

Морской патруль



1—4 ИГРОКА



30 МИН



ВОЗРАСТ 8+

Разработчик и художник
Торбен Рацлафф

Вы станете капитанами береговой охраны, которым доверили обеспечивать безопасность на побережье Северного моря.

Работайте сообща, исследуя воды и осматривая важнейшие маяки и буи. Старайтесь действовать эффективно, ведь на счету каждая минута и вы должны разведать как можно больше.

Перемещайтесь на своём корабле, выкладывая квадраты и помогайте коллегам-капитанам, чтобы заслужить высшие почести и восхитить всех жителей побережья.

Состав игры



4 деревянные фишки кораблей



1 квадрат штаба маячной службы



9 жетонов движения



4 карты-памятки



54 базовых квадрата



9 дополнительных квадратов (с ветрогенераторами и пирсами)

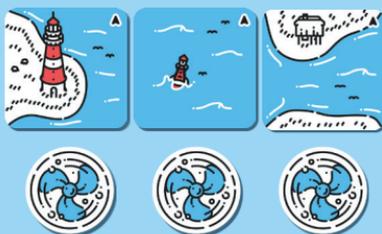
Подготовка к игре

1. Положите квадрат штаба маячной службы на середину стола.
2. Уберите дополнительные квадраты (с ветрогенераторами и пирсами) в коробку. Если вы хотите добавить их в игру, см. с. 7.
3. Перемешайте оставшиеся квадраты и сложите их лицевой стороной вниз друг на друга. Поместите получившуюся стопку поблизости, чтобы любой участник мог до неё дотянуться.
4. Каждый игрок выбирает корабль и берёт карту-памятку соответствующего цвета. Все участники помещают свои корабли на квадрат штаба маячной службы.



5. Раздайте всем участникам квадраты из стопки и жетоны движения (их число зависит от количества игроков, см. ниже). Каждый игрок помещает свои квадраты (лицевой стороной вверх) и жетоны движения (синей стороной вверх) перед собой.

Пример. При игре вдвоём или троём каждый участник раскладывает свои квадраты и жетоны движения таким образом.



Количество игроков	Квадраты (на игрока)	Жетоны движения (на игрока)
1 игрок	3 квадрата	4 жетона
2 игрока	3 квадрата	3 жетона
3 игрока	3 квадрата	3 жетона
4 игрока	2 квадрата	2 жетона

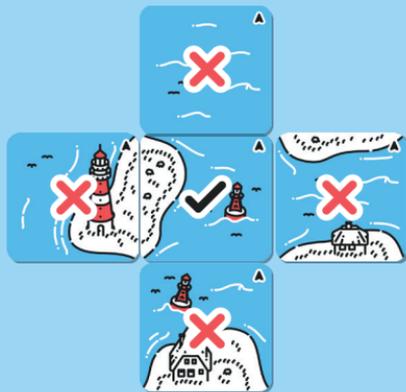
6. Верните все оставшиеся корабли и жетоны движения в коробку.
7. Первым ходит игрок, который последним был на море.

Цель игры

В «Морском патруле» вы будете действовать сообща, чтобы разведать как можно больше водных территорий и проверить важные точки – маяки и буи – на своём пути. В конце игры вы получите очки за лежащие на поле **разведанные квадраты**.

Квадрат считается разведанным, если он окружён другими квадратами со всех четырёх сторон. Разведанные квадраты с маяками и буями приносят также дополнительные очки.

Пример. Центральный квадрат уже разведан, потому что к четырём его сторонам примыкают квадраты. Остальные квадраты не разведаны.



Процесс игры

Участники ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

В свой ход вам доступны следующие действия:

- **выложить квадрат на поле** и переместить на него свой корабль;
- **переместить свой корабль**, используя жетоны движения;
- **поменяться квадратами с другим игроком** (раз в ход).

Вы можете совершать действия в любом порядке. Каждое из них подробнее описано ниже.

Пример хода игрока

В свой ход Элина перемещает свой корабль дважды, используя 2 жетона движения.

Затем она выкладывает один из своих квадратов и сразу перемещает на него свой корабль, после чего использует последний жетон движения, чтобы переместить корабль ещё раз.

Потом Элина меняется квадратами с Эдуардом. Она выкладывает на поле последний (полученный от Эдуарда) квадрат и сразу перемещает на него свой корабль. Теперь её ход закончен.

Выкладывание квадратов

Выкладывайте лежащие перед собой квадраты на поле, чтобы отправиться на корабле в новые воды. В свой ход вы можете выложить не более трёх квадратов, если в игре от 1 до 3 участников, и не более двух квадратов, если в игре 4 участника. Не собирайте новые квадраты из стопки, пока не закончите свой ход.

Выкладывая квадраты, соблюдайте следующие требования.

1. **Соседство с кораблём.** Квадрат, на котором находится ваш корабль, называется вашей текущей территорией. Выкладывая новый квадрат, вы должны поместить его на свободное место, соседнее (сверху, снизу, слева или справа, **но не по диагонали**) с вашей текущей территорией.

Пример. Галочками отмечено, куда вы можете выложить новый квадрат, если ваш корабль находится на центральном квадрате.



2. **Правильное положение.** Все квадраты должны быть одинаково ориентированы (следите, чтобы стрелка в правом верхнем углу каждого квадрата указывала в ту же сторону, что и стрелка на квадрате штаба маячной службы).



3. **Подходящие края.** Края выложенного квадрата должны подходить к краям всех квадратов, с которыми он соприкасается (суша всегда должна быть рядом с сушей, а вода – с водой).

Пример. Эти квадраты не подходят друг к другу.



Пример. Эти квадраты подходят друг к другу.



4. **Обязательное перемещение.** Выложив квадрат, вы **должны** переместить на него свой корабль. Это перемещение бесплатно (**не переворачивайте** жетон движения).

5. **Движение по воде.** Так как корабли не могут пересекать сушу, выкладываемый квадрат должен соединиться с вашей текущей территорией водной границей.

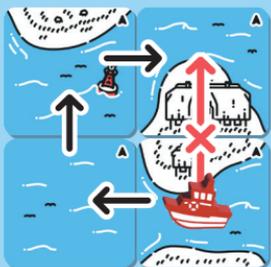
Пример. Края всех квадратов подходят друг к другу, однако квадрат сверху по центру нельзя выложить на это место, поскольку он не соединён водной границей с текущей территорией игрока.



Перемещение корабля

Вы можете использовать жетон движения, чтобы переместить свой корабль на соседний квадрат (сверху, снизу, слева или справа, **но не по диагонали**). Между вашей текущей территорией и новым квадратом **должна быть водная граница**, ведь корабли не ходят по суше.

Пример. Игрок, управляющий красным кораблём, не может использовать жетон движения, чтобы переместиться через сушу на квадрат над его текущей территорией (по красной стрелке), но может использовать 3 жетона движения, чтобы трижды переместиться по воде и оказаться на том же квадрате (по чёрным стрелкам).



Чтобы переместить свой корабль на соседний квадрат, используйте один жетон движения – переверните его красной стороной вверх. Так вы будете видеть, сколько ещё раз вы сможете переместить корабль до конца хода.



Жетон движения

Вы также можете сбросить лежащий перед вами квадрат, если не можете или не хотите разыгрывать его, чтобы переместить свой корабль на соседний квадрат.

Убирайте из игры сброшенные таким образом квадраты. Не переворачивайте при этом жетоны движения.

Обмен квадратами (для 2 и более игроков)

Один раз в ход вы можете обменять один свой неразыгранный квадрат на неразыгранный квадрат другого игрока (если он согласен). Новый квадрат немедленно становится доступен вам – положите его перед собой. Вы должны будете сбросить его, если не используете в этот ход.

Конец хода

Когда вы больше не можете или не хотите совершать действия, ваш ход заканчивается. Пройдите следующие этапы:

1. Сбросьте все лежащие перед вами неразыгранные квадраты (уберите их из игры и не замешивайте обратно в стопку квадратов). Затем возьмите новые квадраты (три, если в игре от 1 до 3 участников, или два, если участников 4).

Если вы играете в одиночку, то можете не сбрасывать 1 неразыгранный квадрат. В этом случае возьмите только 2 новых квадрата.

2. Переверните все использованные жетоны движения обратно синей стороной вверх.

Конец игры и подсчёт очков

Игра заканчивается, когда участники выложат на поле или сбросят все квадраты. Сложите очки за разведанные территории, двигаясь по рядам квадратов слева направо и сверху вниз. Только разведанные квадраты приносят очки.



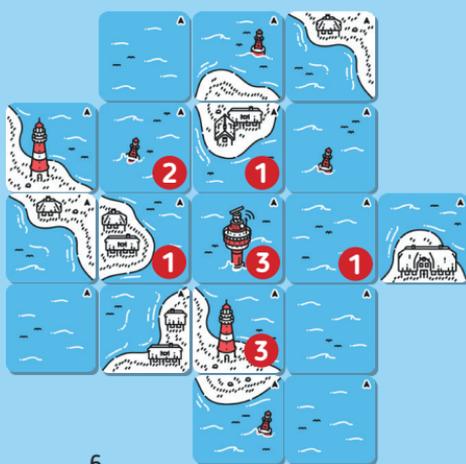
Квадраты с маяками

- **Разведанный квадрат с маяком** (включая штаб маячной службы) – **3 очка**.
- **Разведанный квадрат с буйем** – **2 очка**.
- **Любой другой разведанный базовый квадрат** – **1 очко**.



Квадрат с буйем

Пример. Это поле приносит 11 очков: 6 очков за 2 разведанных маяка, 2 очка за 1 разведанный буй и 3 очка за 3 оставшихся разведанных квадрата.



Чего вы достигли?

0–25 очков • Салаги

В море легко потеряться. Не опускайте руки!

26–35 очков • Матросы

Похоже, вы освоили самые азы!

36–45 очков • Капитаны

Хорошо сработано! Вам дует попутный ветер.

46–55 очков • Штурманы

Прекрасная работа! Вы буквально впитали в себя тайны этих вод.

56+ очков • Картографы

Невероятный труд! Слава о вашей сноровке не утихнет на берегах Северного моря.

Мини-дополнения

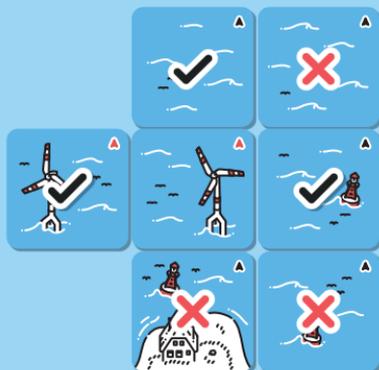
Освоившись с базовой игрой, вы сможете добавлять к партиям компоненты одного или обоих дополнений из этой коробки. Дополнительные квадраты можно узнать по красной стрелке в их верхнем правом углу ().

Каждое из дополнений привносит в игру новые квадраты и способы получать очки за исследование прибрежных вод. При подготовке перемешайте новые квадраты с базовыми. Для того чтобы получить очки по правилам дополнений, вы должны сначала полностью разведать квадрат, как и в обычной игре.

Ветрогенераторы

Ветрогенераторы, установленные в открытых водах, питаются сильными потоками воздуха, чтобы обеспечивать энергией городки на побережье Северного моря. **Разведанный квадрат с ветрогенератором приносит 1 очко плюс по 1 дополнительному очку за каждый квадрат с открытым морем по соседству** (сверху, снизу, слева или справа, но не по диагонали). Квадрат с открытым морем – это квадрат, на котором нет суши. На нём могут располагаться другие ветрогенераторы, буи и штаб маячной службы.

Пример. Ветрогенератор в центре приносит 4 очка: 1 очко за то, что квадрат разведан, и 3 очка за 3 соседних с ним квадрата с открытым морем (отмечены галочками). Другие квадраты не учитываются, потому что это либо не квадраты с открытым морем, либо они не находятся по соседству с ветрогенератором.

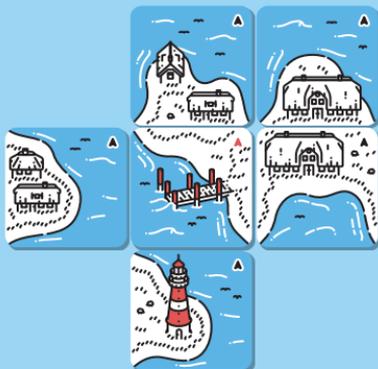


Пирсы

Пирсы радуют жителей побережья, потому что позволяют им комфортно перемещаться между островами, где они живут и работают.

Разведанный квадрат с пирсом приносит 1 очко плюс по 1 дополнительному очку за каждое здание на участке суши, к которому он примыкает. Квадрат с пирсом должен быть разведанным, однако суша может быть неразведанной или незавершённой и всё равно принести дополнительные очки.

Пример. Этот пирс принесёт 5 очков: 1 очко за то, что квадрат разведан, и 4 очка за домики на суше.



Подсчёт очков в игре с дополнениями

Если вы бывалый моряк, от вас ждут большего! В таблице ниже показано, сколько очков вам нужно набрать, чтобы получить ранг при игре с дополнениями. Полные описания каждого ранга читайте на с. 7.

Ранг	Без дополнения	С одним дополнением	С двумя дополнениями
Салаги	0–25	0–35	0–45
Матросы	26–35	36–45	46–55
Капитаны	36–45	46–55	56–65
Штурманы	46–55	56–65	66–75
Картографы	56+	66+	76+

Разработка и иллюстрации: Торбен Рацлафф.

Развитие: Алекс Катлер.

Вёрстка и редакция правил: Гвен Руэлл.

Графический дизайн: Петер Воккен.

Особую благодарность заслуживают:

Юстина Бартель, Анке Гюнтер, Виктор Белзер, Гринет Хорнке, Ясмин Бурместер, Spielwerk Hamburg и разработчики игр из Северной Каролины.

pandasaurusgames.com

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор: Владислава Орешонок.

Редактор: Иван Реморов.

Переводчик и корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Михаил Кузнецов.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ – компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

crowdgames.ru