



PORT ROYAL

карточная игра на смекалку для 2-5 игроков от Alexander Pfister

Введение

В гавани Port Royal жизнь бурлит и вы надеетесь совершить сделку всей вашей жизни. Но не стоит слишком рисковать, чтобы не остаться с пустыми руками. Не забудьте вложить свою прибыль, чтобы завоевать благосклонность Губернаторов и Адмиралов и нанять других персонажей, которые помогут в достижении вашей цели. Постарайтесь увеличить свое влияние, и возможно вы сможете ответить на вызов одной из престижных экспедиций.

Компоненты

120 карт состоящих из:

60 Персонажей (некоторые из которых идентичны во всем, кроме цены найма и приносимых победных очков), состоят из:

10 Торговцы	5 Поселенцы	5 Капитаны	5 Пасторы	3 Мастер на все руки	10 Моряки	3 Пираты	4 Девушки	5 Шутники	6 Адмиралы	4 Губернаторы

6 Экспедиции



4 Повышение налогов



только для 5 игроков

Рубашка специальной Экспедиции

50 Кораблей, 10 каждого цвета

Желтая Лодка	Синий Ялик	Зеленый Шлюп	Красный Фрегат	Черный Галеон
4x 1	4x 1	4x 1	3x 1	3x 2
3x 2	3x 2	3x 3	3x 3	3x 4
3x 4	3x 5	3x 5	2x 6	2x 7
			2x	2x

Подготовка к игре

Если вы играете менее чем в пятером, сначала уберите карту специальной экспедиции, которая необходима только для 5 игроков и положите её обратно в коробку. Вы можете легко отделать её от других карт, потому что это единственная карта без золотой монеты на рубашке. Если вы играете в пятером, положите эту карту на середину стола. Теперь перемешайте все оставшиеся карты и положите их лицом вниз на стол. Это колода.

Оставьте немного места рядом с ней для открытого сброса. Каждый игрок начинает с 3 монетами, которые раздаются из колоды каждому в качестве карт лицом вниз - это личное поле игроков.

Важное замечание о картах:

С лицевой стороны на картах изображены корабли, персонажи, увеличение налогов и экспедиции. На обороте каждой карты изображена золотая монета. Каждый раз, когда игрок получает монеты, возьмите необходимое количество карт из колоды и положите их лицом вниз перед собой, не глядя на лицо этих карт. Каждая такая карта обозначает 1 монету.



Цель игры

Вы будете пытаться получить золотые монеты, с помощью которых будете нанимать разных персонажей, которые будут давать вам постоянные способности. Персонажи, а также экспедиции, дадут вам победные очки, которые в последствии принесут вам победу в игре **Port Royal**.

Ход игры

Игрок, который последним посещал гавань становится Первым игроком. Начиная с него, и далее по часовой стрелке, 1 игрок будет **активным игроком**. Он должен будет выполнить **2 фазы** по порядку - 2-ая из этих фаз иногда может пропускаться. Если 2-ая фаза всё же есть, то после действия активного игрока, каждый другой игрок по очереди получает возможность совершить действие в этой фазе. Затем активным становится следующий игрок по часовой стрелке. Эти 2 фазы:

1. Изыскания:

Возьмите карты из колоды и разместите в гавани

2. Торговля и найм:

Возьмите карты из гавани

1. Изыскания

Активный игрок должен сначала взять карту из колоды, и положить её на середину стола - это будет начало **гавани**. Теперь он должен решить, хочет ли он, взять еще одну карту или остановиться. Он может продолжать выкладывать карты, до тех пор пока не решит остановиться сам или до тех пор пока в гавани не окажутся 2 корабля одного цвета (см. ниже), которые заставят игрока завершить свой ход. Когда игрок останавливается, начинается 2-я фаза.

Существуют 4 различных вида карт:

- ▶ Персонажи
- ▶ Корабли
- ▶ Экспедиции
- ▶ Повышение налогов

Если вытянута карта **Персонажа**, она выкладывается в **гавань**. У каждого Персонажа есть способность изображенная на верхней части карты. Также есть щит  на котором изображено число очков, которые принесёт эта карта. Объяснение по всем способностям можно найти в конце правил.

Если вытянута карта **Корабля**, активный игрок может выложить её в **гавань** в качестве возможного источника дохода.

Активный игрок может **потопить** корабль и положить его в стопку сброса. Для этого необходимо иметь 1 или более **Моряков** и / или **Пиратов** на вашем личном поле. Кроме этого, количество **мечей**, которые они вам дают, должно быть равным или большим, чем количество мечей, изображенных на корабле. Если это так, то вы можете положить корабль в стопку сброса вместо гавани - в противном случае корабль не может быть сброшен и должен идти в гавань.

Вы можете потопить только корабль, который только что был вытянут, корабль с символом **череп** потопить нельзя.

Мечи никогда не тратятся, то есть вы можете использовать их несколько раз во время вашего хода.



Alex wants to repel the Flute with 2 . Since his Sailor gives him 1  and his Pirate 2  he has a total of 3  and he succeeds. He can put the Flute on the discard pile.

Если вытянута карта **Экспедиции**, положите её на середину стола, но в **стороне** от **гавани**. Экспедиция будет оставаться там до тех пор, пока игрок не возьмется за её выполнение.

Чтобы **выполнить** требования **Экспедиции** (отображенных на нижней части карты), игрок должен иметь Персонажей с соответствующими способностями на своем личном поле. Он отправляет этих Персонажей в **стопку сброса** и добавляет Экспедицию на своё личное поле, а также получает золотые монеты в количестве изображенном на карте. Игрок может претендовать на экспедиции в любое время своего хода, и на столько карт, сколько он хочет и способен.



Dagmar wants to claim an Expedition with 2 . Therefore she discards her Priest () and her Jack of all Trades. She receives the Expedition card and 2 coins (from the draw deck).

Если вытянута карта **повышения налога**, все игроки, у которых на данный момент 12 или более золотых монет теряют половину (с округлением вниз) своих монет (т.е. с 12 или 13 монет игрок теряет 6 монет). Карты отправляются в сброс. Далее - в зависимости от типа карты повышения налога - либо игрок с **наибольшим числом мечей**, либо игрок с **наименьшим числом победных очков** получает 1 монету. В случае ничьей (например, если ни один из игроков не имеет мечи или победных очков) все такие игроки получают по 1 монете.

Затем карта сбрасывается и игра возобновляется, как обычно.



Игрок с наименьшим числом очков получает 1 монету.



Игрок с наибольшим числом мечей получает 1 монету.

Игрок всегда может остановиться добровольно и перейти к фазе 2, если он не открывает корабль **того же цвета**, который уже есть в **гавани** и он не может его **потопить**. Если это всё же происходит, игрок должен сбросить все карты гавани (не забудьте сохранить и оставить **Экспедиции!**), и закончить свой ход. Этап 2: **Торговля и найм** не состоится, но все игроки с **Шутником** на их личном поле получают 1 монету.

Ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку, который становится активным и выполняет свою фазу 1: **Изыскания**.

Если во время игры колода опустеет, просто перемешайте сброс и создайте новую колоду.

2. Торговля и Найм

В этой фазе у **активного игрока** будет возможность взять **1-3 карты** из гавани, а затем все **остальные игроки** также получат возможность взять **1 карту**. Сколько карт сможет взять активный игрок зависит от количества **разноцветных кораблей** в гавани:

- ▶ 0-3 кораблей разных цветов; возьмите 1 карту из гавани
- ▶ 4 корабля разных цветов; возьмите 2 карты из гавани
- ▶ 5 кораблей разных цветов; возьмите 3 карты из гавани

Карты берутся по одной - поэтому способность одной карты может быть немедленно использована для следующей карты, которая будет браться.

Торговля:

Игрок берет 1 корабль из гавани, и помещает его в **стопку сброса**. После этого он получает столько монет, сколько изображено на верхней части карты.



Klemens takes the Flute from the harbor display, puts it onto the discard pile and gains 2 coins.

Найм:

Чтобы нанять 1 Персонажа, игрок должен заплатить сумму монет (отправить в сброс), равную стоимости, изображенной на нижней части карты. Он кладет Персонажа на своё личное поле и может теперь использовать способность с верхней части карты (баннер). Все способности объясняются в конце правил.



Andrea is hiring a Sailor. She pays 3 of her coins into the discard pile and puts the Sailor into her personal display.

После того как активный игрок взял 1 или более карт (кораблей или персонажей), каждый другой игрок по часовой стрелке тоже может взять по одной карте, соблюдая все те же правила. Однако, перед этим игрок должен **заплатить активному игроку 1 монету** в качестве компенсации. Если игрок берет Корабль, эта монета может быть взята из дохода за этот корабль.

После того как все другие игроки имели возможность взять 1 карту, все оставшиеся карты сбрасываются. Так же возможно, что в гавани будет слишком мало карт, чтобы все игроки могли получить одну из них.

После этого следующий игрок по часовой стрелке становится активным игроком и начинается его Фаза 1: **Изыскания**.

Example: *It's Andrea's turn. She had drawn 5 cards into the harbor display during her Discover Phase. 4 of those were differently colored Ships which is why she was able to take 2 cards. First she took a Ship worth two 2 coins. Then she spent the money to hire 1 Person. Now the other players may take a card, if able. Alex wishes to take 1 of the Ships that are left. He gives Andrea 1 coin for compensation, chooses 1 Ship, puts it onto the discard pile and takes the appropriate amount of coins. After the rest of the players also had a chance to take 1 card, the leftovers are discarded.*

Конец игры

Конец игры наступает, как только 1 игрок смог собрать 12 победных очков на своём личном поле. Остальная часть игрового раунда будет доиграна, то есть все игроки сидящие за игроком набравшим 12 очков по часовой стрелке до Первого игрока, не включая его, должны сыграть свой ход, т.е. должны выполнить роль **активного игрока**.

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество победных очков. В случае ничьей, игрок, у которого больше всего монет становится победителем. Если и в этом случае ничья, побеждают оба.

Продвинутый Конец игры

Условия окончания игры можно изменить:

Конец игры наступает, как только 1 игрок смог набрать 12 победных очков, а также, по крайней мере 1 Экспедиция есть на его личном поле. Все остальные правила остаются теми же. Победителем игры становится игрок, который набрал наибольшее количество победных очков и имеет по крайней мере 1 Экспедицию. Разрешения ничьи остаётся тем же.

Способности Персонажей

Способности Персонажей изображены в верхней части карт на баннере. Победные очки изображены на маленьком щите справа от баннера. Когда вы действуете - либо в качестве активного игрока, или во время хода другого игрока - вы можете использовать все возможности своих Персонажей. Если у вас есть несколько карт одного типа, их способности будут складываться. Например, если у вас есть 2 Девушки, вы сможете нанять Персонажа со скидкой в 2 монеты.

Поселенцы, Капитаны, Пасторы (по 5 карт) Мастер на все руки (3 карты)



Чтобы претендовать на экспедицию, вы должны будете сбрасывать карты этого типа со своего личного поля. Банер у этих карт немного темнее остальных. Мастер на все руки - это джокер, который может быть сброшен вместо Пастора, Поселенца или Капитана.

Торговец (по 2 каждого цвета)



Игрок получает больше на 1 золотую монету, если у него есть Торговец соответствующего Кораблю цвета.

Моряк (10 карт) / Пират (3 карты)



С помощью мечей корабли могут топиться. (см. Фазу 1: Изыскания)

Адмирал (6 карт)



Всякий раз, когда ваша очередь брать карту/карты во время Фазы 2: Торговля и Найм и в гавани 5 или более карт вы сразу получаете 2 монеты.

Шутник (5 карт)



Если вы не активный игрок и в течение Фазы 2: Торговля и Найм приходит ваша очередь брать карту, а гавань пуста, вы сразу получаете 1 монету. Если игрок обрывает свой ход во время Фазы 1: Изыскания и Фаза 2: Торговля и Найм пропускается, все игроки с Шутником получают 1 монету.

Губернатор (4 карты)



Всякий раз, когда ваша очередь брать карту/карты во время Фазы 2: Торговля и Найм вы можете взять из гавани на 1 карту больше, если вы не активный игрок, то вы должны заплатить по 1 монете за каждую взятую карту.

Девушка (4 карты)



Скидка при найме Персонажа в 1 монету. Стоимость Персонажа не может быть ниже 0.

CREDITS

Game Design: Alexander Pfister
Illustration: Klemens Franz
Graphicdesign: Hans-Georg Schneider und Klemens Franz
English Translation: Benjamin Schönheiter
Realisation: Klaus Ottmaier

Port Royal was the Winner of the Game Designer Award 2013 by the Wiener Spiele Akademie (Vienna Games Academy) under the name of „Händler der Karibik“ in cooperation with Österreichische Spiele Museum.
www.spielen.at

Pegasus Spiele wants to thank Österreichische Spiele Museum (the Austrian Games Museum).



© 2014 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland.

All rights reserved.

Reprinting and publishing of game rules, game components, or illustrations without owner's permission is prohibited.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)