

# Сан-Марко

*Игра для 3-4 игроков от 10 лет.*

## Содержимое

1 игровое поле; 100 аристократов (по 25 каждого цвета); 8 жетонов престижа (по 2 каждого цвета); 12 пластиковых мостов; 62 карты действий; 30 карт районов (по 5 для каждого острова); 6 карт мостов; 12 карт переходов; 10 карт дождей; 4 карты изгнания; 28 лимитных карт: 8 со стоимостью 1, 10 со стоимостью 2, 10 со стоимостью 3; 1 фигурка дожа; 1 игральный кубик; 1 оранжевый жетон для отчисления.

## История

Венеция в годы расцвета. Несколько аристократических семей правят Высшим Советом под председательством дожа. Еще одной семье предстоит быть принятой в Совет. Начинается большая политическая схватка. В отдельных кварталах Венеции наблюдаются неустанные нападки и борьба за власть. Умные маневры и демарши стали насущной потребностью. Вы представляете одну из семей, стремящуюся к избранию. Вы должны использовать все имеющиеся в распоряжении средства для завоевания благосклонности и расположения дожа. Получите наивысшую степень почитания, и вы будете признаны победителем.

## Цель игры

Используя тактическое мастерство в распределении и игре карт, игроки пытаются заполучить большинство голосов в каждом из шести городских районов, с тем, чтобы получить как можно больше очков престижа. Игрок, который соберет наибольшее количество очков после трех туров, выигрывает игру.

## Игровое поле

На игровом поле представлены шесть районов Венеции, окруженные Большим Каналом и другими каналами. Каждый район обозначен двумя числами, соответствующими его престижу. Когда происходит подсчет очков в этом районе, игрок, имеющий наибольшее количество аристократов в этом районе, получает столько очков престижа, каково большее из чисел. Игрок, занявший второе место по количеству аристократов, получает количество очков равное меньшему из чисел. Остальные уходят с пустыми руками. Нарисованные игральные кубики имеют значение только вначале, когда аристократов вводят в действие.

По краям игрового поля пролегает путь престижа. На нем отмечаются очки престижа. В правом верхнем углу располагается табличка, в которой указываются роли игроков в каждом раунде.

В нижнем правом углу жетоном на песочных часах отмечается каждый завершённый тур.

## Подготовка к игре

**Примечание:** Ниже объясняется игра для 4 человек. Вы можете найти адаптацию правил для 3-х игроков в самом конце правил.

Игровое поле располагается в центре стола, каждый игрок выбирает себе цвет и берет:  
25 аристократов, 2 жетона престижа, 1 мост.

Каждый игрок кладет один из **жетонов престижа** на «0» на полоске престижа. Другой жетон они кладут на табличку в правом верхнем углу поля.

В начале игры **оранжевый жетон** кладется на цифру 1 на песочных часах. После каждого тура он передвигается на 1 деление.

Фигурка дожа, игральный кубик и **оставшиеся мосты** кладутся сбоку от игрового поля.

**Лимитные карты** и **карты действий** отсортировываются по отдельности, хорошенько тасуются и кладутся рубашками вверх сбоку от игрового поля в двух колодах.

Каждый игрок бросает игральную кость 4 раза подряд и с каждым броском помещает **2-х аристократов** в один из районов в соответствии с результатом. Например, если игрок выбрасывает «6», он помещает 2-х аристократов в район Каstellо. Если игрок выбрасывает одно и то же число 4 раза подряд, он может перебросить четвертый бросок, пока не получит другое число. Оставшихся аристократов игроки держат возле себя как резерв.

Начиная с самого старшего игрока и следуя по часовой стрелке, каждый игрок ставит свой **мост** на игровое поле. Мост должен располагаться так, чтобы соединять два смежных района. Каждый игрок ставит аристократа своего цвета на свой мост. Аристократ определяет принадлежность моста. Два района не могут соединять более 3-х мостов. Старший игрок начинает игру, а после каждого раунда стартующим становится следующий по часовой стрелке.

## Процесс игры

Игра длится **три тура**. Каждый тур состоит из различного числа раундов. Игроки используют лимитные карты и карты действий для борьбы за очки престижа.

Игрок, начинающий каждый раунд, распределяет роли (он определяет роли для каждого игрока в этом раунде). Здесь выявляются раздающие карты (т.е. дистрибьюторы) и те, кто решает, какие стопки карт выбирать (т.е. принимающий решения).

Игрок в роли дистрибьютора тянет карты действий и лимитные карты и разделяет их на два предложения. Одно – для принимающего решение, а второе – для себя. Принимающий решение выбирает себе карты, а дистрибьютору достаются оставшиеся.

### Специальные процедуры:

#### **Распределение ролей.**

Стартующий кладет свой жетон престижа в верхний левый квадратик таблички. Тем самым он становится первым дистрибьютором. Затем он сгребает жетоны других игроков, перемешивает их под столом на коленках и по одной вытягивает.

Первый, который он вытягивает, он кладет в квадратик под своим жетоном.

Соответствующий игрок становится первым принимающим решение в этот раунд.

Затем он вытягивает два других жетона один за другим и кладет их на свободные места справа, начиная сверху. Игроки этих цветов становятся соответственно вторым дистрибьютором и вторым принимающим решение.

### **Распределение карт.**

Двое дистрибьюторов берут **по 5 карт действий и по 3 лимитные карты**. Оба дистрибьютора затем тайно разделяют эти 8 карт на два предложения. Каждое предложение должно обязательно содержать как минимум 1 карту. Когда он заканчивает распределение, он выкладывает две стопочки на стол рубашками вверх. Это могут быть два предложения по 4 карты, или 5 и 3, или 6 и 2, и даже 7 и 1.

**Подсказка:** Лимитные карты отрицательно влияют на ценность карт действий. На иллюстрации внизу показаны два предложения. На первый взгляд одно из предложений выглядит очень привлекательно, но это предложение содержит очень высокие лимитные очки, в то время как относительно неприглядно смотрящееся предложение содержит лишь единичное лимитное очко.

### **Выбор и отыгрыш карт.**

Стартующий (т.е. первый дистрибьютор) переворачивает оба свои предложения рубашками вниз. Наступает ход принимающего решение. Он рассматривает оба предложения и выбирает одно из них. Он кладет лимитные карты перед собой и отыгрывает карты действий **в том порядке, который предпочитает**. После чего его ход заканчивается.

Далее ход переходит к стартующему (т.е. первому дистрибьютору). Он забирает оставшиеся карты, кладет лимитные карты перед собой и отыгрывает карты действий в нужном ему порядке. Затем второй дистрибьютор и второй принимающий решение аналогично делают свои ходы.

Все отыгранные карты действий собирают возле игрового поля в колоду сброса. Лимитные карты остаются лежать возле игроков, пока не закончится тур. Роль стартующего переходит по часовой стрелке в начале каждого нового раунда.

## **Значения карт**

### **Карты действий**

#### **Карты района**

Сыграв **карту района**, игрок может взять аристократа из резерва и поместить его на игровое поле. У игрока есть две возможности:

- а) он помещает аристократа в район, указанный на карте действия, или
- б) он помещает аристократа в район, указанный на карте действия и переходит им по собственному мосту в соседний район (во время этого действия можно перейти только по одному мосту, не более).

*Пример: Олег соединил Кастелло с Сан-Марко, с помощью одного из своих мостов. Использование карты района «Кастелло» позволяет ему установить своего аристократа либо в Кастелло, либо в Сан-Марко.*

#### **Карты моста**

Сыграв **карту моста**, игрок может взять мост из общего источника и поставить его на игровое поле. Он соединяет тем самым два района (помните, что на всех игроков разрешается иметь не более 3-х мостов, соединяющих два района), и ставит своего аристократа на мост, чтобы обозначить его принадлежность. Если все 12 мостов уже наведены, то он может стать владельцем любого имеющегося чужого моста, оставив его

на том же месте или переместив его куда угодно. В обоих случаях он меняет чужого аристократа, стоящего на мосту, на своего. Снятый аристократ возвращается владельцу.

### **Карты перехода**

Сыграв **карту перехода**, игрок может убрать аристократа соперника из любого района, заменив его своим аристократом. Жетон аристократа-перебежчика возвращается владельцу.

### **Карты изгнания**

Сыграв **карту изгнания**, игрок может удалить аристократов из района. Сначала он называет район, из которого хотел бы удалить аристократов. Далее он бросает игральный кубик, и удаляет количество аристократов в соответствии с результатом. Эти аристократы возвращаются своим владельцам.

**Внимание:** Если выпавшее число больше количества чужих аристократов, то игрок должен удалить и соответствующее число своих аристократов (при наличии таковых).

*Пример:* Лена решает использовать свою карту изгнания и подчистить район Сан-Марко. А там у нее, Олега и Наси сейчас по два аристократа. Лена выбрасывает «5», и наряду с четырьмя чужими аристократами должна удалить из Сан-Марко одного своего.

### **Карты дожа**

Отыгрыш **карты дожа** ведет к подсчету очков в одном районе. Когда карта дожа играется первый раз, игрок должен поместить фигурку дожа на игровое поле в любой район. В этом районе **незамедлительно** подсчитываются очки. Жетоны подсчета очков передвигаются по пути престижа.

Для каждой последующей карты дожа используйте следующий порядок. Игрок, который играет карту дожа, решает, провести ли подсчет в районе, где находится дож или в каком другом районе. Если его выбор останавливается на другом районе, то дож может добраться до этого района, переходя по мостам. Переход по своему мосту бесплатный.

Если игрок двигает дожа через чужие мосты, то он должен заплатить **одно очко престижа** владельцу каждого используемого чужого моста.

Если район, в котором стоит дож, не соединен с любым другим районом мостом, тогда игрок, лишившись двух очков престижа, может поставить дожа непосредственно в соседний район. Из этого положения можно двигать дожа далее по мостам.

Отыгрыш нескольких карт дожа позволяет игроку провести подсчет очков последовательно в одном и том же районе или провести подсчет в разных районах.

### **Лимитные карты**

**Лимитные карты** – это штрафные карты. Они ограничивают способность игрока действовать. Если предложение игрока включает лимитные карты, он должен положить их перед собой для всеобщего обозрения. Они остаются перед ним до конца тура. Если в конце раунда игрок имеет **10 или более лимитных очков**, то **тур для него завершен** (см. ниже «Конец тура»).

### **Подсчет очков**

Два числа, напечатанные на каждом районе, показывают, сколько очков престижа может быть получено игроками, занявшие в этом районе первое и второе место. Игрок с наибольшим количеством аристократов получает количество очков, равное большему из чисел. Второй по представительству в районе игрок получает очки, равные меньшему из

чисел. Если несколько игроков имеют равное наибольшее количество аристократов в районе, то все получают количество очков, равное меньшему числу, и никто не получает наибольшего.

*Примеры оценки в районе Сан-Марко:*

- 1. Лена посадила четверых, Олег троих и Костя одного аристократа в Сан-Марко. Лена тем самым набирает 8 очков; Олег – 6 очков, а Костя остается ни с чем.*
- 2. Лена и Олег оба поставили по 2 аристократа в Сан-Марко, а Костя только одного. Лена и Олег получают по 6 очков, а Костя остается ни с чем.*
- 3. Лена поставила 5 аристократов в Сан-Марко. Олег и Костя представлены там каждый тремя аристократами. Лена набирает 8 очков, а Олег и Костя остаются ни с чем.*

## Конец тура

Как только один или несколько игроков достигают или превышают 10 лимитных очков, тур начинает двигаться к завершению. Во время раунда, когда игрок набирает 10 или более лимитных очков, он обязательно завершает свой ход, играя карты действий. Как только он завершил свой ход, тур для него заканчивается.

\* Если после этого раунда **2 игрока** все еще не набрали 10 лимитных очков, тогда они играют еще **ровно 1** раунд в соответствии с обычными правилами, разве что только с одним дистрибьютором и одним принимающим решение. После этого тур завершается вне зависимости от числа лимитных очков у остальных игроков.

\* Если **3 игрока** все еще не набрали 10 лимитных очков, тогда назначается еще 1 раунд **по правилам для 3-х игроков** (см. ниже). После этого тур завершается вне зависимости от числа лимитных очков у остальных игроков.

Тур заканчивается сразу, если трое или возможно все четверо игроков наберут или превысят 10 лимитных очков.

Теперь самое время оценить лимитные очки **всех игроков**. Те, у кого их **менее 10** получают премиальные очки. Их количество равно разнице между самым большим числом лимитных очков у кого-то из игроков и числом лимитных очков у премируемого игрока.

Помимо этого, игрок с наименьшим количеством лимитных очков может провести дополнительное «**изгнание**» (карта этого действия не требуется, но само действие совершается, как будто бы она была сыграна). Если наименьшее количество лимитных очков имеют сразу несколько игроков, дополнительного изгнания не происходит.

*Пример: В конце раунда у Лены оказывается 3 лимитных очка, у Олега – 6, у Кости – 10 и у Яны – 12. Т.о. тур для Кости и Яны закончен. Лена и Олег разыгрывают еще один раунд, после которого их тур также заканчивается. Теперь у Лены 6 лимитных очков, а у Олега – 9. Лена получает 6 очков престижа ( $12-6=6$ ), и ей разрешается сыграть еще одно действие по изгнанию. Олег также не достиг лимита, поэтому он получает 3 очка престижа ( $12-9=3$ ). На этом тур завершен.*

Следующий тур начинается как предыдущий, с той разницей, что стартовым становится следующий по часовой стрелке игрок. Карты действий из сброса замешиваются в колоду. Аналогично обратно замешиваются лимитные карты. Жетон на песочных часах перемещается на 1 деление.

## Конец игры и окончательный подсчет очков

После того как заканчивается третий тур, включая дополнительное изгнание, игра подходит к завершению с окончательным подсчетом очков в **каждом** районе, независимо от того, находится там дождь или нет. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество

очков престижа. В случае ничьей побеждает тот из претендентов, у кого больше аристократов в Сан-Марко.

**Примечание:** Всякий раз, когда аристократы удаляются с игрового поля, они возвращаются к своим владельцам. Подразумевается, что они снова поступают в распоряжение владельца. Если, несмотря на это, игрок оказывается в ситуации, когда у него в резерве нет аристократов, тогда он может играть свои карты перехода на своих аристократов на поле.

## Правила для 3-х игроков

Правила для игры втроем такие же, как для 4-х игроков, за **следующими исключениями:**

### Подготовка к игре

В начале игры каждый игрок получает по **2 моста** вместо 1. Они выкладываются по одному вместе с аристократами игроков.

### Распределение ролей в игре

Стартующий является единственным дистрибьютором. Он кладет свой жетон престижа в левый верхний угол таблички. Один за другим он тянет два других спрятанных жетона и кладет их на поля внизу таблички. Игрок, чей жетон в самом низу, становится вторым принимающим решение, а тот, что над ним – первым принимающим решение.

### Распределение карт

Стартующий берет 6 карт действий и 4 лимитные карты (вместо 5 и 3). Он разделяет их на 3 предложения. В этом случае также необходимо, чтобы предложение содержало хотя бы одну карту. Если один из игроков выбывает из игры, оставшиеся двое продолжают игру по обычным правилам, и стартующий распределяет 5 карт действий и 3 лимитные на два предложения.

### Выбор и отыгрыш карт

Дистрибьютор создает три предложения, кладя их рубашками вниз перед собой. Первый принимающий решение начинает ход, затем второй принимающий решение, и, наконец, дистрибьютор.