- 1) Положите игровое поле на стол. Каждый игрок берёт корабли и кубики выбранного цвета, и таблицу игрока.
- 2) Каждый игрок ставит кубик на крайнюю левую позицию трека Солеварни.
- 3) Положите счётчики цены на средний ряд Таблицы цен.
- 4) Произвольным образом определите первого игрока и положите фишки игроков на трек очередности игроков, начиная с первого и далее по часовой стрелке.
- 5) Положите счётчики действий на начальные позиции таблицы действий.
- 6) Положите круглые фишки игроков на монеты 10, 12, 14 и 16 на треке подсчёта Монет в соответствии с порядком очерёдности игроков. Во время игры этот трек используется для подсчёта монет, заработанных игроками.
- 7) Случайным образом выберите 5 тайлов Событий и положите их картинкой вниз на сетке Раундов. Первый тайл переверните картинкой вверх. Остальные тайлы сложите около игрового поля.
- 8) Каждый игрок ставит кубик на первую колонку в таблице склада.
- 9) Каждый игрок заполняет 1й тайл каравеллы в порте Руана. Этот корабль отправляется с тремя бочками соли. Чтобы показать это, игрок кладёт 3 белых кубика на клетки 1й каравеллы в таблице игрока.

Розовые кубики символизируют бочки с сельдью, а фиолетовые – бочки с треской.

Положите остальные кубики около игровой доски. Помните, что большие кубики считаются равными четырём маленьким кубикам.

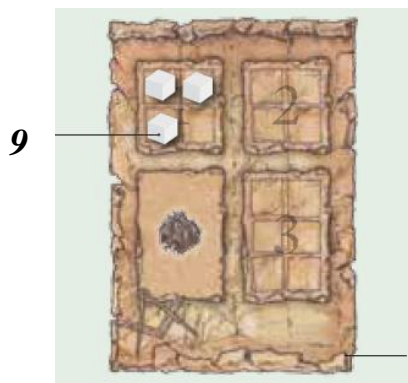


Таблица игрока



Городские здания изображают 1 или больше символов внутри круга: символ указывает на эффект здания. Если круг нарисован сплошной линией, то эффект проявляется в конце игры. Если линия прерывистая, то он проявляется во время игры.

## Ход игры

Игра состоит из 5 раундов, каждый из которых подразделяется на 3 фазы:

### 1) События, 2) Действия, 3) Окончание раунда.

Внимание: нижеописанные правила приводятся для игры на 4 игроков. Изменения для 2 или 3 игроков смотрите в конце.

#### Фаза 1 – События

В начале раунда соответствующее событие активируется. Игроки проверяют рыночные цены и погодные условия.

- Отпускная цена каждого товара в таблице цен изменяется, как указано в тайле событий.
- Погода, указанная в тайле событий, остаётся без изменений до конца раунда. Она будет влиять на корабли, отправляющиеся из Руана и выходящие в открытое море. Если корабль уже находится в открытом море, на него не будет оказывать влияние текущее событие (Шторм или Пираты).

В конце фазы Событий вверх картинкой переворачивается тайл событий для следующего раунда. Обратите внимание, что этот тайл событий не действителен для текущего раунда, но он даёт игрокам представление о будущей ситуации на рынке и погодных условиях. Во время пятого (последнего) раунда игры тайл событий открывать не надо.

#### Фаза 2 – Действия

Фаза 2 состоит из неодинакового количества ходов. Игроки в порядке очерёдности могут выполнить одно действие или спасовать. Если игрок выполняет действие, ему необходимо заплатить активационную цену в зависимости от типа действия, и увеличить соответствующий счётчик действия на 1 в таблице действий. Следовательно, следующий игрок, выполняющий действие такого типа, будет платить больше. Если игрок спасовал, он по-прежнему может выполнять действия во время следующих ходов. В игре существует 4 типа действий:



**Город**

**Порт**



**Навигация**

**Рынок**

Фаза Действий заканчивается, когда больше никто из игроков не хочет платить активационную цену за новое действие. Если активационная цена достигла 10 монет, она больше не возрастает, и все последующие действия этого типа стоят 10 монет.

В игре допускается перерасход монет, если игрок берёт займ. Однако в таком случае игроку необходимо заплатить 1 дополнительную монету по процентной

ставке, когда он берёт займ, и 1 монету в конце раунда, если он всё ещё не вернул его.

*Пример: У Анны 2 монеты и 3 сельди (текущая цена на сельдь: 3). Цена действия «Продажа на Рынке» составляет 4 монеты. Анна играет это действие и платит 4 монеты. Таким образом, у неё -2 монеты. Она сразу же платит 1 монету по процентной ставке, и теперь её перерасход составляет -3 монеты. После продажи она получает 9 монет, и на балансе у неё 6 монет. Значит, в конце раунда её не нужно доплачивать по процентам.*

### **Фаза 3 – Окончание раунда**

Во время фазы Окончания раунда выполняются следующие действия:

- Игроки с Маяком или Церковью Сан-Романо могут использовать специальные возможности зданий. Использованные счётчики на Больших Башенных часах необходимо вернуть на их исходные позиции.
- Солеварня производит соль в соответствии со значением, указанным на треке солеварни. Произведённая соль хранится непосредственно на складе (таблица игрока).
- Постоялые дворы определяют свою арендную плату.
- Банк и хранилища выплачивают процентные ставки.
- Игроки с перерасходом монет в конце раунда выплачивают 1 монету по процентам. Если был достигнут нижний предел (-22 монеты), с игрока больше не взимаются выплаты.
- Счётчики действий сбрасываются на 0 в таблице действий.
- Игроки проверяют, не было ли превышено максимальное число монет. Максимальное число монет составляет 40, если у игрока нет банка, и 80, если нет хранилища. Если сумма превышена, счётчик, указывающий число монет, понижается до допустимого предела.

*Пример: В конце раунда у Лёни есть 44 монеты, но нет банка. Он вынужден сбросить 4 монеты.*

- Устанавливается новая очередность хода игроков – в обратном порядке в зависимости от числа монет в наличии у игрока.

*Пример: В конце раунда у Ани 12 монет, у Оли 18, а у Коли 15. Первым будет ходить Аня, потом Коля и Оля.*

Если у двух и более игроков одинаковое число монет, первым будет ходить игрок, у которого счётчик на треке подсчёта монет находится выше.



## Окончание игры

Игра заканчивается после пятого раунда, когда в Руан прибывает король Франции Франциск I. Некоторые здания (Отель-де-Виль, Нотр Дам, Сен-Маклу, Витражи Норт Дама и Маяк) предоставляют дополнительные монеты в конце игры. Все бонусы, полученные за счёт зданий, добавляются после подсчёта монет и не учитываются для ограничений Банка/ Хранилищ.

Победителем становится игрок, заработавший наибольшее число монет. В случае пата побеждает игрок, у которого больше зданий (в таком случае улучшение зданий будет считаться за 1, в случае с Нотр Дамом). Если патовая ситуация по-прежнему не разрешена, игрокам присуждается ничья.

**Внимание:** В игре можно набрать более 100 монет: в таком случае счётчики пойдут на следующий круг на треке подсчёта монет. Поставьте кубик ресурсов на счётчик игрока, чтобы запомнить + 100 монет.

## Пример раунда



Аня строит солеварню (действие «Город») и платит за это 0 монет. Цена действий «Город» возрастает до 1 монеты.

Оля делает продажу (действие «Рынок») и платит за это 0 монет. Цена действий «Рынок» возрастает до 1 монеты.



Коля выполняет действие «Город», покупая Постояльный двор, и платит 1 монету. Цена действий «Город» возрастает до 2 монет.

Аня перемещает свой корабль в море (действие «Навигация») и платит за это 0 монет. Цена действий «Навигация» возрастает до 1 монеты.



Оля пасует.

Коля пасует.

Аня покупает Судостроительную верфь (действие «Город») и платит за это 2 монеты. Цена действий «Город» возрастает до 3 монет. После этого Аня пасует, и раунд завершается.

## Действия

Тип действия указан в скобках:

- **Покупка солеварни (Город):** Выполняя это действие, игрок передвигает свой кубик на шаг вперёд по треку солеварни.
- **Покупка здания (Город):** Здание в городе строится путём помещения кубика игрока на ячейку строительства на игровой доске. Игрок не может покупать одно и то же здание более одного раза.
- **Выход в открытое море и рыболовство (Навигация):** Игрок может передвинуть один или несколько своих кораблей из порта в открытое море. Каждая бочка соли, перевозимая в грузовом трюме, превращается в одну бочку рыбы (сельди или трески, по выбору игрока). На одном корабле можно ловить и треску, и сельдь, по желанию игрока.
- **Путешествие в Руан (Навигация):** Игрок может передвинуть один или несколько своих кораблей из открытого моря в порт.
- **Кораблестроение (Порт):** Игрок строит один корабль. Корабль может быть построен, если в игре есть хотя бы одна Судостроительная верфь и Морская Академия. Каравелла стоит 6 монет (3 монеты необходимо заплатить в Морскую Академию и 3 в Судостроительную верфь), а Каракка стоит 8 монет (4 монеты в Морскую Академию и 4 в Судостроительную верфь).

Если есть только одна Судостроительная верфь или одна Морская Академия, владелец здания получает монеты, которые были потрачены в его здании. Если в игре 2 Судостроительные верфи или 2 Морские Академии, оба их владельца получают по 1 монете за Каравеллу и по 2 за Каракку.

У каждого игрока может быть максимум 2 Каравеллы и 1 Каракка, как изображено в таблице игрока.

*Пример: У Ани и Коли есть Морские Академии, у Оли есть Судостроительная верфь. Если Максим построит Каракку, ему нужно будет заплатить 8 монет, 2 из них получит Коля, 2 – Аня, а Оля получит 4 монеты. Если Аня построит Каравеллу, она заплатит 3 монеты в Судостроительную верфь (и 0 в Морскую Академию, поскольку одна из них принадлежит ей): в этом случае 3 монеты получает Оля.*

- **Движение товаров (Порт):** Это действие позволяет перемещать товары между Складом (таблица игрока) и кораблями в Руане. Стандартное количество бочек, которое можно хранить на Складе, составляет 6 штук. Если игроки покупают Склад 1 Уровня, вместимость Склада увеличивается до 15

бочек, а на Складе 2 Уровня поместится уже максимум 30 бочек. Если вместимость склада в конце действия превышена, игроки теряют лишние бочки (какие именно – выбирает сам игрок).

*Пример: в порту корабль с 4 бочками трески на борту. На Складе (таблица игрока) лежат 3 бочки соли. Сыграв действие «Движение товара», Аня может погрузить 3 бочки соли на Каравеллу, а 4 трески – на Склад.*

- **Продажа на рынок (Рынок):** Это действие позволяет продать один вид товара (сельдь, треску или соль) на Рынок. Товары могут находиться на кораблях в порту и/или на Складе. Единичная цена указана в таблице цен. После продажи текущая цена уменьшается на один шаг за каждые проданные 8 бочек или части этого количества (на 2 шага в игре на двух игроков).

*Пример: Аня продаёт 6 бочек сельди, когда их цена составляет 5 монет (2й ряд), и получает 30 монет. После продажи текущая цена на сельдь уменьшается на 1 шаг до 4 монет (3й ряд).*

- **Покупка на Рынке (Рынок):** Это действие позволяет игрокам покупать бочки товаров одного типа на Рынке и помещать у себя на Складе (таблица игрока). Текущая цена не изменяется. Если цена на соль на Рынке 0, её можно купить по 1 монете за бочку.

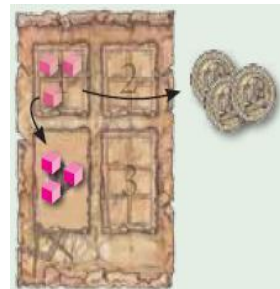
## Пример Действия



Коля выбирает действие «Навигация» и платит за него: он перемещает свой корабль из порта в океан, где принимает решение ловить сельдь. Он обменивает каждую бочку соли, погруженную на корабль (белые кубики), на бочку сельди (розовые кубики).



Далее Коля платит за ещё одно действие «Навигация»: так он перемещает свой корабль обратно в порт Руана. После этого он выбирает действие «Рынок»: он продаёт 3 бочки сельди на рынок, зарабатывая 12 монет ( $4 \times 3 = 12$ ). Счётчик цены в таблице цен понижается на 1 шаг. В качестве альтернативы, Коля мог выбрать действие «Порт» и переместить бочки с сельдью на свой Склад.







## События



Тайлы Событий показывают, как меняется цена на каждый вид товара и погодные условия или события в открытом море.

Погода/ События могут быть следующими:

- **Штиль** : Нет влияния.
- **Шторм** : Когда корабль выходит в открытое море, он повреждается, вместимость грузового трюма сокращается на единицу. Место повреждения обозначается путём помещения одного из кубиков игрока на ячейку грузового трюма корабля. Более того, на тайле могут быть указаны дополнительные события:
- **Пираты** : Первый корабль, выходящий в открытое море, атакуется пиратами и получает повреждения в двух местах. Все другие корабли, даже такие же корабли других игроков, не подвергаются нападению.
- **Плохой клёв** : Одна бочка соли сбрасывается с каждого корабля, выходящего в открытое море, без обмена на бочку рыбы.

## Здания

В игре есть следующие здания:

**Солеварня (соляная шахта):** каждый игрок начинает игру с 1 Солеварней вместимостью 3. Вторая Солеварня производит на 4 бочки соли больше (7), третья – на 3 больше, и четвёртая Солеварня производит ещё на 2 бочки соли больше (в сумме соответственно 10 и 12 бочек). Соль производится в конце раунда и хранится на Складе игроков.



**Склад:** игрок может хранить до 6 бочек с товаром (соль и/или рыбу), не расширяя свой Склад. Склад 1 Уровня может вмещать до 15 бочек, а Склад 2 Уровня – до 30 бочек. Если вместимость Склада превышена, избыточные бочки теряются. Каждый игрок использует свой собственный Склад, на них нельзя хранить кубики других игроков.



**Банк & Хранилище:** без Банка игроку в конце раунда позволяет сохранить максимум 40 монет. С Банком этот предел увеличивается до 80 монет. Дополнительно в конце раунда Банк выплачивает игроку 1 монету за каждые 20 монет, которые у него есть.



*Пример: У Ани есть Банк и 45 монет. В конце раунда она получает 2 монеты (по одной за каждые 20 монет).*



Чтобы купить Хранилище, у игрока уже должен быть Банк. Хранилище позволяет игроку иметь неограниченное количество монет. Дополнительно в конце раунда оно выплачивает 1 монету за каждые 10 монет, которые есть у игрока. Это заменяет доход, получаемый от Банка.

**Финансовое бюро:** Первый игрок, построивший это здание, получает по 3 дополнительные монеты каждый раз, когда он продаёт товары на Рынок. Второй игрок получает по 2 монеты за каждую продажу. Продажи других игроков не приносят дохода владельцам Финансового бюро.



**Постоялый двор:** В конце раунда владельцы Постоялого двора получают по 2 монеты плюс 1 дополнительную монету за каждого игрока, у которого нет Постоялого двора.

*Пример: В игре на трёх игроков у Ани и Оли есть Постоялые дворы. В конце раунда Аня и Оля получают по 3 монеты (2 за привилегию и 1 за игрока, у которого нет Постоялого двора).*

**Судостроительная верфь:** Судостроительная верфь позволяет строить корабли. Владельцы могут пользоваться ими бесплатно. Каждый раз, когда строится корабль, её владелец получает 3 монеты за Каравеллу и 4 монеты за Каракку (если в игре только одна верфь) или половину от этой суммы, если в игре два таких здания.



**Морская Академия:** Морская Академия готовит капитанов кораблей. Владельцы могут пользоваться ими бесплатно. Каждый раз, когда построен корабль, владелец Морской Академии получает 3 монеты за Каравеллу и 4 монеты за Каракку (если в игре только одна Академия) или половину от этой суммы, если в игре две Академии.



**Маяк:** В конце раунда Маяк позволяет починить один повреждённый корабль, убирая все кубики игрока из грузового трюма в таблице игрока. В конце игры владельцы Маяков получают по 2 монеты за каждый корабль, который у них есть.



**Нотр Дам:** Каждый раз, когда игрок строит Собор, он передвигает свой счётчик на 1 шаг вперёд по треку Собора Нотр-Дам. В конце игры каждый игрок получает число монет, показанное на этом треке. Например, если игрок строит Собор один раз, он получает 5 дополнительных монет. Если игрок строит Собор дважды, он получает 11 монет и так далее. Только ограниченное число игроков может достичь последних трёх позиций на треке (45,55,70). Только один игрок может получить 70 монет за строительство Собора 8 раз во время игры.



*Пример: Во время игры Аня трижды строит Собор Нотр Дам. В конце игры она получает 18 дополнительных монет*

**Витражи Норт Дама:** когда на сетке Нотр Дама достигнута позиция +18, можно построить соборные витражи. В конце игры первый игрок, построивший их, получает 10 дополнительных монет, второй игрок – 7 монет, и третий игрок – 5 монет.



*Пример: Аня была первым игроком, построившим Витражи, поэтому в конце игры она получает 10 дополнительных монет.*

**Отель-де-Виль (здание муниципалитета):** Отель-де-Виль можно построить, когда построен хотя бы один Банк. В конце игры первый игрок, построивший Отель-де-Виль, получает 3 дополнительные монеты плюс по 1 монете за каждое своё здание в городе. Второй игрок получает 1 монету за каждое своё здание, и третий игрок – 1 монету за каждые два здания (с округлением в меньшую сторону). Солеварня и Склад не учитываются, а Соборы Нотр Дам считаются за одно здание, невзирая на их усовершенствование.



**Большие Башенные часы:** Игроки, построившие их, могут выполнить последовательно два действия разных типов за один раунд. Второе действие будет стоить для первого игрока, построившего Большие Башенные часы, свою текущую цену активации плюс 3 монеты, а второму игроку – плюс 5 монет. Каждый игрок может использовать Большие Башенные часы только один раз в каждом раунде. Чтобы запомнить это, игрок, воспользовавшийся часами, передвигает кубик игрока в здание.



*Пример: Счётчик действий «Навигация» установлен на 0, а «Порт» - на 3. Оля первая из игроков строит Большие Башенные часы. Оля может воспользоваться ими и выполнить действие «Навигация» бесплатно и действие «Порт», уплатив 6 монет (3 – цена активации + ещё 3 монеты).*

**Церковь Сен-Маклу:** Корабли игроков, построивших церковь, защищены Святыми покровителями церкви от пиратов (но пираты по-прежнему представляют опасность для других игроков). В конце игры первый игрок, построивший церковь, получает 6 дополнительных монет, а второй игрок – 3 монеты.



**Церковь Сан-Романо:** Это здание обеспечивает защиту от события «Плохой клёв». Кроме того, в конце каждого раунда оно позволяет первому владельцу взглянуть на два тайла Событий, перевёрнутых вниз картинкой (включая тайлы, которые в настоящее время не находятся в игре) и поменять их (по желанию). Второй игрок, построивший здание может только посмотреть на один тайл, не меняя его.



## 2 или 3 игрока

В игре на двух игроков невозможно ловить/ продавать/ покупать треску, а после каждой продажи счётчики цен необходимо увеличивать на два шага. Кроме того, каждое здание можно строить лишь единожды, за исключением Маяка, Банка, Хранилища, Постоялого двора, Склада, Солеварни и Собора Нотр-Дам, которые можно строить два раза.

В игре на трёх игроков строительство всех зданий доступно дважды, за исключением Солеварни, Нотр-Дама, Маяка, Склада, Постоялого двора, Банка и Хранилища, которые можно строить 3 раза.

Все остальные правила остаются неизменными.

**Внимание:** указание количества игроков на зданиях также необходимо соблюдать в игре на 2-3 игроков. Например, у Витражей Нотр-Дама есть 3 ячейки: первая только для игры на 4 игроков, вторая – для игры на 3 игроков, и последняя – на 2 игроков. Это означает, что в игре на 3 игроков возможно заработать максимум 7 монет на этом здании.

## Исторические примечания

Когда в 1497 году Джон Кабот открыл Большую Ньюфаундлендскую Банку (отмель в Атлантике), он был поражён обилием рыбы. Треску можно было поймать, всего лишь опустив в воду корзину. Но 500 лет спустя атлантическая треска практически вымерла.

Пойманная треска засаливалась прямо на борту корабля и отправлялась в Руан на продажу.

В начале 16 века Руан был главным французским портом и одним из богатейших городов Французского Королевства.

Собор Нотр-Дам – один из самых красивых готических соборов в мире. Его изображение широко известно благодаря серии картин, написанных Клодом Моне. Большие Башенные часы – средневековая часовая башня, один из самых красивых памятников архитектуры в Руане.

Церковь Сен-Маклу – маленькая пышно украшенная готическая церковь с характерными средневековыми склепами.

Церковь Сан-Романо – небольшое здание, где захоронены останки Святого Романа, небесного покровителя Руана.

**В комплект игры входит:**

Игровая доска и правила

Деревянные кубики: 32 соли (белые), 24 сельди (розовые) и 24 трески (фиолетовые).

Большие деревянные кубики (значение  $\times 4$ ): 10 соли (белые), 10 сельди (розовые) и 10 трески (фиолетовые).

72 маркера игрока (деревянные кубики: по 18 каждого цвета: синие, зелёные, красные, жёлтые)

4 маркера монет (деревянные диски)

7 счётчиков рынка/ действия (чёрные кубики)

по 3 тайла кораблей каждого цвета

10 тайлов Событий, 4 таблицы игрока