

Обзор игры "Martinique"

28 Дек 2009

[Перейти к комментариям](#)[Оставить отзыв](#)



Очередной [обзор](#) в [Блоге о настолках](#) посвящён игре **Martinique**. Это игра для двух игроков, сильно напоминающая **Hey! That's My Fish!** (Эй! Это моря рыба!). **Alt** пишет, что **Martinique** звёзд с неба не хватает, но и недочётов явных у неё нет. Похоже это крепкий середнячок.

"Martinique" – забавная игра для двоих от Эмануэля Орнеллы ("Byzanz", "Hermagor", "Assyria"), состоящая из двух фаз, первая из которых сильно напоминает "Эй, это моя рыба!". Игровое поле изображает некий квадратный остров, разбитый на клетки. Каждая клетка имеет буквенно-цифровые координаты, как на шахматной доске. Помимо этого на поле есть места для большого клада, трех малых кладов, барной стойки на 8 персон, а также 2 персональных трюма для нарытых ценностей и 2 линейки для подсчета очков. Четыре центральные клетки поля образуют бар и действия пиратов, попавших в него отличаются от обычных.

Подготовка к игре начинается с отдельного перемешивания двух стопок жетонов координат: стопки букв (A-H) и стопки цифр (1-8). На место большого клада выкладывается в закрытую случайная пара жетонов (по одному из каждой стопки), определяющая координаты этого самого сокровища. Еще пара жетонов выкладывается в бар вместе с тремя жетонами джокеров. Остальные буквенно-цифровые жетоны перемешиваются теперь уже в одну общую стопку и выкладываются в закрытую на 12 строго определенных клеток поля. Игроки будут стараться вычислить местоположение большого клада, используя метод исключения рядов и столбцов поля из списка "подозреваемых".

Распределяются жетоны вещей. Все эти жетоны изначально находятся в мешке и, вытаскиваются из него и выкладываются в открытую. Сначала заполняются места малых кладов (самый малый клад – 2 жетона, средний малый клад – 3 жетона и самый большой малый клад – 4). Потом на каждую свободную клетку поля за исключением бара также выкладывается по жетону. На этих жетонах изображен какой-либо символ (попугай, скрещенные шпаги, бочка и др.) и цифра от 1 до 3. Можно начинать игру.

Фаза исследования.

Каждый игрок оперирует 4 деревянными пиратами цилиндрической формы. У одного игрока они красного цвета, у другого – черного. Ход игрока заключается в перемещении пирата по острову или в посадке пирата на поле. В начале игры, прежде, чем начать исследование острова, игроки должны посадить на поле хотя бы 3 своих пиратов. Игрок просто берет своего пирата и ставит на одну из незанятых другими пиратами краевую клетку (то есть, принадлежащую строкам A или H

и\или столбцам 1 или 8). Как только трое пиратов высажены, в последующие ходы игрок может как посадить четвертого, так и перемещать своих пиратов по острову.

Игрок может за один ход переместить одного пирата. Пират перемещается ровно на столько клеток, сколько указано цифрой на жетоне вещи, на которой он стоит. Вектор перемещения может свободно меняться, однако нельзя идти в обратном направлении. Запрещено останавливаться на клетке, занятой другим пиратом, однако разрешено проходить через занятую клетку. При этом, если ваш пират прошел таким образом через клетку, занятую пиратом противника, противник должен вскрыть один из взятых им жетонов координат, раскрыв таким образом часть информации. Закончив перемещение, игрок берет жетон вещи или координаты, на котором он стоял в начале хода, и выкладывает перед собой. Жетоны вещи кладутся в открытую, а жетоны координат – в закрытую. Игрок может просматривать свои жетоны координат в любое время.

Если в результате перемещения фишка пирата оказалась на пустой клетке, то есть клетке без жетона, то этот пират закончил свое путешествие и отправляется за барную стойку, занимая первый свободный стул. Если же пират окончил перемещение на одной из 4 клеток бара, то он тоже отправляется за стойку, однако игрок может получить один из жетонов, лежащих в баре. Это, напоминая, 2 жетона координат и 3 джокера.

Если игрок может из собранных жетонов вещей составить комбинацию, повторяющую комбинацию одного из малых кладов (здесь играют роль только символы, цифры на жетонах не важны), то он может сбросить эти жетоны, а соответствующий клад собрать в стопку и положить в свой трюм. Важно, чтобы каждый взятый малый клад лежал в трюме отдельной стопкой, ибо в конце игры будет учитываться их количество. Опустевшее место малого клада пополняется жетонами из мешка. Жетон джокера при составлении комбинации малого клада может заменить собой любой другой жетон вещи.

Так продолжается до тех пор, пока все 8 пиратов не окажутся за барной стойкой. Тогда все оставшиеся на поле жетоны снимаются, причем оставшиеся жетоны координат нужно убирать аккуратно, чтобы ненароком не подсмотреть их.

Фаза раскопок.

Оперируя информацией с собранных (и открытых противником) жетонов координат, а также (косвенно) предыдущими действиями противника, игроки пытаются поставить своего пирата в клетку, где зарыт большой клад. Выставление происходит точно в том порядке, в каком пираты сидят за барной стойкой. Выставить пирата можно лишь на свободную клетку (Боливар не вынесет двоих). Когда все пираты выставлены, вскрываются жетоны координат большого клада. Далее идет определение победителей, которое, в базовой игре, несколько не корректно. Обычно используется альтернативная схема. Итак,...

...базовая схема. Если пират игрока стоит на клетке, где зарыт большой клад, то игрок сразу выигрывает. Если же никто не попал "в цель", то начинается подсчет очков и набравший больше побеждает.

1. По 2 очка за каждую пару одинаковых (по картинкам) жетонов вещей, оставшихся перед игроком.
2. Плюс 2 очка, если игрок собрал больше малых кладов (количество стопок в трюме), чем противник.
3. Плюс сумма цифр всех жетонов в трюме.

В деле определения клада довольно сильную роль играет случай, да и вся механика сбора малых кладов теряет смысл, поэтому при игре в "Мартинику" лучше использовать альтернативную схему, в которой подсчет очков происходит всегда, а нахождение большого клада дает просто бонус в размере 20 очков.

Игра получилась совсем неплохой. Почти классический геймплей "Эй, это моя рыба!" разбавляется стремлением в сбору комбинаций малых кладов и скаканием через пиратов противника, дабы последний поделился ценной информацией собранных им жетонов координат. Еще очень важно занимать правильные стулья у барной стойки. Даже если вы не особенно собирали жетоны координат и список вероятных местоположений большого клада для вас

огромен, буквально один ход противника во второй фазе может хорошо сузить список "подозреваемых". Альтернативная схема определения победителя настоятельно рекомендуется, так как к стратегии сбора жетонов координат добавляется стратегия развития "чисто на малых кладах". Победная стратегия же, как всегда, где-то посередине. Игра не хватает звезд с неба, но совсем неплоха. Я поставлю ей 6 и думаю, что те, кто любит геймплей "рыб", поставят ей больше.