

Шанхай (<http://boardgamegeek.com/boardgame/34320>)

Игра для 2-х игроков, от 8 лет.

Об игре

Игроки стараются собрать сильную команду матросов разных национальностей. Играют по очереди, выбирая своими кубиками желаемые карты матросов. Когда один из игроков пасует, карты распределяются между игроками в зависимости от кубиков, расположенных возле них. Карты "грязных трюков" позволяют игрокам улучшать результаты своих бросков или свою команду. В конце игры, при подсчете очков, игроки сравнивают свои собранные карты по национальностям. И игрок с сильнейшей командой получает очки, равные силе слабой команде второго игрока.

Состав игры

- 48 карт Таверны, включающие в себя:
 - 40 карт Матросов (по 5 карт 8 разных цветов, со значениями 1, 2, 3, 3, 4)
 - 8 карт "нечестных приемов"
- 12 кубиков (по 6 для каждого игрока двух цветов)
- 2 фигурки Капитанов (по 1 каждого цвета)
- 1 правила игры

Подготовка к игре

- Каждый игрок берет фигурку Капитана и 6 кубиков соответствующего цвета.
- Перемешайте карты и положите их на столе рубашкой вверх. Это игровая колода.
- Переверните верхние 6 карт из колоды и положите их в линию на столе. Эта линия карт называется Таверной.
- Самый бесцеремонный игрок начинает игру.

Ход игры

Игра состоит из 8 раундов. Каждый раунд заканчивается, когда карты из Таверны распределены между игроками - Матросы наняты. Игроки ходят поочередно. В свой ход вы должны выбрать одно из двух действий:

- А.** бросить и добавить кубики **или**
- Б.** сказать "Шанхай" и закончить раунд.

После этого ход переходит к другому игроку.

А. Бросить кубики

До тех пор, пока у вас есть как минимум два кубика в запасе, вы можете выбрать это действие. Киньте 2 кубика из вашего запаса, выберите 1 из них и положите его рядом с соответствующей картой в Таверне. В Таверне всегда лежит 6 карт. Каждая карта имеет свое значение, соответствующее одному из значений кубика: 1 назначается 1-ой карте, 2 - второй карте и так далее. Игрок, начинающий раунд, выбирает с какой стороны Таверны картам будут даны значения. Добавьте выбранный кубик к соответствующей карте с вашей стороны. Второй кубик верните обратно в свой запас.

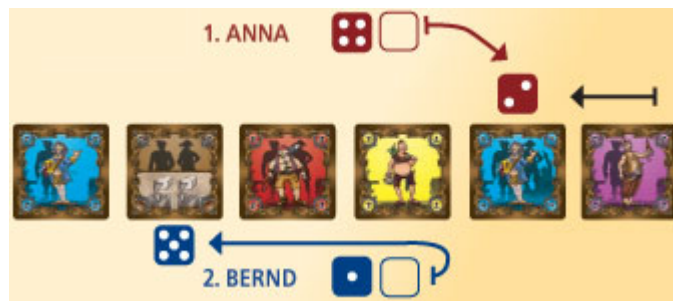
Б. Шанхай

Это действие используется, чтобы закончить текущий раунд и распределить карты между игроками. Вы можете выбрать это действие, только если вы выставили как минимум 2 кубика к картам. Если у вас в запасе остался только 1 кубик, вы должны сказать "Шанхай".

Распределите карты из Таверны между игроками по следующими правилами:

- Если к карте не добавлено ни одного кубика, то эта карта убирается из игры.
- Если только один игрок положил кубик к карте, он забирает её себе.
- Если оба игрока положили кубик к одной и той же карте, то игрок, положивший к ней больше кубиков, забирает её.
- Если оба игрока положили к карте одинаковое количество кубиков, тогда игрок с наибольшим значением на кубиках двух соседних карт получает карту. Если же и в этом случае ничья - то карта убирается из игры.

Обратите внимание, что карты с двух концов Таверны имеют всего по одной соседней карте.



Пример: Анна начинает раунд и выкидывает 2 и 4 на своих кубиках. Она решает оставить 2 и добавляет этот кубик ко второй карте Таверны с конца слева, относительно себя. Делая так, она определяет, какие значения будут иметь карты в этом раунде. Бернанд выкидывает 1 и 5. Он решает оставить 5 и добавляет кубик к пятой карте, относительно левой стороны Таверны для Анны.

Внимание: игрок, который сказал "Шанхай" должен распределить карты между игроками. Таким образом, игроки не запутаются в том, кто именно закончил раунд.

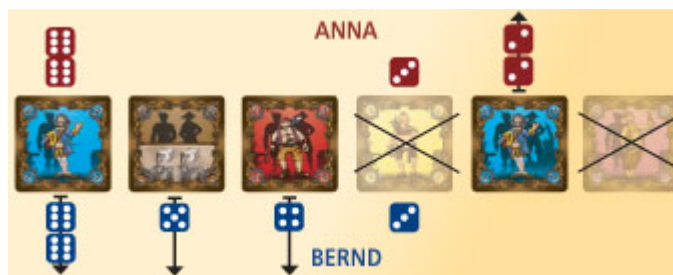
Когда вы получили карты Матросов, положите их лицом вверх перед собой, рассортировав по цветам. Значения карт должны быть хорошо видны.

Каждый цвет представляет определенную нацию: красный - американцы, голубой - французы, синий - немцы, желтый - китайцы, оранжевый - голландцы, фиолетовый - турки, зеленый - испанцы, серый - итальянцы.

Когда вы получаете карту "грязных трюков" положите ее лицом вверх возле себя, отдельно от остальных ваших карт.

Конец раунда

Как только все 6 карт Таверны будут распределены между игроками, раунд заканчивается. Все кубики возвращаются обратно игрокам. Игрок, сказавший "Шанхай", переворачивает новые 6 карт из колоды и выкладывает новую Таверну. Второй игрок начинает следующий раунд.



Пример: Анна добавляет 2, 2, 3, 6, 6 к картам Таверны в процессе игры, в то время как Бернанд добавляет 3, 4, 5, 6, 6. Первая карта удаляется из игры. Анна берет вторую карту, так как она была единственным игроком, добавившим к ней кости. Оба игрока поставили по одной кости к третьей карте. Соседние кости у Анны добавляют дают сумму 4 (2x2), у Бернарда также сумма соседних костей 4 (1x4). Так как это ничья, карта убирается из игры. Бернанд берет четвертую и пятую карты (только он добавил кости к ним). Оба игрока поставили по 2 кости к шестой карте, но так как соседние кости у Бернарда дают в сумме 5, а у Анны 0, Бернанд берет и шестую карту.

Грязные трюки

Вы можете сыграть не более 1 карты "грязных трюков" за раунд. В качестве напоминания, что вы уже сыграли такую карту в текущем раунде, поставьте фигурку Капитана перед первой картой Таверны. В конце раунда, вы можете забрать фигурку обратно.

Вы можете играть карту "грязного трюка" только сразу после вашего броска кубиков. Это означает, что любые полученные в последнем раунде карты "грязного трюка" нельзя использовать.

Когда вы играете карту "грязного трюка", вы должны выбрать одно из двух действий:

2 Матроса



Добавьте карту к своим картам Матросов, к любой национальности на ваш выбор. Карта играет как джокер, и имеет значение, как карта Матроса 2 выбранной национальности.

Важно: Эту карту можно класть только к уже лежащей, как минимум одной карте Матроса, с определенной национальностью. Нельзя использовать карту для определения новой национальности в ваших Матросах.

Если вы используете карту как джокер, положите ее, наполовину перекрыв, под одну из карт ваших Матросов соответствующей национальности. Карта становится картой Матросов и остается ею до конца игры. Вы не можете использовать эту карту для другого действия в течении игры.

Кость +/-1



Вы можете увеличить или уменьшить значение на 1 одной из двух, только что брошенных костей. Карта "Грязных Трюков" убирается из игры. Примечание: значение кости не может стать больше 6 или меньше 1.

Добавление обеих костей



Вы можете добавить обе, только что брошенные кости, к соответствующим картам в Таверне. Карта "Грязных Трюков" удаляется из игры.

Перекинуть кости



Вы можете перекинуть заново кости. Затем вы должны выбрать одну из двух костей и добавить ей к карте в Таверне. Новый результат конечен; вы не можете изменить свое решение и использовать первый результат броска, вместо последнего. Карта "Грязных Трюков" удаляется из игры.

Окончание игры

Игра заканчивается после восьми раундов. К этому моменту Таверна пуста и колода полностью использована. Теперь следует подсчитать очки.

Подсчет очков

Игроки сравнивают силы их Матросов по каждой национальности:

- Если оба игрока имеют Матросов с одинаковой национальностью, тогда игрок с более сильной командой Матросов удаляет своих из игры и получает Матросов другого игрока этой же национальности.

В случае одинаковой силы Матросов - все Матросы этой национальности удаляются из игры.

- Если только один игрок имеет Матросов какой-то национальности, он сохраняет эти свои карты.

Каждый игрок суммирует значения своих карт Матросов к Победным Очкам.

За каждую неиспользованную карту "Грязных Трюков" игрок получает 1 дополнительное очко.

Выигрывает игрок, набравший больше Победных Очков.

цвет	Анна	Бернард
Зеленый	3, джокер (2 матроса), джокер (2 матроса)	-
Голубой	1, 4	2, 3
Красный	1, 2, 3	3, 4
Желтый	1	3, 3, 4
«Грязные трюки»	-	джокер - добавить оба кубика

Пример: Так как у Бернарда нет испанцев (зеленые карты), Анна оставляет себе своих. Обе команды французов (голубые карты), стоят одинаково и поэтому убираются из игры. У Бернарда более сильная команда американцев (красные карты), также как и китайцы (желтые карты). Карты американцев и китайцев Бернарда убираются из игры и он забирает вместо них карты Анны. Анна получает 7 очков (Испанцы), Бернард выигрывает игру с 8 очками: 6 (американцы) + 1 (китайцы) + 1 (карта "грязных трюков").

Авторы и издатели благодарят всех тестеров игры за их терпение и комментарии.

Авторы: Roman Pelek и Michael Schacht - www.michaelschacht.net

Иллюстрации и оформление: Christian Fiore

Перевод: совместное творчество русского комьюнити BGG

Das Format Werbeagentur | www.das-format.de

©2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

All Rights Reserved. Made in Germany.

Расширения для игры "Шанхай"

Расширение "Сумасшедший Капитан"

(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/40817>)



Раздайте каждому игроку в начале игры по одной карте "грязных трюков" Сумасшедший Капитан. Вы можете играть эту карту как любую другую карту "грязных трюков" во время игры (только 1 карта в раунд и только сразу же после броска кубиков). Но есть два исключения:

1. Вы не можете играть карту "Сумасшедшего Капитана", если второй игрок уже сыграл её в этом раунде.
2. Вы не можете играть карту "Сумасшедшего Капитана" в последний (8-ой) раунд игры.

Когда вы играете карту "Сумасшедшего Капитана", она действует до конца раунда. Вы можете использовать её сразу же, она позволяет наложить запрет на действие один раз в каждый ход противника. У вас

есть три варианта запрещающего действия:

1. Ваш противник кидает и добавляет кубик к карте. Вы можете запретить добавить кубик, тем самым заставляя вашего противника взять кубик обратно и перекинуть оба снова.
2. Ваш противник сказал, что хочет использовать карту "грязного трюка". Вы можете запретить сыграть карту, при условии, что вы это сделали до того, как противник выполнил действия этой карты. Если вы запрещаете действие, противник не может сыграть эту карту, но может выбрать и сыграть любую другую. Обратите внимание, что противник может оставить у себя карту, пока не сможет сыграть её позже.
3. Ваш противник хочет сказать "Шанхай". Вы можете запретить это действие, заставив противника кидать кубики. Если у него остался только 1 кубик, то вы не можете запретить это действие.

Дополнительная карта 1: запрет "Шанхая"/Перебросить все кубики.

(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/36524>)



Правила.

Каждый игрок получает карту "Запрет Шанхая/Перебросить все кубики". Для игры этими картами "грязных трюков" применяются обычные правила игры: вы можете играть карту только сразу после броска кубиков и вы можете сыграть всего 1 карту "грязных трюков" в раунд. Когда вы играете такую карту, вы должны выбрать одно из двух действий карты. Сыгранная карта "грязного трюка" потом убирается из игры, неиспользованная карта дает +1 дополнительное Победное Очко в конце игры.

Действия карты:

1. Запрет "Шанхая". Никто из игроков не может сказать "Шанхай" до тех пор, пока один из игроков не будет вынужден сказать "Шанхай" из-за отсутствия двух кубиков у себя в запасе. Чтобы напоминать игрокам, что в текущем раунде действует это правило, карта кладется возле Таверны с фигуркой Капитана поверх нее. Карта убирается из игры после распределения Матросов между игроками.
2. Перебросить все кубики. Игрок забирает только что брошенные два кубика и все свои кубики, поставленные в этом раунде возле карт Таверны. Бросает их все вместе. Затем он забирает 1 кубик обратно к себе в запас, а остальные расставляет на соответствующие места в Таверне. Карта "грязного трюка" убирается из игры.

Пример: Бернард поставил 1 и 3 к картам в Таверне. Сейчас он выкидывает две 1. Так как он хочет улучшить ситуацию возле четвертой и/или пятой карты в Таверне, он выбирает действие "перебросить все кубики". Он забирает 1 и 3 от Таверны вместе с двумя 1 и перебрасывает все четыре кубика. У него выпадает 2, 4, 5 и 6. 2-ку он забирает обратно к себе в запас, а 4, 5 и 6 ставит возле соответствующих карт в Таверне.

Дополнительная карта 2: Отправить кормить акул/Обмен

(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/36710>)



Правила.

Каждый игрок получает по одной карте "грязного трюка" "Отправить кормить акул/Обмен". Для игры этими картами "грязных трюков" применяются обычные правила игры: вы можете играть карту только сразу после броска кубиков и вы можете сыграть всего 1 карту "грязных трюков" в раунд. Когда вы играете такую карту, вы должны выбрать одно из двух действий карты. Сыгранная карта "грязного трюка" потом убирается из игры, неиспользованная карта дает +1 дополнительное Победное Очко в конце игры.

Действия карты:

1. Отправить кормить акул. Игрок переворачивает карту в Таверне, к которой он в этот же ход добавил кубик, на другую сторону, рубашкой вверх. Когда карты распределяются между игроками, перевернутые карты в Таверне убираются из игры, независимо от добавленных к ней кубикам. Но, несмотря на это, эти кубики учитываются, когда решаются спорные карты при помощи соседних кубиков. Карта "грязного трюка" убирается из игры.
2. Обмен. Игрок забирает один из своих кубиков, добавленных к карте в Таверне ранее, обратно к себе в запас. После этого он добавляет к соответствующим картам в Таверне оба только что брошенных кубика. Это действие может быть выбрано только если у игрока уже есть хотя бы один кубик в Таверне, добавленный туда ходом ранее. Карта "грязного трюка" убирается из игры.

Подсказка: по договоренности игроки могут использовать вторую дополнительную карту вместе с первой дополнительной картой "Запрет Шанхая/Переброс кубиков" в одной игре. В этом случае, каждый игрок получает обе дополнительные карты вначале игры.

Дополнительная карта 3: Удвоение.

(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/39003>)



Правила.

Вначале игры, карта удвоения кладется на середине стола, как доступная карта "грязного трюка", которая лежит вместе с шестью обычными картами Таверны.

Используются обычные правила для этой карты.

Карта может быть использована в игре как любая другая карта "грязного трюка".

Если игрок выбрасывает дубль, у него есть на выбор два действия:

1. Перебросить один из двух кубиков и использовать результат как обычно. Однако, если игрок ещё раз выкинет дубль, у него опять есть выбор между этим и вторым действием.
2. Не перекидывать кубики, а использовать оба, чтобы взять карту удвоения себе.

Игрок держит у себя карту до тех пор, пока не сыграет ее, или пока противник, выкинув дубль, не решит забрать ее себе.

Возможность карты удвоения (перекинуть два кубика).

Как только игрок решает использовать эту карту, он возвращает ее обратно на место на середине стола, как доступная карта из Таверны (как в начале игры).

Затем он перекидывает оба кубика и использует полученный результат. Однако, если он вдруг выкинет дубль, он может опять выбрать между двумя действиями, описанными выше.

Неиспользованная карта удвоения, т.е. если в конце игры она остается у одного из игроков на руках, считается как +1 Победное Очко.