

# Serenissima

A game by Dominique Ehrhardt – Artwork by D. Ehrhardt – Cover by Arnaud Demaegd

## Правила игры

*Возьми под контроль нацию Средиземноморья 15 века. Шли свои галеры полные солдат и товаров по волнам Средиземного моря. Занимай наиболее выгодные стратегические позиции, забивай склады товаром и накапливай капитал, что бы сделать свою империю наиболее преуспевающей.*

*перевод правил Виталий Носов*

## Цель игры

Игроки берут на себя роли торговцев в Средиземном море 15 века. Путем сделок и нападений на конкурентов игроки пытаются распространить свое влияние на эту часть мира. К концу игры побеждает богатейший игрок.

## Подготовка к игре

(4 игрока)

Перед первой игрой бережно наклейте стикеры с цифрами на пластиковые галеры.



Поместите игровое поле в центр стола. Галеры, маркеры форта и базилики, кубики товаров, деньги и карточки портов поместите рядом с игровым полем.

Белую фишку поместите на начальное поле трека ходов (A).

Кубики галер поместите рядом с колесом (B). Черную фишку поместите на место дожа на этом же колесе.

Пять карт дожа перемешайте и положите рубашкой вверх на левую часть герба Венеции (C). Правая часть используется для сброшенных карт дожа.

Участники игры случайным образом выбирают первого игрока. Каждый игрок получает 22 матроса своего цвета и 5 дукатов. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники игры выбирают свой начальный порт из пяти возможных (G), и одну галеру. Как только игрок выбрал галеру, он кладет кубик своего цвета на колесо, в сектор соответствующий номеру выбранной галеры. Игрок ставит 3 своих матроса в выбранный порт и 3 моряка на свою галеру. Галера помещается в морской зоне выбранного порта. Игрок берет себе карту выбранного порта и кладёт перед собой.

После того, как все игроки выбрали порт и галеру, они выбирают вторую галеру. Выбор второй галеры происходит против часовой стрелки, начиная с последнего игрока. Вторая галера помещается рядом с первой с тремя матросами на борту.

Дукаты имеют две стороны. Перед началом игры ее участники должны договориться о том, будут они держать деньги при себе всю игру в открытом виде или в закрытом виде.

## Состав игры.



15 галер

II	I2	I3	I4	I5
I	2	3	4	5

1 лист с наклейками



120 моряков  
(30 для каждого игрока)



24 кубика галер  
(6 для каждого игрока)



14 кубиков дерева



12 кубиков камня



12 кубиков мрамора



12 кубиков вина



10 кубиков золота



10 кубиков специй



19 карт порта



5 карт Дожа



4 карты помощи



4 карты закрытых портов



5 маркеров базилики



5 маркеров форта



5 специальных кубиков



1 белая и 1 черная фишка



A) Трек ходов

B) Круг

C) Место для карт Дожа

D) Порт

E) Товар производимый портом (мрамор)

F) Портовый склад

G) Начальные порты



54 монеты  
(1, 5, 10 & 50 Дукатов)

# Обзор игры

## (4 игрока)

Игра длится от 5 до 11 ходов. Ход состоит из последовательной (в порядке номеров) активации галер. В конце хода переворачивается верхняя карта дожа. После этого наступает следующий ход.

## Игровой ход

Черная фишка перемещается по часовой стрелке по кругу на игровом поле на первое поле, содержащие кубик игрока. Собственник галеры может либо активировать ее, либо сделать инвестиции в свою торговую империю.

### A) Активация галеры

Фаза активации галеры разбита на три шага: Погрузка /Передвижение/Продажа или Сражение. Игрок не обязан выполнять все шаги, но они обязательно выполняются в перечисленном порядке, сначала всегда погрузка, потом перемещение и в конце фазы продажа или сражение.

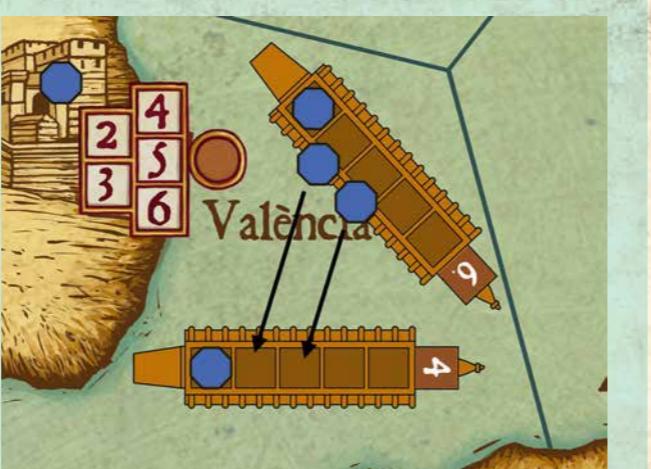
**Погрузка.** Во время этого шага собственник галеры может загрузить на борт из порта, где галера стоит, моряков или товары. Каждая галера имеет всего пять мест под товары и моряков.

**Моряки.** Собственник галеры может распределить своих моряков между портом и галерой по своему желанию.

Если порт находится в собственности игрока (то есть моряки игрока находятся в порту), активный игрок может поместить моряков из порта или другой своей галеры, находящейся в том же порту, на активную галеру. Игрок так же может переместить матросов с активной галеры в свой порт или на другую свою галеру.

Если порт нейтральный или находится под контролем противника, то игрок может переместить моряков с активной галеры на другую свою галеру, находящуюся в той же морской зоне, но не может высадить моряков в порт.

**Ограничение по вместимости.** Галера может вместить до 5 моряков и должна содержать хотя бы одного моряка. Галера без матросов считается затопленной и снимается с игрового поля. Соответствующий кубик снимается с колеса. Игрок имеет право затопить галеру по своему желанию. Максимальное число моряков, которое может находиться в порту, равно вместимости складов данного города. К примеру, Валенсия имеет пять складов, значит, в городе может находиться максимум 5 моряков. Не разрешается полностью покинуть порт, забрав из него всех моряков, хотя бы один должен оставаться в порту.



Галера 4 находится в Валенсии и является активной. Синий игрок решает активировать галеру и перемещает двух моряков с галеры 6 на галеру 4. Он не может переместить на галеру моряка с порта. Синий игрок может переместить моряка с галеры 4 в порт или на галеру 6, но при этом галера 4 будет потоплена.

**Товары.** Игрок может погрузить на активную галеру товары, производимые портом.

Если порт под контролем игрока, то он загружает первый товар, производимый портом, бесплатно. Каждый следующий загружаемый товар стоит 1 дукат. Деньги платятся в банк.

Если порт нейтральный, то каждый загружаемый товар стоит 1 дукат. Деньги платятся в банк.

Если порт принадлежит противнику, то каждый загружаемый товар стоит 1 дукат. Деньги платятся хозяином порта.

Активный игрок так же может бесплатно перемещать товар с активной галеры на другую свою галеру, находящуюся в той же морской зоне, или, наоборот, с другой галеры на активную.

**Ограничение по вместимости.** Галера может вместить до 4 кубиков товара (как минимум одно место должно быть занято матросом). Во время активации галеры, игрок может скинуть товары за борт, что бы освободить место на галере.



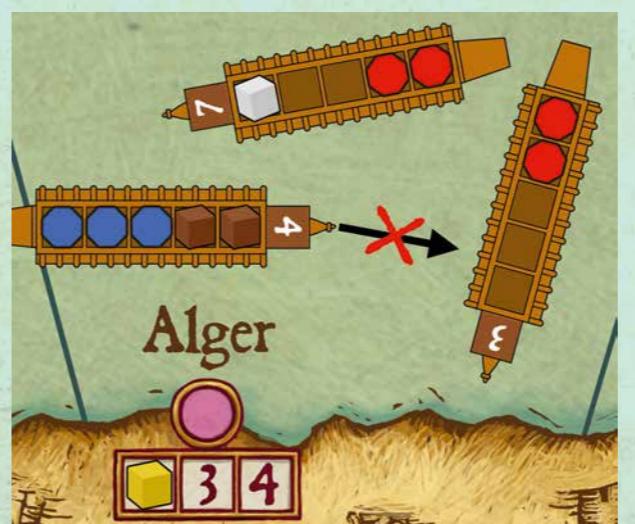
Синий игрок загружает товары на галеру 4. Валенсия производит дерево. Игрок загружает два кубика дерева на галеру и платит в банк 1 дукат (первый кубик бесплатно для владельца порта).

**Перемещение.** Во время этого шага игрок может переместить активную галеру по игровому полю. Дальность перемещения зависит от количества моряков на борту. За каждого моряка галера может быть перемещена на одну смежную морскую зону.



Синий игрок двигает галеру 4. Так как на галере находятся 3 моряка, игрок может переместить корабль на 3 морских зоны. Игрок двигает галеру к Триполи.

**Блокада перемещения.** Если во время перемещения галера заходит в морскую зону, где находится одна или более галер противника, и число моряков на их борту превосходит число матросов на активной галере (матросы в порту не принимаются во внимание), то противник может объявить блокаду перемещаемой галере. При блокаде активная галера немедленно заканчивает перемещение и переходит к шагу три (продажа или сражение). Нельзя объявить блокаду галере в морской области, где она начинает свое движение. Если галера зашла в область с галерами нескольких игроков, то сначала игрок с наибольшим количеством матросов на своей галере/галерах решает, применить блокаду или нет, затем следующий участник игры и т.д. В случае равенства моряков, первым решение о блокаде принимает хозяин галеры с наименьшим номером.



Синяя галера во время перемещения к Триполи встречает две галеры красного игрока в Алжире. Так как у красного игрока 4 моряка против 3 у синего, красный игрок объявляет блокаду и галера номер 4 заканчивает свое передвижение.

Перед перемещением в морскую зону игроки могут договориться между собой о блокаде или ее отсутствии, но никто не обязан соблюдать соглашение! Игроки не имеют права обмениваться товарами или дукатами между собой.

**Продажа или сражение.** Во время этого шага игрок может продать товар в порт или начать сражение, что бы завоевать нейтральный или принадлежащий противнику порт или напасть на галеру противника.

**А) Продажа товара:** игрок может продать один или несколько кубиков товара с активной галерой в порт, в который приплыла галера. Тип продаваемого товара не должен совпадать с производимым портом, или товаром уже имеющимся на складе порта. Каждый тип товара может быть лишь раз продан порту. За каждый проданный тип товара, игрок помещает соответствующий кубик на поле склада с наименьшим числом и:

Если порт принадлежит активному игроку, то он ничего не получает.

Если порт нейтральный или принадлежит противнику, то активный игрок берет из банка сумму, указанную на клетке склада (от 2 до 6 дукатов).

**Специи.** Если игрок продал специи (фиолетовые кубики), он получает бонус в 2 дуката (продажа в своем порту 2 дуката, в чужом или нейтральном от 4 до 8 дукатов).

**Вино.** Карточка порта имеет две стороны: нейтральную сторону и с изображением винограда. Изначально карточка порта кладется нейтральной стороной вверх. Как только на склад порта продано вино, карточка переворачивается. Порт, производящий вино не имеет нейтральной стороны.



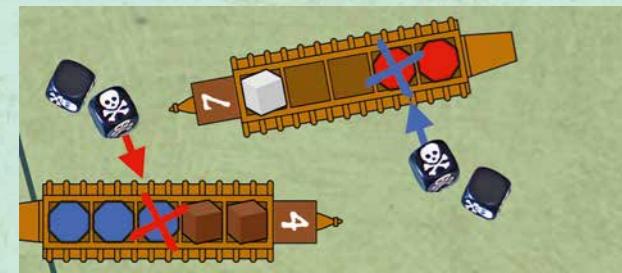
Синий игрок решает продать 1 кубик дерева в Алжир. Красный игрок вновь накладывает блокаду, теперь на продажу товара. Синий игрок должен либо завершить ход, либо начать сражение.

**Блокада во время продажи.** Правила блокады применимы и к продаже. Противник может объявить блокаду и предотвратить продажу товаров активным игроком. При подсчете матросов, моряки, находящиеся в порту в учет не берутся. После объявления блокады активный игрок может либо объявить сражение, либо закончить свой ход.

**В) Сражение.** Игрок может во время этого шага напасть на одну или несколько галер в той морской зоне, где корабль закончил движение, или попытаться захватить порт.

**Сражение против галер.** Перед началом сражения активный игрок определяет военную мощь своей галеры, которая равна количеству моряков на галере минус число морских зон, на которое переместился корабль. Военная мощь защищающегося корабля всегда равна количеству моряков на борту. Битва производится путем одновременного броска кубиков.

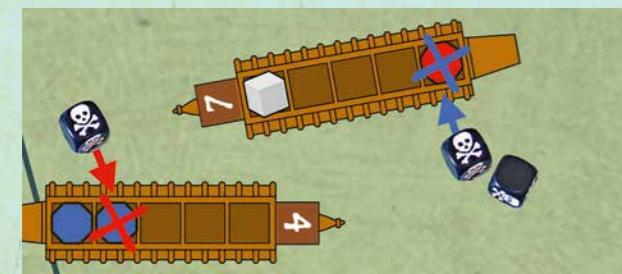
**Первый раунд сражения.** Игроки бросают кубики в количестве равном военной мощи их кораблей.



Синий игрок начинает сражение. Он решает атаковать галеру номер 7. Военная мощь синей галеры равна 2 (3 моряка минус перемещение на одну область). Военная мощь красной галеры так же равна 2. Игроки бросают по два кубика. Оба они наносят по одному ранению друг другу.

Противнику наносится один пункт ущерба за каждый выпавший череп. За каждый ущерб игрок снижает с галерами одного матроса и помешает в свой резерв.

**Следующие раунды.** По завершению каждого раунда сражения атакующий игрок может прекратить битву. В этом случае ход активного игрока заканчивается. Если атакующий игрок решил продолжить битву, то игроки вновь определяют военную мощь своих галер и кидают кубики.



Синий игрок решает продолжить сражение. Его военная мощь все еще равна 2. Военная мощь красного игрока 1. Игроки бросают кубики и опять наносят друг другу по 1 ранению. Красная галера потоплена.

Если атакующий игрок не потерял ни одного матроса, его военная мощь не меняется. Если у него есть потери, то новая военная мощь равна количеству моряков на галере, но она не может превосходить начальную военную мощь. Военная мощь защищающейся галеры равно количеству моряков на борту.

**Конец сражения.** Как только одна из сторон не имеет более моряков на борту, сражение заканчивается. Если проиграла атакующая сторона, ее галера потоплена. Она убирается с поля, а соответствующий кубик убирается с круга. Если проиграла защищающаяся сторона, происходит все то же самое. Однако победивший игрок может забрать товар с потопленной галерой, если у него есть место, куда его можно поместить (матросы не могут быть сброшены за борт для освобождения места на галере).

Пример. Красная галера потоплена. Синий игрок решает забрать себе кубик мрамора. Далее он может продолжать сражение против другой галеры или может попытаться захватить порт. Военная мощь красной галеры стала 1. Игрок решает закончить ход.

### Сражение против нескольких противников.

Если активная галера закончила перемещение в области с несколькими кораблями противников, активный игрок выбирает одну цель атаки и завязывает с ней сражение. После его окончания, он может напасть на следующий корабль противника.

**Сражение за порт.** Сражение за порт зависит нейтральный он или принадлежит противнику.

**Если порт нейтральный,** то активный игрок может просто объявить его своим владением, выгрузив с активной галеры в порт одного или



Галера номер 8 активная. Она только что переместилась к Наполи. На галере есть кубик дерева, который можно продать в порт, но оранжевый игрок решает захватить порт, переместив туда моряков с галеры. Черный игрок не может помешать захвату, так как количество его моряков не превосходит число моряков оранжевого игрока. Оранжевый игрок берет карточку порта себе.

нескольких моряков. Если на галере находится всего один моряк, то его можно переместить в порт, затопив корабль. При захвате нейтрального порта соответствующая карточка берется из резерва и кладется перед игроком. Можно захватить порт, если галера противника находится в той же морской зоне, но она не может объявить блокаду.

**Если порт принадлежит кому-то еще,** активный корабль должен драться. Если в водах порта находится галера игрока, которому принадлежит порт, то активный игрок сначала должен напасть на галеру, прежде чем атаковать порт. Нет необходимости драться с кораблями других игроков, так как они не могут объявить блокаду атаки порта. Правила сражения за порт аналогичны правилам битвы галер между собой (если в порту нет форта). В конце сражения активный игрок может высадить в порт своих матросов, что бы взять контроль над портом. Если на галере остался только один матрос, то игрок может высадить его в порт, затопив галеру. Игрок забирает карточку порта у защитника и становится его новым хозяином. Если в результате сражения обе стороны лишились матросов, порт становится нейтральным, а его карточка возвращается в банк.

**Форт.** Если в порту построен форт, то до начала сражения защитник кидает два кубика за форт и немедленно применяет выпавший ущерб к галере атакующего игрока. Форт применяется лишь раз за сражение, но остается постоянно в порту несмотря ни на что. Форт не атакует корабли, торгующие с портом.

**Блокада и сражение.** Игрок может объявить блокаду, если противник пытается захватить нейтральный порт, в водах которого находятся корабли игроков. Активный игрок в этом случае может либо закончить свой ход, либо напасть на блокирующий корабль, прежде чем захватить нейтральный порт. Затем ход активного игрока заканчивается (он не может двигать активную галеру или торговатъ).

**Последний порт игрока.** Если у игрока остался последний порт, на него нельзя нападать.

### В) Инвестиции

Вместо активации галеры игрок может совершить инвестиции в свою торговую империю. В своих портах он может:

**Нанять матросов.** Каждый нанятый матрос стоит 1 дукат. Игрок может нанимать матросов в своих портах, пока хватает денег и места в порту. Он так же может располагать матросов на своих галерах, которые находятся в водах порта (порт обязательно должен быть собственностью игрока).

**Купить галеру.** Игрок может купить только одну галеру за фазу инвестиций. Стоимость галеры равна 1 дукату, умноженному на количество галер игрока, которые уже находятся в игре. Новые галеры располагаются всегда в порту, принадлежащему активному игроку.

**Построить форд.** Форд стоит 2 дуката. Форд может быть построен только в порту, где есть в наличии дерево и камень (неважно производит его порт или товар лежит на складе). Кубики дерева и камня не убираются со склада. В порту может быть построен только один форд.

**Построить базилику.** Базилика стоит 2 дуката. Базилика может быть построена только в порту, где есть в наличии золото и мрамор (неважно производит его порт или товар лежит на складе). Кубики золота и мрамора не убираются со склада. В порту может быть построена только одна базилика.

### Конец хода

Как только все галеры были активированы, черная фишка устанавливается на клетку с дожем. Верхняя карта дожа открывается. В зависимости от значения карты белая фишка перемещается вперед по треку ходов.

**Карта с вином.** Белая фишка не перемещается. Игроки получают по 3 дуката за каждый порт содержащий или производящий вино. Карта сбрасывается в колоду бито.

**Одни песочные часы.** Белая фишка перемещается вперед по треку ходов на одно деление. Если фишка достигает желтой клетки, происходит подсчет очков. Карта сбрасывается в колоду бито.

**Двое песочных часов.** Белая фишка перемещается вперед по треку ходов на два деления. Если фишка достигает желтой клетки или прошла ее, происходит подсчет очков. Карта сбрасывается в колоду бито.

**Двое песочных часов и стрелки.** Белая фишка перемещается вперед по треку ходов на два деления. Если фишка достигает желтой клетки или прошла ее, происходит подсчет очков. Все оставшиеся карты дожа и колода бито перемешиваются между собой и формируют новую колоду дожа.

**Игроки, имеющие меньше двух галер.** После того, как карта дожа открыта и выполнен возможный подсчет очком, игроки, имеющие на поле меньше двух галер, получают возможность сделать специальные инвестиции. Они могут потратить свои дукаты на покупку галер и моряков, что бы в начале следующего хода иметь на поле две галеры.

### Подсчет очков

Если белая фишка достигает желтой клетки на треке ходов или проходит ее, происходит подсчет очко. Все игроки получают дукаты:

Каждый порт приносит деньги согласно наполненности его складов (0 за пустые склады, 20 дукатов за полностью заполненные склады).

Каждая базилика приносит 5 дукатов.

Если игроки скрывают друг от друга свои деньги, они должны объяснять оппонентам сумму своей прибыли во время подсчета очков.





Склады Валенсии содержат 4 кубика товаров. В порту построена базилика. За этот порт игрок получает 20 дукатов (15 за склады и 5 за базилику).



## Конец игры

Игра заканчивается после третьего подсчета очков. Самый богатый игрок объявляется победителем. В случае ничьей, игрок, обладающий наибольшим числом портов, выигрывает игру.



## Варианты игры

### Три игрока

Игра имеет следующие отличия от игры вчетвером:

Игроки используют 26 матросов вместо 22.

Игроки используют 12 галер вместо 15 (галеры от 13 до 15 остаются в коробке).

Белая фишка устанавливается на начальное место для троих игроков (клетка красного цвета). Подсчет очков происходит, когда белая фишка останавливается или проходит красные клетки.

Перед началом игры закрывается порт с деревом, порт с вином, порт с камнем и порт с мрамором. Положите на эти порты карточки закрытого порта. Закрытые области можно пересекать, но в них нельзя осуществлять коммерческой деятельности.

### Два игрока

Игра имеет следующие отличия от игры вчетвером:

Игроки используют 30 матросов вместо 22.

Игроки используют 12 галер вместо 15 (галеры от 13 до 15 остаются в коробке).

Белая фишка устанавливается на начальное место для двух игроков (клетка красного цвета).

Подсчет очков происходит, когда белая фишка останавливается или проходит красные клетки.

Перед началом игры закрывается порт с деревом, порт с вином, порт с камнем и порт с мрамором. Положите на эти порты карточки закрытого порта. Закрытые области можно пересекать, но в них нельзя осуществлять коммерческой деятельности.

Игроки начинают игру с тремя галерами (каждая выбирается в порядке противоположном предыдущему направлению). Каждая галера содержит по 3 матроса.



## Стратегия игры

Вот несколько советов по игре.

В начале игры продайте товары в нейтральные порты как можно быстрее.

Как только у вас появились деньги, покупайте галеру! После продажи товара в нейтральный порт, плывите к нему другим кораблем (с одним товаром из начального порта на борту) и захватывайте порт.

Возьмите на борт первого корабля один бесплатный товар с нового порта и товар со второго корабля и плывите продавать товары в следующий нейтральный порт.

И снова захватите его.

Стройте базилики! Не стоит строить форты для защиты маленьких портов. Помните, что в игре можно построить только 5 зданий каждого типа, так что пошевеливайтесь!

Предпочтительно держать моряков не в порту а на корабле, если тот находится на рейде. Это позволит вам эффективно производить блокаду проплывающих мимо галер.

В начале игры предпочтительно выбирать галеры с наименьшим номером. Галеры с большими номерами хороши уже к концу игры.