

МЯТЕЖНИК

(Meuterer)

Автор – Marcel-André Casasola Merkle

Для 3-4 игроков от 12 лет

Время игры – 45-60 минут

Состав игры:

- 2 карточки капитана (со значениями 0/1 и 2/3),
- 12 карт островов,
- 2 карты кораблей (торговый, пиратский),
- 37 карт товаров (4 рубины, 5 соль, 6 вина, 7 ткани, 8 зерно, 6 битва, 1 пират),
- 5 карт персонажей (мятежник, матрос, боцман, торговец, грузчик),
- 2 карты назначения (капитана, мятежника).

Игровая ситуация:

Каждый игрок записывается на торговый корабль, чтобы, продавая товары, заработать победные очки. **Торговец** получает преимущество в торговле товарами, а **грузчик** имеет возможность выбирать из большего количества товаров. **Мятежник** рассчитывает с помощью **матроса** занять место **капитана**, а тот, в свою очередь, рассчитывает на преданного ему **боцмана**.

Цель игры:

Заработать на продаже товаров как можно больше победных очков.

Основные правила

Карты капитана указывают, кто из игроков является **капитаном**, и сколько победных очков он предлагает **боцману** за его помощь.

Карты островов составляют игровое поле. На них указано, какие товары можно продавать на этом острове, а также количество победных очков, которые получают игроки, продавших товаров больше других. Символ корабля показывает количество победных очков, которые получает капитан или мятежник, ставший капитаном, когда приводит корабль на этот остров. У карты острова есть активная (цветная) и пассивная (чёрно-белая) сторона. Товары можно продавать только на активных островах.

Все карты островов перемешиваются и раскладываются по окружности пассивной стороной вверх. Карта острова Горный поворачивается цветной стороной – с этого острова начинается путешествие торгового корабля, и на неё кладётся карта корабля. Игрок, ближайший к этому острову, становится **капитаном**.

Карты товаров нужны для того, чтобы получать победные очки при их продаже. 6 из них являются картами битвы и определяют исход мятежей.

Начало игры

Перемешайте карты товаров и положите их в колоду лицом вниз рядом с окружностью карт островов.

Каждый игрок берёт из колоды 5 карт товаров.

5 карт персонажей кладутся лицом вниз в центр круга островов. Разные персонажи позволяют игрокам получить разные дополнительные возможности, и только капитан сохраняет свою должность и не может брать карты персонажей.

Мятежник организует мятеж. Если мятеж оказывается успешным, мятежник становится новым капитаном.

Матрос помогает мятежнику в мятеже. Если мятеж оказывается успешным, матрос получает 2 победных очка.

Боцман помогает капитану во время мятежа, давая ему 1 очко битвы. Если капитан сохраняет свою должность (даже если никакого мятежа не было), боцман получает 1 победное очко плюс очки, которые предлагал капитан на своей капитанской карте.

Торговец всегда получает первое место по продаже при равенстве количества товаров с другим игроком.

Грузчик получает 3 дополнительные карты товаров и выбирает, какие карты из числа полученных он оставит себе.

Карты назначения показывают курсы корабля, намечаемые капитаном и мятежником.

Игра

Игра продолжается 9 ходов, каждый из которых состоит из 10 фаз. Главные фазы в каждом ходе: продажа товаров и мятеж.

Пример игры 4 игроков



Карты островов перемешаны и разложены на столе. К острову Горный ближе всех находится Борис, он и становится капитаном. Он берёт обе капитанские карты и кладёт их перед собой. Слева от него сидят Света, Федя и Катя.

Карты островов раскладываются по окружности по часовой стрелке. Карточка с островом Горный поворачивается цветной стороной, остальные остаются чёрно-белыми. Ближе всех к ней находится Борис, он становится капитаном и получает 2 капитанские карты. Карта корабля помещается на карту острова Горный.

Карты товаров перемешиваются и колода с ними кладётся рядом с окружностью карт островов. Начиная с Бориса, каждый игрок берёт из колоды 5 карт. Вот какие карты получают игроки:

Фаза 1. Выбор капитанской карты
Капитан решает, сколько **своих** победных очков он даст боцману за его поддержку.

Он выбирает одну из капитанских карт и помещает её перед собой, вверх соответствующей стороной.

Фаза 2. Предложение товаров

Карты товаров могут быть сыграны на активных островах.

Примечание. Карты конфликтов тоже могут быть сыграны во время этой фазы, но очков за это игроки не получают.

Товары, изображённые на картах (рубины, соль, вина, ткани и зерно), могут быть проданы лишь на островах, на которых они требуются (на них изображены соответствующие знаки). Исключениями являются острова Горный и Пиратское гнездо – на этих островах можно продавать любые товары.

Только игроки, предложившие наибольшее количество товаров на продажу, получают за них победные очки. Если несколько игроков предлагают одинаковое количество товаров, они делят очки между собой. Каждый игрок может продать на каждом острове только один вид товара.

Первым начинает предлагать товары капитан.

Далее очередь переходит по часовой стрелке к следующим игрокам, и они каждый раз выбирают – сыграть ли ещё одну карту товара или спасовать и выбрать себе карту персонажа.

а) Игра картой товара

Игрок кладёт одну из своих карт товара перед собой лицом вверх. Разрешается играть и карты товаров, которые не могут быть проданы. Затем очередь хода переходит к следующему игроку.

Борис: 2х битвы, 2х вина, 1х зерно

Света: 2х битвы, 1х соль, 1х зерно, 1х ткани

Федя: 2х ткани, 1х зерно, 1х соль, 1х вина

Катя: 2х соль, 1х вина, 1х битва, 1х рубины

Фаза 1

Борис решает, сколько очков он даст боцману за поддержку. Он берёт капитанскую карту 0/1 и кладёт её стороной 0 вверх.

Фаза 2

Борис начинает предложение товаров и кладёт перед собой лицом вверх 1 карту битвы. Хотя эта карта не может быть продана, она может оказаться полезной для предотвращения мятежа.

Света тоже играет 1 карту мятежа, Федя 1 карту тканей, а Катя – 1 карту вин.

Теперь снова очередь Бориса. Он кладёт 1 карту вин. Света пасует. Она кладёт свои оставшиеся в руке 4 карты лицом вниз перед собой и берёт 5 карт персонажей, чтобы выбрать одну из них себе. Она выбирает мятежника и кладёт его лицом вниз перед собой. Оставшиеся карты персонажей она возвращает в центр стола. Федя играет 1 карту тканей, а Катя – 1 карту соли.

Борис играет 1 карту вин, Света, закончив игру ещё раньше, просто наблюдает за игрой. Федя тоже пасует. Он кладёт перед собой свои оставшиеся 3 карты лицом вниз и берёт оставшиеся карты персонажей. Он замечает, что Света взяла

Важно: Игроки могут играть карты сколько угодно ходов. Если у игрока больше не осталось карт, он должен пасовать (см. пункт б). Хотя карты битвы не могут быть проданы, ими тоже можно играть.

б) Пас и выбор карты персонажа

Игрок решает больше играть карты. Он кладёт оставшиеся у него в руке карты на стол перед собой лицом вниз. Число карт, которые он положил, должно быть видно всем игрокам.

Игрок больше не может играть карт до конца фазы.

Если спасовал капитан, то по количеству карт, которые он положил на стол, определяется остров, на который отправится корабль в том случае, если капитан сохранит свою должность. По числу карт от текущего острова по часовой стрелке отсчитывается остров назначения, на который кладётся капитанская карта назначения. Если у капитана в руке не осталось карт, то карта назначения кладётся на тот же остров, на котором уже находится корабль.

Если пасует не капитан, то этот игрок выбирает себе одну из карт персонажей. Он берёт себе в руку все оставшиеся карты персонажей, выбирает одну из них и кладёт её перед собой лицом вниз, а остальные возвращает в центр стола.

- Когда все игроки спасовали, фаза предложения товаров заканчивается.

Фаза 3. Раскрытие карт персонажей

Все игроки открывают свои карты персонажей. Если кто-то выбрал себе **мятежника**, то он кладёт карту назначения мятежника, отсчитав остров в соответствии с числом оставшихся у него карт,

*себе мятежника, и понимает: если он выберет себе **боцмана**, то получит только 1 победное очко (**капитан** ничего не предложил). Если он выберет **матроса**, то получит 2 очка, если мятеж будет успешен. Однако для поддержки мятежа у него в руке нет карт битвы, поэтому он выбирает себе карту **торговца**, чтобы при равенстве количества предлагаемых товаров с другими игроками получить более высокое место и больше победных очков. Оставшиеся карты персонажей он кладёт в центр стола.*

Теперь играть карты могут только Катя и Борис. Катя играет 1 карту соли.

*Борис пасует и кладёт на стол лицом вниз свои оставшиеся 2 карты. Карта назначения капитана кладётся на остров Зелёный – этот остров находится в двух клетках по часовой стрелке от острова Горный. Так как Борис является капитаном, он **не** выбирает себе карту персонажа.*

*Катя остаётся единственным активным игроком. Если бы у неё были ещё карты соли, она бы их сыграла, чтобы стать игроком, предложившим наибольшее количество товара. Но их у неё больше нет, поэтому она выбирает себе карту персонажа: **матроса**.*

Фаза 3

Все игроки открывают свои карты персонажей. Борис волнуется. Если бы он предложил большее вознаграждение боцману (1, 2 или 3), то,

выложенных им на стол – по часовой стрелке, начиная от острова, на котором находится корабль. Если у мятежника в руке не осталось карт, то карта назначения мятежника кладётся на тот же остров, на котором уже находится корабль.

Примечание: Карты назначения капитана и мятежника могут показывать на один и тот же остров.

возможно, он получил бы поддержку боцмана при мятеже. Света, которая выбрала карту мятежника, кладёт карту назначения мятежника на остров Ледяной, в соответствии с 4 картами, которые остались у неё.

Фаза 4. Мятеж

Примечание: Эта фаза бывает лишь в том случае, когда один из игроков выбрал себе карту мятежника.

Начиная с капитана, по часовой стрелке, каждый игрок, участвующий в мятеже (не участвуют торговец и грузчик) могут сыграть карты битвы, чтобы поддержать или подавить мятеж:

- капитан и боцман играют свои карты в защиту капитана,
- мятежник и матрос играют карты против капитана, в пользу мятежника.

Торговец и грузчик не могут играть карты битвы. Карты битвы, уже сыгранные ими во время фазы торговли, не учитываются.

Сторона, выложившая наибольшее количество карт битвы (с учётом сыгранных во время фазы торговли, а также дополнительной битвы, отмеченной на карте боцмана), побеждает. В случае равенства побеждает мятежник.

Фаза 4

Начинается мятеж. В начальной ситуации Света претендует на то, чтобы стать новым капитаном, поскольку при равенстве выигрывает мятежник. Все игроки, участвующие в мятеже, могут сыграть любое количество карт битвы.

Борис защищает 1 картой битвы. Света атакует 1 картой битвы. Пока ничья, и Катя, единственная, которая ещё может играть карты, может сэкономить свои карты битвы, чтобы использовать их в другой раз. Она так и делает, ничего не играя. Борис проигрывает мятеж, поскольку при равенстве преимущество имеют мятежники.

Фаза 5. Начисление очков победы

Очки победы для капитана, мятежника, боцмана и матроса:

- а) Мятеж подавлен или вообще не возникал:
- **Капитан** убирает карту назначения мятежника, и получает очки победы в соответствии с ценностью острова (символ корабля в правом нижнем углу карты острова), на который указывает капитанская карта назначения.

Фаза 5

Подсчитываются очки.

- 1. Очки за мятеж. Поскольку мятеж был успешным, бывший капитан Борис не получает очков, Катя как матрос получает 2 очка, а Света получает 5 победных очков за направление корабля к*

- **Боцман** получает 1 очко победы и плюс столько победных очков, сколько обещал за поддержку капитан (0-3). Капитан теряет отданные очки, даже если при этом у него получается отрицательный результат.
- **Матрос** и **мятежник** не получают ничего.

б) Мятеж успешен:

- **Мятежник** убирает капитанскую карту назначения, и получает очки победы в соответствии с ценностью острова (символ корабля в правом нижнем углу карты острова), на который указывает карта назначения мятежника.
- **Мятежник** становится новым капитаном и получает капитанские карты.
- **Матрос** получает 2 победных очка.
- **Боцман** и **капитан** не получают ничего.

Победные очки за продажу товаров:

- Все активные острова (не более 2) считаются отдельно.
- Игрок, продавший на острове наибольшее количество товаров, получает победные очки. Их количество указано на карте острова (внизу, в середине, первое число). Если два игрока продали одинаковое количество, они оба получают очки (второе число на карте острова), если три игрока – то третье число, если четыре игрока – никто не получает очков. Торговец всегда побеждает при равенстве товаров у нескольких игроков.

Примечание. Если у игроков есть товары, которые можно продать на разных островах, они должны определить, начиная с капитана, где что они продают. Каждый игрок может продать на одном острове только один вид товара. Например, предложив 4 карты зерна, вы можете разделить их на 2 острова – по 2 зерна на каждом.

острову Ледяной, а также забирает капитанские карты - теперь капитаном становится она.

*2. Очки за товары. В данный момент активным является только остров Горный, но на нём можно продавать любые виды товаров. Поскольку Борис, Федя и Катя имеют одинаковое количество предложенных на продажу товаров, решение Феди выбрать себе роль **торговца** оказалось верным – он получает 4 очка, как указано на карте острова:*

ГОРНЫЙ



Борис и Катя, разделившие 2-3 места, получают по 2 очка.

Фаза 6. Перемещение корабля

Все острова, за исключением того, на котором находится корабль, переворачиваются пассивной стороной вверх.

В зависимости от результата мятежа корабль перемещается на остров назначения капитана или мятежника.

Новый остров переворачивается активной стороной вверх.

Фаза 7. Удаление карт назначения, сброс карт товаров

Карты назначения откладываются в сторону.

Все открытые карты товаров (и карты битвы) сбрасываются в стопку сброса.

Игроки снова берут в руку свои карты, лежащие на столе лицом вниз.

Фаза 8. Получение карт товаров

Начиная с капитана, все игроки добирают в свою руку недостающие (до 5) карты товаров из колоды.

Грузчик получает из колоды 3 дополнительные карты и из числа всех полученных карт выбирает те, которые он оставит себе – так, чтобы у него стало ровно 5 карт. Карты, которые он отверг, сбрасываются в стопку сброса.

Фаза 9. Сброс карт персонажей

Все карты персонажей снова помещаются лицом вниз в центр стола.

Фаза 10. Конец круга

Круг закончен. Новый круг начинается с фазы 1.

Фаза 6

Корабль перемещается к новому острову. Остров Горный остаётся активным (как остров последнего места пребывания корабля), а остров Ледяной становится новым местом пребывания корабля (и тоже оказывается активным). Света перемещает карту корабля к острову Ледяной.

Фаза 7

Карты назначения откладываются в сторону, открытые карты товаров сбрасываются, игроки берут в руки свои карты руки.

Фаза 8

Все игроки дополняют свои руки до 5 карт. Света, как новый капитан, начинает первой и берёт 2 карты, Федя берёт тоже 2 карты, Катя – 3, а Борис – 4.

Если бы Федя взял себе роль грузчика, он бы взял 2 карты плюс 3 бонусные и, выбрав из них 2, сбросил остальные в стопку сброса.

Фаза 9

Все игроки (кроме капитана) положили свои карты персонажей в центр стола.

Фаза 10

Заканчивается круг и начинается новый, со Светой в роли капитана.

Конец игры

Игра заканчивается после 8-го круга (9-го с 3 игроками).

Победителем считается игрок, набравший по сумме всех кругов наибольшее количество победных очков.

Пиратская версия

В этой версии игры добавляются карта пирата и карта пиратского корабля.

Карта пирата перемешивается вместе с картами товаров, а карта пиратского корабля размещается возле острова Пиратское гнездо.

Когда игрок во время фазы предложения товаров играет карту пирата, пиратский корабль поднимает паруса и плывёт к другому острову – против часовой стрелки, по количеству карт руки у игрока, сыгравшего эту карту.

Если пиратский корабль настигает торговый корабль (или проходит мимо него), происходит нападение пиратов: все сыгранные игроками карты товаров сбрасываются в стопку сброса, как и карта пирата. Далее игра продолжается как обычно.

Если торговый корабль настигает (или проходит мимо) пиратов во время своего плаванья, ничего не происходит.