



Флот
гра з кістками

Огляд	2
Приготування	3
Як грати	4
Кінець гри	6
Соло-режим	10

Вступ

Якоїсь миті небо над мальовничою затокою Ридбек стає невинно-блакитним, а високо вгорі пропливають хмаринки, що нагадують видру в танці. Однак раптом погода стає непередбачуваною, небо темніє, синіє й ось-ось стане пурпуровим. Боязливі траулери повертають назад і шукають прихистку в гавані, щоб перечекаати близьку бурю в стінах корчми, але не ви. Коли інші ховаються всередині, ви зі своїм флотом рибальських суден вирушаєте прямо в пашечку бурхливої бурі, попри скажені води. Ви готові зіграти в кістки з долею, бо кидати кістки – це весело. Правда доти, поки ви не опинитеся на дні морському.

Огляд

Це гра в жанрі «кидай-записуй». Щораунду ви вибиратимете кістки й відмічатимете результати у відповідних клітинках на своєму листі очок. Вам треба спіймати своїми човнами якомога більше риби, звести будівлі на небережній біля верфі та відвідати гавань. Але не нехтуйте монетами, що можуть дати вам бонусні дії, якими ви можете скористатися де завгодно на своєму листі. Ви маєте 10 раундів, щоб довести, що ви «найпросоленіший» капітан серед усіх своїх суперників!

Вміст гри



Лист очок

10 кісток:

- 6 кісток човнів
- 4 кістки міста


1 маркер першого гравця

3 жетони капітана

10 карт трофеїв

5 карт капітанів

Приготування

1. Дайте кожному гравцеві олівець і поле-планшет. На цьому планшеті ви відмічатимете набрані очки.
2. Кожен кидає 1 кістку човнів, визначаючи свій стартовий бонус. Потім кожен на планшеті закреслює перших 3 клітинки того типу човна, що випав на кістці. (Якщо вам випали , перекиньте кістку.) Отже, ви негайно здобуваєте ліцензію й човен того ж типу.
3. Створіть комплекти кісток (див. нижче), взявши кістки човнів і кістки міста відповідно до кількості гравців. У кожному комплекті завжди буде на 1 кістку більше, ніж є гравців. Решту кісток поверніть у коробку.

КОМПЛЕКТ КІСТОК ЧОВНІВ КОМПЛЕКТ КІСТОК МІСТА

4 гравці = 5 кісток човнів

4 гравці = 4 кістки міста + 1 кістка човнів

3 гравці = 4 кістки човнів

3 гравці = 3 кістки міста + 1 кістка човнів

2 гравці = 3 кістки човнів

2 гравці = 2 кістки міста + 1 кістка човнів

4. Дайте маркер першого гравця будь-якому гравцеві.



Кістка човнів



Кістка міста



Як грати

«Флот: гра з кістками» триває 10 раундів. Кожен раунд складається з таких фаз:

1. **ФАЗА «ЧОВЕН»:** киньте комплект кісток човнів; всі по черзі беруть по 1 кістці.
2. **ФАЗА «ДОХІД»:** кожен гравець одержує 1 монету.
3. **ФАЗА «РИБОЛОВЛЯ»:** всі спущені на воду човни ловлять рибу (ПАРНІ РАУНДИ)
4. **ФАЗА «МІСТО»:** киньте комплект кісток міста; всі по черзі беруть по 1 кістці.

У фазах «Човен» і «Місто» ви виберете кістки (по черзі) й відмічаєте відповідну клітинку на листі. Ви завжди будете використовувати 2 кістки в кожній фазі: вибрану вами кістку та останню позосталу кістку, чий дію в кінці фази всі гравці будуть виконувати одночасно.

1. ФАЗА «ЧОВЕН»

Перший гравець кидає комплект кісток човнів. Потім кожен гравець (по черзі) вибирає 1 кістку з доступних і відмічає найвищу вільну клітинку в секції на листі (див. Приклад А). Шойно ви забрали кістку, як інший гравець не може нею скористатися. Потім усі гравці одночасно виконують дію останньої кістки.

Приклад А: Михайло останній вибирає кістку в поточній фазі «Човен». Зараз він повинен вибрати між кісткою креветок та омарів. Йому підходять обидві, але він вибирає омарів, щоб інші гравці не змогли ними скористатися. Тепер він відмічає найвищу відкриту клітинку в секції омарів на своєму листі. Отже, залишилася кістка креветок, що її тепер використовують усі гравці разом з Михайлом.

Коли ви відмічаєте клітинку активації (круглу) в лівій верхній секції листа, ви одразу **спускаєте човен на воду** або **активуєте ліцензію** відповідного типу.

- [Ч] = спустити човен
- [Л] = активувати ліцензію
- [?] = ваш вибір (човен чи ліцензія)

Спуск човна на воду

Відмітьте клітинку поруч з найвищим доступним човном цього типу. Тепер цей човен спущений на воду й ловитиме рибу під час фази «Риболовля» (лише під час ПАРНИХ раундів).

Активация ліцензії

Відмітьте клітинку поруч з найвищою доступною ліцензією цього типу. Тепер бонус за цією ліцензією активний до кінця гри. (Див. *Бонуси ліцензій*, с. 7.)

Три монети

Якщо ви вибираєте кістку «3 монети», то відмічаєте три наступні три клітинки на доріжці монет. (Див. *Доріжка монет*, с. 3.)

2. ФАЗА «ДОХІД»

У цій фазі кожен гравець одержує 1 монету на доріжці монет (стандартний дохід), застосовуючи теж будь-які бонуси доходу (з будівель чи ліцензій на омарів), які має.

3. ФАЗА «РИБОЛОВЛЯ»

Примітка: цю фазу грають ЛИШЕ в ПАРНИХ раундах!

У цій фазі кожен спущений на воду човен ловить рибу – це відбувається одночасно для всіх гравців. Відмітьте 1 клітинку риби на кожному спущеному на воду човні. **ВИНЯТОК:** човни для лову устриць завжди ловлять 2 риби за раз. Якщо човен заповнений (відмічені всі клітинки для риб), він більше не може ловити рибу.

Якщо ви маєте кілька спущених на воду човнів одного типу (наприклад, 2 човни для лову меч-риби), ви ловите по 1 рибі для кожного спущеного на воду човна!

Приклад Б: у Ганні вже є 5 спущених на воду човнів. Під час фази «Риболовля» вона ловить 1 рибу на кожному з човнів для лову тріски, 1 рибу на човні для креветок і 2 риби на човні для устриць. Вона не може ловити рибу човном для лову омарів, бо він уже заповнений.

4. ФАЗА «МІСТО»

Перший гравець кидає комплект кісток міста. Потім кожен гравець (по черзі) вибирає 1 кістку з доступних, і відмічає найвищу вільну клітинку в секції на листі. Шойно ви забере кістку, як ніхто інший вже не може нею скористатися. Потім усі гравці одночасно використовують останню, ніким не вибрану кістку.

Примітка: в комплекті кісток міста завжди є 1 кістка човнів!

- Якщо ви вибираєте кістку гавані, то відмічаєте найвищу вільну клітинку на будь-якому човні в гавані.
- Якщо вибираєте кістку верфі – відмічаєте найвищу вільну клітинку в будь-якій її будівлі.
- Якщо вибираєте кістку ринку – одержуєте монети.
- Якщо вибираєте кістку човна – відмічаєте найвищу вільну клітинку у секції моря (як у фазі «Човен»).

Приклад В: Сергій вибирає кістку гавані, що дозволяє йому відмітити найвищу вільну клітинку будь-якого човна в секції ГАВАНІ. Він вибирає клітинку Інуїта, таким чином спускаючи на воду човен, що ловитиме по 1 рибі в кожній фазі «Риболовля».

Будівлі ВЕРФІ приносять бонуси, що активуються при завершенні будівлі. Кодна завершена будівля дає ПО в кінці гри.

Кожне судно в ГАВАНІ має свої властивості й ефекти. Всі судна (крім «Яхт-клубу») трактують як човни, і їхні бонуси трактують як бонуси човнів.

На РИНКУ гравець може одержати монети, залежно від загальної кількості риби, спійманої всіма його суднами. *Детальніше див. секцію Ринок.*

Кінець раунду

У кінці раунду перший гравець передає маркер першого гравця суперникові лворуч і починається новий раунд.

Кінець гри

Після десятого раунду гра закінчується. Всі гравці рахують свої ПО у 5 категоріях, що визначити переможця:

- **РИБА:** 1 ПО за кожну пійману рибу на всіх човнах (+ краб, баржа та інuit)
- **ЧОВНИ:** ПО за кожен спушений на воду човен
- **ЛІЦЕНЗІЇ:** ПО за ліцензії (ліцензії на краба, + будь-які ліцензії 3-го рівня)
- **БУДІВЛІ:** ПО за будівлі верфі
- **БОНУСИ:** ПО за бонуси від ліцензії на краба (щонайбільше 10 ПО)

Приклад Г: у кінці партії Олена підраховує свої переможні очки (ПО): 32 ПО за стійману рибу, 11 ПО за спушені на воду човни, 15 ПО за ліцензії та 10 ПО за будівлі. А як вона вибрала бонус за краби, що каже «1 ПО за кожні 6 риб», то вона набирає ще 5 бонусних ПО. Разом вона набрала 73 ПО.

Перемагає гравець з найбільшою кількістю ПО. У разі нічиєї перемагає гравець, що наловив найбільше риби. А якщо далі нічия – перемагають обидва.

Доріжка монет

Щоразу, як ви одержуєте монети, відмічайте їх на доріжці монет (1 монета = 1 клітинка). Коли відмічаєте клітинку-зірку, ви одержуєте так звану зіркову дію, що дозволяє вам негайно відмітити будь-яку саму найвищу вільну клітинку де загодно на вашому листі. Якщо це клітинка з активацією якоїсь дії, негайно виконайте її.

Приклад Г: Сергій одержує 3 монети й відмічає 3 клітинки на своїй доріжці монет, включаючи 1 клітинку-зірку, що активує зіркову дію. Отже, Сергій може одразу позначити найвищу вільну клітинку де загодно на своєму листі. Він вирішує відмітити найвищу вільну клітинку в «Рибальських снастях».

Примітка: якщо ви одержуєте зіркову дію під час фази «Риболовля», то виконаєте її після завершення ловлі.



Використання кісточки як монети

У будь-який момент ви можете одержати 1 монету замість того, щоб використовувати кістку за її безпосереднім призначенням. Цією кісткою може бути та, яку ви вибрали самі, або та, що залишилася останньою й нею користуються всі гравці одночасно.

Бонуси ліцензій

Ви одержуєте бонуси, коли активуєте ліцензії під час гри. Активуючи більше, ніж 1 ліцензію одного типу, ви замінюєте поточний бонус сильнішим (наступного рівня), а не сумуєте поточні. Крім того, щоразу, як ви активуєте другу ліцензію якогось типу, ви одразу одержуєте 2 монети. Всі ліцензії 3-го рівня дають ПО в кінці гри.

ЛІЦЕНЗІЇ НА КРЕВЕТКУ

1. Вибравши кістку з креветкою, ви можете використати її як човен будь-якого типу.
 2. Вибравши кістку з креветкою, можете використати її як човен будь-якого типу ТА виконати зіркову дію (себто відмітити загалом 2 клітинки).
 3. Вибравши кістку з креветкою, можете використовувати її як 2 човни будь-якого типу ТА виконати зоряну зіркову дію (відмітити загалом 3 клітинки).
- Примітка:** бонуси ліцензій на креветку стосуються **ЛИШЕ** кістки, вибраної вами у ваш хід.

ЛІЦЕНЗІЇ НА ТРИСКУ

1. Спустивши човен на воду, одержуєте 1 монету.
2. Спустивши човен на воду, одержуєте 2 монети.
3. Спустивши човен на воду, одержуєте 3 монети.

ЛІЦЕНЗІЇ НА ОМАРИВ

1. У фазі «Дохід» одержуєте 1|2 монети, як маєте принаймні 2|8 спушених на воду човнів.
2. У фазі «Дохід» одержуєте 1|2 монети, як маєте принаймні 2|5 спушених на воду човнів.
3. У фазі «Дохід» одержуєте 1|2|3 монети, як маєте принаймні 2|5|10 спушених на воду човнів.

ЛІЦЕНЗІЇ НА МЕЧ-РИБУ

1. Після фази «Риболовля» можете виконати 1 зіркову дію.
2. Після фази «Риболовля» можете виконати зіркову дію й одержати 1 монету.
3. Після фази «Риболовля» можете виконати 2 зіркові дії посліпль.

Примітка: бонуси ліцензій на Меч-рибу НЕ стосуються приватної фази «Риболовля» спричиненої Яхт-клубом.

ЛІЦЕНЗІЇ НА УСТРИЦІ

1. Під час «Риболовлі» можете не відмічати другу рибу на човні для лову устриць, а натомість одержати 1 монету. Це можна зробити 1 раз за кожен спушений на воду човен для устриць. Ваші човни для устриць вміщують по 6 риб.
2. Під час «Риболовлі» можете не відмічати другу рибу на човні для лову устриць, а натомість одержати 1 монету. Це можна зробити 1 раз за кожен спушений на воду човен для устриць. Ваші човни для устриць вміщують по 8 риб.
3. При «Риболовлі» можете не відмічати другу рибу на човні для лову устриць, а натомість одержати 1 монету. Це можна зробити 1 раз за кожен спушений на воду човен для устриць. Ваші човни для устриць вміщують по 10 риб.





Човни у гавані

ЛОВЛЯ КРАБА – відмітивши першу активаційну клітинку, ви негайно активуєте ліцензію на краба й вибираєте 1 доступний бонус. Вибраний вами бонус стає недоступним іншим гравцям. Коли ви відмічаєте наступну активаційну клітинку, спускаєте на воду човен для ловлі краба, що ловитиме рибу, як зазвичай. У кінці гри ліцензія дає 5 ПО, плюс вибраний бонус може дати щонайбільше 10 ПО.

ЯХТ-КЛУБ – щоразу відмічаючи активаційну клітинку, ви виконуєте приватну фазу «Риболовлі», ловлячи 1 рибу з кожного човна, як зазвичай. Ваші суперники НЕ ловлять рибу під час вашої приватної фази ловлі. Всі бонуси човнів (за винятком Меч-риби) дійсні.

НАУКОВЕ СУДНО – щоразу відмічаючи активаційну клітинку, ви спускаєте на воду наукове судно. Кожне з них дасть 1 ПО в кінці гри. Усі бонуси човнів дійсні.

БАРЖА – відмітивши активаційну клітинку, на початку кожної фази «Риболовлі» (включаючи будь-яку приватну фазу ловлі, спричинену Яхт-клубом), баржа ловить 1 рибу за кожен ваш заповнений човен. Усі бонуси човнів дійсні.

ІНУЇТ – щоразу відмічаючи активаційну клітинку, ви спускаєте на воду каяк інута, що ловить по 1 рибу у фазі «Риболовля» як зазвичай. Усі бонуси човнів дійсні.



Будівлі верфі

КАЗИНО – відмітивши дві клітинки, ви зможете повторно кидати кістку, вибрану вами в будь-якій фазі. У кінці гри дасть вам 2 ПО.

БАНК «АМА Й СИНІ» – у кінці гри дасть вам по 2 ПО за кожен відмічену клітинку.

УТИЛЬ – відмітивши дві клітинки, ви зможете використовувати будь-яку кістку, щоб активувати зіркову дію (замість звичного її застосування). Ви можете зробити це до трьох разів під час гри. Відмічайте зірку біля утилю щоразу, як користуєтеся цією властивістю. В кінці гри дасть вам 2 ПО.

РИБАЛЬСЬКІ СНАСТІ – відмітивши дві клітинки, ви зможете одержувати 2 монети (замість 1), коли будете використовувати будь-яку кістку як монету. У кінці гри дасть вам 2 ПО.

КОНСЕРВНИЙ ЗАВОД – відмітивши клітинку, щоразу під час фази «Дохід», ви одержуватимете +1 монету за кожен свій заповнений човен. У кінці гри дасть вам 1 ПО.

КОПТИЛЬНЯ – відмітивши дві клітинки, щоразу використовуючи ринок, ви одержуватимете +2 монети. У кінці гри дасть вам 3 ПО.

КОРЧМА РИБАЛОК – у кінці гри дасть вам 10 ПО, якщо зумієте відмітити всі клітинки.

БУФЕТ «ДАРИ МОРЯ» – відмітивши клітинку, ви зможете використовувати кістку човнів, щоб відмітити відповідний гекс поруч з буфетом (замість звичного її застосування). У кінці гри дасть вам ПО залежно від того, скільки гексів ви відзначили: $1|2|3|4|5$ гексів = $1|3|6|10|15$ ПО.

Примітка: бонуси ліцензій на креветку не можна застосувати (кістка креветок) до цієї будівлі.



КАРТИ КАПІТАНА (ПРОМО)

Під час приготування замість кидка кістки для визначення початкового бонусу кожен гравець навмання одержує 1 карту капітана. У своєму листі ви відмічаєте перші 3 клітинки для зазначеного типу човна, а також поля для зазначених човнів у гавані або будівель верфі. Крім того, кожна карта капітана дає бонус в кінці гри.



КАРТИ ТРОФЕЇВ (ПРОМО)

Під час приготування виберіть навмання 1 карту золотого трофея та 1 карту срібного трофея. Покладіть їх горілиць на центр гральної зони. Золоті трофеї (5 ПО) присуджуються в кінці гри тому, хто найкраще виконав умови виграшу, а срібні трофеї (5 ПО) присуджуються першому гравцеві, що виконав умову.



Соло-режим

У соло-режимі ви маєте на меті створити найбільшу рибальську імперію у Ридбеку, тоді як капітан Джон намагатиметься все найліпше забрати собі!

Приготування

1. Візьміть лист та олівець. (Капітан НЕ одержує окремого листа).
2. Киньте 1 кістку човнів, щоб визначити свій початковий бонус. Відмітьте на листі перші 3 клітинки викинутого типу човна (перекидаючи грань «3 монети»). Отже, ви негайно одержите одну ліцензію і човен відповідного типу.
3. Створіть комплекти кісток як при грі вдвох.
4. Помістіть 3 жетони капітана в секціях креветок, краба і казино на своєму листі. (див. «Переміщення жетона» нижче).

Перебіг гри

Ви граєте першим у непарних раундах, а капітан – у парних раундах. У фазах «Човен» і «Місто» ви й капітан вибиратимете по кістці, а також використаєте останню (спільну) кістку. (Див. «Пріоритети капітана», щоб визначити, яку йому кістку брати.)

Вибравши кістку, відмітьте найвищу клітинку в секції на листі як зазвичай. Коли ж капітан вибирає кістку, він викреслює 2 найнижчі вільних клітинки відповідної секції на вашому листі.

Використовуючи спільну кістку, відмітьте клітинку як зазвичай. Коли капітан використовує спільну кістку, він викреслює 1 найнижчу вільну клітинку відповідної секції на вашому листі. Якщо ви й капітан хочете відмітити ту саму клітинку (коли використовуєте спільну кістку), пріоритет має той, хто перший робив хід у цьому раунді.

Приклад Д: зараз фаза «Човен» раунду №3. Випали наступні кістки: креветка, креветка, тріска. У цьому раунді ви вибираєте першим, і це кістка креветки. Ви відмічаєте найвищу вільну клітинку секції креветок. У відповідь капітан вибирає тріску й закреслює 2 найнижчі вільні клітинки секції тріски. Після цього ви й капітан використовуєте позосталу кістку креветки – в секції креветки ви відмічаєте найвищу вільну клітинку, а капітан закреслює 1 найнижчу вільну клітинку.

Якщо Капітан викреслив усі активаційні клітинки в якійсь секції, вона стає недоступною для вас. **ВИНЯТОК:** у верфі ви можете завершити будівлю тільки тоді, якщо зробите це до того, як капітан викреслить усі клітинки в тій будівлі.

Переміщення жетонів

У кінці раунду перемістіть усі 3 жетони капітана на наступну секцію за годинниковою стрілкою (див. нижче). Жетони капітана завжди перескакують через будь-яку секцію без вільних клітинок.

Жетон човна: креветка > тріска > омар > меч-риба > устриця > креветка...

Жетон гавані: краб > яхт-клуб > наукове судно > баржа > інуїт > краб...

Жетон верфі: казино > банк «Ама Й Сини» > утиль > рибальські снасті > консервний завод > коптільня > корчма рибалок > буфет «Дари моря» > казино...

Приклад Е: зараз кінець раунду №5. Жетон човна переміщається з секції устриці до креветки, жетон гавані з інуїта до краба, а жетон верфі з консервного заводу на коптільню.

Пріоритети капітана

Використовуйте інформацію нижче, щоб визначити, які з кісток вибере капітан у фазах «Човен» і «Місто».

Фаза «Човен»: капітан вибирає кістку того типу човна, де лежить його жетон, або наступну секцію за годинниковою стрілкою. Капітан ніколи не вибирає кістку, де в секції нема вільних клітинок. Якщо це єдиний варіант – капітан пасує.

Результат кидка «3 монети» – це джокер для капітана. Він вибирає її лише тоді, як нема іншого вибору. В такому разі, капітан викреслює найнижчу вільну клітинку секції, де є його жетон човна (або наступну наступну секцію за годинниковою стрілкою, якщо поточна завершена).

Фаза «Місто»: в цій фазі порядок пріоритетів капітана завжди такий: гавань > верф > кістка човна > ринок. Вибравши кістку гавані або верфі, капітан завжди націлений на секцію з жетоном (або наступну доступну секцію за годинниковою стрілкою). Вибравши кістку ринку, він викреслює наступну вільну клітинку-зірку на вашій доріжці монет. (Отже, тепер ви повинні будете пропустити цю клітинку та втратити зіркову дію, одержуючи монети.)

Кінець гри

Гра закінчується після 8 раундів. Підрахуйте свої ПО й порівняйте з таблицею нижче, щоб зрозуміти які ви круті!

ДОСЯГНЕННЯ В СОЛО-ГРІ

85+	Морський вовк
75–84	О, капітане! Мій капітане!
65–74	Помічник
50–64	Матрос
< 50	Новачок



Флот гра з кістками

Автори

Розробники: Benjamin Pinchback та Matthew D. Riddle

Ілюстрації: Marius Janusonis, Nolan N. Nasser

Графічний дизайн: Charlie Bink, Jesse Soto

Редагування: Dustin Schwartz

Тестування: Unpub 7 players, Chris Kirkman, Lillian Hagmann, Patrick Brophy, Patrick Hillier, John du Bois, Justin Bowman та всі, кого ми забули!

Особлива подяка: Stefan Lorenzutti

© 2018 Eagle-Gryphon Games. All Rights Reserved.