

Настольная игра Королевская почта

Игра Карен и Аидреаса Зейфарт для 2 - 4 игроков, начиная с 10 лет.

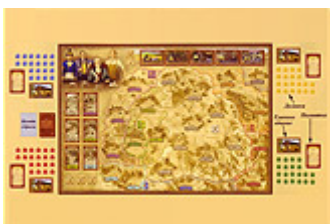
Игровой материал:

- 1 игровое поле
- 80 почтовых отделений (пластиковые домики 4 -х цветов)
- 4 карты главного здания компании
- 20 карт карет (по 4 кареты на 3 , 4 , 5 , 6 и 7 мест)
- 66 карт городов (22 города, по 3 штуки) для прокладки маршрутов
- 30 призовых карточек (4 за маршрут из 7 карточек, 3 за маршрут из 6 карточек, 2 за маршрут из 5 карточек, 4 за все земли, 4 за Баварию, 3 за Баден, 3 за Вюртемберг/Гогенцоллерн, 3 за Швейцарию/Тироль, 3 за Богемию/Зальцбург, 1 карточка конца игры)
- 4 памятки
- 1 правила игры

Подготовка к игре

- Поле кладется в середине стола.
- Призовые карточки выкладываются в открытом виде на соответствующие места поля. Карточка с наименьшим числом кладется вниз, остальные кладутся на нее в порядке возрастания.
- Карты городов тасуются. 6 карт городов выкладываются картинками вверх на соответствующие поля на плане игры. Оставшиеся карты городов образуют колоду, карты в которой лежат вверх рубашками.
- Карты карет сортируются и раскладываются так, как показано на рисунке (слева направо по возрастанию).
- Каждый игрок получает 20 почтовых отделений и карту главного здания компании одного цвета, а также памятку.
- Самый младший игрок начинает игру.

Что происходит



Игроки создают курьерские службы, доставляющие почту по стране. Искусно прокладывая маршруты по землям германских княжеств, игрок пытается основать как можно большее число почтовых отделений в городах на поле игры, чтобы получить за это кареты и призовые карточки. Кроме того, игроки не должны забывать про помощь сотрудников почтового ведомства.

Если игрок получил семиместную карету или расставил все свои домики, то текущий раунд доигрывается до конца. Затем игра завершается.

Победителем признается игрок, набравший большее число победных очков.

Ход игры



Первый игрок начинает игру, затем право хода передается по часовой стрелке. Тот, кто делает ход, выполняет следующие действия в **указанном** порядке:

- Игрок **должен** взять карту города.
- Игрок **должен** выложить карту города перед собой.
- Игрок **может** завершать выложенные им маршруты. Затем наступает очередь следующего игрока.

Кроме того, игрок **может** получить поддержку сотрудника почтового ведомства (почтальона, начальника почтового отделения, начальника округа или каретного мастера), при этом за **один** ход он может обратиться только к **одному** лицу.

1 . Получение карты города

Карты городов соответствуют городам на плане игры. Игрок **должен** взять на руки одну из 6 карт городов с поля или одну карту города из колоды. Раскладка городов на поле сразу же пополняется до 6 карт. Если колода городов заканчивается, то колода сброса перемешивается и становится новой колодой городов.

Поддержка сотрудника ведомства на данном этапе:



Начальник почтового отделения: Если игрок обращается за помощью к начальнику почтового отделения во время своего хода, то он может взять на руки вторую карту с поля или из колоды. Раскладка на поле пополняется до шести карт после взятия **каждой** карты. Если у игрока нет на руках карт перед началом своего хода, то он **должен** потребовать помощи от начальника почтового отделения. Естественно, делая свой ход, он уже не может прибегнуть к помощи сотрудника ведомства еще раз.

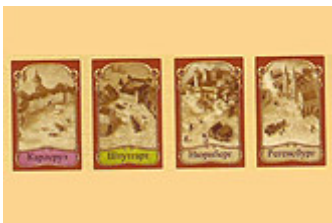
***Указание:** Во время первого раунда каждый игрок **должен** обратиться за помощью к начальнику почтового отделения.*



Начальник округа: Если игрока не удовлетворяют выложенные открытые городские карты, то он может обратиться за помощью к начальнику округа и полностью поменять раскладку, **прежде** чем вытянет карту. Все карты сбрасываются. Раскладка снова пополняется из закрытой колоды карт городов.

2 . Выкладывание карты города с руки

Основная задача игрока - прокладывание почтовых линий. Игрок должен выложить карту города с руки перед собой, чтобы начать новую или удлинить уже начатую линию. При этом карты городов всегда выкладываются строго **в ряд**. Ряд представляет собой текущую **линию** игрока. Каждый игрок может прокладывать не более одной линии одновременно.



Только после того, как игрок закончил прокладывать текущую линию, он может начать новую. Чтобы продлить текущую линию, игрок прикладывает карты городов с руки строго **либо слева, либо справа** от крайних карт текущей линии. Развилки и ответвлений не бывает. Кроме того, новые карты городов должны быть **подходящими**.

При выкладывании карт с руки существуют 2 возможных варианта:

1. Игрок еще не выкладывал перед собой карт: в этом случае игрок выкладывает карту города, имеющуюся у него на руках, и начинает с нее новую линию.
2. Перед игроком уже лежат одна или несколько карт городов, т.е. текущая линия: в этом случае он может приложить слева или справа к линии подходящую карту города и, тем самым, продлить текущую линию. Если у игрока нет подходящей карты города на руках или он не хочет ее выкладывать, то он должен сбросить карты текущей линии в колоду сброса и начать новую линию с любой карты города, имеющейся на руках.

Какие карты городов являются подходящими?

- карты, города с которых на поле **непосредственно** связаны друг с другом дорогой, и
- карты городов, через которые текущая линия еще не проходила.

Подходящими являются только те карты, которые удовлетворяют **обоим условиям**.

Не разрешается:

- выкладывать карту, город с которой на поле не имеет непосредственной связи с левым или правым крайним городами текущей линии;
- вставлять карту между картами городов текущей линии или перестраивать текущую линию;
- присоединять к текущей линии карту города, уже включенного в текущую линию.

Указание: Цвет города обозначает только землю, в которой лежит город, и это не имеет значения при выкладывании.



Пример: текущая линия игрока связывает Карлсруэ, Штутгарт, Нюрнберг и Регенсбург. На руке у игрока карты Инсбрука, Вюрцбурга и Штутгарта.

Инсбрук не имеет на поле игры непосредственной связи ни с Карлсруэ, ни с Регенсбургом, поэтому его нельзя выложить.

Вюрцбург нельзя вставить между Штутгартом и Нюрнбергом, так как текущую линию нельзя перестроить.

Штутгарт нельзя выложить, так как город уже включен в текущую линию.

Поддержка сотрудника ведомства на данном этапе:



Почтальон: Если игрок обращается за помощью к почтальону во время своего хода, то он может выложить вторую карту с руки. Она также должна подходить текущей линии.

3 . Завершение линии

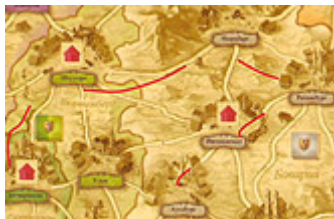
Игрок может закончить текущую линию, если она включает не меньше 3 карт городов. При завершении маршрута игрок выполняет следующие Шаги:

- а. открывает почтовые отделения;
- б. получает призовые карточки;
- в. получает новую карету;
- г. убирает карты городов завершенной линии и лишние карты с руки в сброс.

а. Открытие почтовых отделений

У игрока есть 2 варианта, как открыть отделения в городах, которые были связаны его завершенной линией:

- он может открыть по 1 почте в 1 городе каждой земли, через которую прошла завершенная линия, или
- он может открыть по 1 почте в **каждом** городе 1 земли, через которую прошла завершенная линия. *Указание; Земли и города обозначены на плане игры и на картах разными цветами.*



Пример: Игрок завершил следующую линию: Зигмаринген -Штутгарт - Нюрнберг - Регенсбург - Ингольштадт - Аугсбург.

1 . Он открывает в каждой земле своего текущего маршрута соответственно по 1 почте в 1 городе (как показано на рисунке): в земле Гогенцоллерн он открывает 1 почту в Зигмарингене, в земле Вюртемберг 1 почту в Штутгарте, в земле Бавария 1 почту в одном из 4 городов Баварии, например, в Ингольштадте. Он уже не может открыть почту в Нюрнберге, Регенсбурге и Аугсбурге.

Или:

2 . Он размещает в 1 земле своего текущего маршрута по 1 дому в каждом городе: он открывает в земле Бавария по 1 почте в Нюрнберге, Регенсбурге, Ингольштадте и Аугсбурге. Он не может открыть почту в Зигмарингене и Штутгарте.

Указание: если в городе открыта почта, игрок может включать карту этого города в свои новые линии. Однако в городах, в которых игрок уже открыл свое почтовое отделение, он не может открыть еще одну почту. При этом игрок может открыть почту в городе с почтовыми отделениями одного или даже нескольких других игроков.

б. Получение призовых карточек

После открытия почтовых отделений игрок проверяет, выполнены ли условия, которые позволяют получить призовые карточки. Полученные призовые карточки игрок выкладывает картинками вниз перед собой.

Призовые карточки за длину линии (из 5 , 6 или 7 карточек)



Если линия игрока связывает 5 , 6 , 7 или большее число **городов**, то он получает верхнюю призовую карточку из соответствующей колоды.

Указание: если призовые карточки закончились, игрок получает призовую карточку из следующей категории. При этом также есть возможность получить призовую карточку за маршрут из 8 или большего числа карт. Указание: в ходе игры игрок может получить несколько призовых карточек за маршруты равной длины.

Призовые карточки за земли



Если игрок занял своими почтами все города земли или двух связанных друг с другом земель, он получает верхнюю призовую карточку. При этом не требуется, чтобы почтовые отделения во всех городах земли были открыты при завершении одной линии. Могут учитываться почтовые отделения нескольких линий.

Чтобы получить карточку «**Все земли**», необходимо открыть почтовое отделение, по крайней мере, в 1 городе каждой земли.

Указание: если игрок выполняет условие, необходимое для получения призовой карточки за земли, а соответствующих карточек больше не осталось, то игрок не получает призовую карточку.



Указание: игрок может получить за каждую из земель и за каждую комбинацию земель только 1 призовую карточку.

Указание: если домиков для расстановки в городах не достаточно, то игрок не получает призовых карточек.

Пример: благодаря завершенной линии игрок открывает почты в Зигмарингене и Ульме. Теперь у него есть почты во всех городах земель Вюртемберг и Гогенцоллерн, и он получает верхнюю карточку из стопки Вюрт./Гогенц.

Призовые карточки конца игры



Игрок, вызвавший конец игры тем, что первым получил семиместную карету (смотри следующие пункты) или открыл последнее почтовое отделение, получает призовую карточку «Конец игры».

в. Получение новой кареты

Если линия игрока связала столько городов, сколько указано цифрой в верхнем правом углу карты кареты, игрок получает эту карету. При этом через размер кареты нельзя перескакивать.



Пример: игрок завершает свою первую линию из 3 карт городов, получает трехместную карету, которую кладет на карту главного здания компании. Его вторая завершенная линия состоит из 5 городов. Он получает только 4 -ую карету и выкладывает ее к трехместной. Третью линию игрок завершает, когда в ней лишь 4 карты городов. За нее игрок не получает кареты. Чтобы получить 5 -ую карету, он должен завершить линию из 5 карт городов.

Указание: для получения карет открытие почт не имеет значения, все зависит от числа карт городов на линии.

Поддержка сотрудника ведомства на данном этапе:



Каретный мастер: При помощи каретного мастера игрок получает следующую по размеру карету, если среди его карт не достает до необходимого числа не более двух.

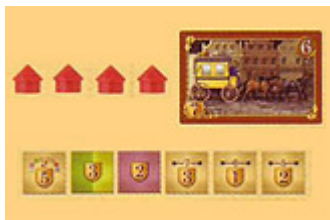
Пример: Игрок владеет шестиместной каретой и завершает, линию, состоящую из 5 карт городов. Обратившись за помощью к каретному мастеру, он получает за него 7 -ую карету.

г. Сброс карт городов

Игрок отправляет карты городов завершенной линии в колоду сброса и, по своему усмотрению, сокращает число карт на руках до 3 . Лишние карты с руки также пополняют колоду сброса. Во время следующего хода игрок начинает новую линию.

Конец игры и подсчет очков

Если игрок получил 7 -ую карету или использовал все домики, то текущий раунд доигрывается до конца. Игрок справа от игрока, начавшего игру, также делает последний ход. Затем игра завершается.



Теперь каждый из игроков подсчитывает победные очки:

Победные очки по самой большой собственной карете

(нижний левый угол)

плюс

победные очки за все призовые карточки

минус

число не использованных домиков.

Победителем признается игрок, набравший большее число победных очков.

Если несколько игроков набрали равное максимальное число очков, выигрывает тот претендент, кто получил призовую карточку «Конец игры» или сидит следующим по часовой стрелке после игрока с этой карточкой.

Автор и издательство благодарят Грегора Абрахама, Карла-Хайнца Шмиля, Ханса Вильднера, Алекса Вайса, участников игровой группы um Elke и Юргена Хюблера, а также не упомянутых здесь участников пробных игр за множество сыгранных раундов и привнесенных ими идей и предложений. Отдельное спасибо хочется сказать в этот раз Дитеру Хорнунгу.

Мы также выражаем огромную благодарность Питеру Стира (музей и архив Thurn und Taxis) за его неизменную готовность к сотрудничеству и бесценную помощь в освещении исторических фактов.

© 2006 Hans im Gluck Verlags - GmbH
© 2007 ООО «Смарт»; русское издание
Общее руководство - Михаил Акулов,
перевод и редакция - Алексей Перерва,
верстка - «А-Я Креатив».

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
У Вас появились идеи, вопросы или замечания?

Пишите нам на электронный адрес:

smartboardgames@mail.ru