

A dramatic illustration of a fishing boat with a red hull and white cabin, navigating through a turbulent, blue-green sea. The sky is dark and filled with bright, jagged lightning bolts. The boat's mast is tall and complex, with a single yellow light glowing. The overall mood is intense and perilous.

*Блот*  
Улов кубов

Правила игры

# Вступление

Порой облака над заливом Ридбэк напоминают выдр, резвящихся высоко-высоко в невинно-синем небе. Но погода здесь непредсказуема и переменчива — голубой свод способен в одну минуту, словно по броску кубика, окраситься в грозный пурпурный цвет. Страшась надвигающегося шторма, траулеры пятятся к гавани — убежищу, где их капитаны, по обычаю, переждут непогоду за барной стойкой местного паба... Но вы не из пугливых! Пока другие удирают в спешке, вы ведёте свой бесстрашный флот из промысловых судов в самое сердце бури. Вы решили испытать удачу и доверить свою судьбу горстке игральных костей. Время для богатого улова кубов!

## Об игре

В игре «Флот. Улов кубов» вам предстоит бросать набор кубиков и с умом использовать выпавшие на них значения. Каждый раунд вы будете закрашивать на своём планшете ячейки, соответствующие выбранным кубикам, увеличивая свой флот, вылавливая рыбу и строя здания в порту. Ваша задача — доставить самый богатый улов, обзавестись судами в гавани и привезти порт Ридбэка к процветанию. Не пренебрегайте монетами — за них вы сможете закрасить почти любую ячейку на планшете.


У вас есть 10 раундов, чтобы набрать больше всего победных очков (ПО) и получить звание матёрого морского волка!

## Состав игры



- 2 блокнота.
- 6 кубиков судов.
- 4 кубика поселения.
- Маркер первого игрока.
- 3 фишки капитана (для одиночной игры).
- 5 карт капитанов и 10 карт трофеев.

## Подготовка к игре

1. Раздайте всем участникам по 1 карандашу и 1 листу из каждого блокнота. Вместе эти 2 листа образуют планшет игрока.
2. Каждый игрок бросает 1 кубик судна и получает начальный бонус — закрашивает на своём планшете 3 первые (верхние) ячейки выпавшего типа судна (перебросьте, если выпало ). Так игрок получает лицензию и спускает 1 судно этого типа на воду (подробнее см. с. 4).
3. Создайте запас судов и запас поселения из нужного количества кубиков (см. ниже). В каждом запасе всегда будет на 1 кубик больше, чем участников в партии. Оставшиеся кубики верните в коробку.
4. Случайным образом выберите первого игрока и вручите ему маркер первого игрока.

### ЗАПАС СУДОВ

4 игрока: 5 кубиков судов

3 игрока: 4 кубика судов

2 игрока: 3 кубика судов



*Кубик судна*

### ЗАПАС ПОСЕЛЕНИЯ

4 игрока: 4 кубика поселения и 1 кубик судна

3 игрока: 3 кубика поселения и 1 кубик судна

2 игрока: 2 кубика поселения и 1 кубик судна



*Кубик поселения*

## Игровой процесс

Партия длится 10 раундов. Каждый раунд состоит из следующих фаз:

1. **Фаза судов.** Бросьте кубики из запаса судов. Все игроки по очереди выбирают 1 из них и закрашивают соответствующие ячейки на своих планшетах.
  2. **Фаза дохода.** Игроки получают монеты.
  3. **Фаза улова.** Только в чётных раундах! Спущенные на воду суда собирают улов.
  4. **Фаза поселения.** Бросьте кубики из запаса поселения. Игроки по очереди выбирают 1 из них и закрашивают соответствующие ячейки на своих планшетах.
- В фазах судов и поселения каждый участник всегда использует 2 кубика: тот, который выбрал сам, и тот, который никто не выбрал, — оставшийся кубик все игроки используют одновременно в конце фазы.

### Золотые правила

1. *Всякий раз, когда вы должны закрасить ячейку на планшете, закрашивайте крайнюю верхнюю пустую ячейку в соответствующей области. Нельзя пропускать ячейки.*
2. *Если не уточняется, о ячейке какой формы идёт речь, то подразумевается доступная ячейка любой формы.*

## 1. Фаза судов

Первый игрок бросает все кубики из запаса судов. Затем все участники, начиная с первого и далее по часовой стрелке, по очереди выбирают по 1 кубик, кладут его перед собой и закрашивают ячейку в соответствующем столбце своего планшета (см. пример А). Нельзя использовать кубик, уже выбранный другим игроком. Когда все участники сделают по 1 ходу, **они одновременно используют оставшийся кубик.**

**Пример А.** Михаил ходит последним в фазе судов. Он должен выбрать между кубиком с креветками и кубиком с лобстером. Ему подходят оба, но Михаил выбирает лобстера, чтобы соперники не могли использовать этот кубик. Он закрашивает на своём планшете верхнюю пустую ячейку в области лобстера.

Кубик с креветками никто не выбрал, поэтому все игроки (включая Михаила) одновременно используют его.



Закрасив в столбце ячеек круглую ячейку активации, немедленно **спустите судно** или **получите лицензию** соответствующего типа.

**С Судно**

С — спустить судно

**Л Лицензия**

Л — получить лицензию

**? С или Л**

? — на ваш выбор


### Спуск судна

Закрасьте круглую ячейку над верхним доступным судном (таким, круглая ячейка которого ещё не закрашена). Теперь оно спущено на воду и будет вылавливать рыбу в фазе улова (только в чётных раундах!).

### Получение лицензии

Закрасьте круглую ячейку над верхней доступной лицензией (такой, круглая ячейка которой ещё не закрашена). Эффект этой лицензии будет действовать до конца игры (см. с. 6—7, «Эффекты лицензий»).

### 3 монеты

Выбрав кубик с , закрасьте 3 следующие ячейки на шкале монет (см. с. 6, «Шкала монет и звёздные действия»).



## 2. Фаза дохода

В этой фазе каждый игрок получает 1 монету плюс столько монет, сколько приносят его здания и лицензии. Получая монеты, закрашивайте столько же ячеек на шкале монет. **Доход игрока не может быть больше 10 монет**, игнорируйте любой доход свыше 10.

**Пример Б.** У Инны есть лицензия на лобстера 2-го уровня и построенный консервный завод в порту. Её доход: 1 (начальный доход) плюс 2 за лицензию на лобстера, плюс 1 за заполненное судно (за эффект консервного завода). Итого — 4 монеты.

### 3. Фаза улова

**Важно:** эта фаза разыгрывается *только в чётных раундах!*

В этой фазе каждое спущенное на воду судно вылавливает рыбу: все игроки одновременно закрашивают по 1 ячейке-рыбе на каждом своём спущенном судне.

**Важно:** судно для ловли устриц либо вылавливает 2 рыбы, либо вылавливает 1 рыбу и приносит 1 монету.

Если у вас спущено несколько одинаковых судов (например, 2 судна для ловли меч-рыбы), то они оба вылавливают по 1 рыбе. Если судно заполнено (т. е. закрашены все его ячейки-рыбы), оно больше не может собирать улов.

**Пример В.** У Анны 5 спущенных судов. В фазе улова она закрашивает 1 ячейку на судне для ловли креветок, 1 — на каждом судне для ловли трески и 2 — на судне для ловли устриц. Анна не может использовать судно для ловли лобстера, поскольку оно заполнено.



### 4. Фаза поселения

Первый игрок бросает все кубики из запаса поселения. Затем все участники, начиная с первого и далее по часовой стрелке, по очереди выбирают по 1 кубику, кладут его перед собой и закрашивают ячейку в соответствующей области своего планшета. Нельзя использовать кубик, уже выбранный другим игроком. Когда все участники сделают по 1 ходу, **они одновременно используют оставшийся кубик.**

**Важно:** в запасе кубиков поселения всегда есть 1 кубик судна!

**Пример Г.** Сергей выбирает кубик с гаванью и может закрасить ячейку любого судна в гавани. Он закрашивает ячейку каяка, спуская это судно на воду. Теперь этот каяк будет вылавливать 1 рыбу в каждой фазе улова.

Выбрав кубик с **гаванью**, закрасьте верхнюю ячейку в столбце любого судна в гавани. Выбрав кубик с **портом**, закрасьте верхнюю ячейку внутри любого здания в порту. Выбрав кубик с **рынком**, получите монеты. Выбрав кубик судна, закрасьте верхнюю ячейку соответствующего судна (как в фазе судов).

Некоторые здания в **порту** обладают эффектами, которые начинают действовать, как только вы построите это здание, закрасив все изображённые внутри него ячейки. Кроме того, здания приносят ПО в конце игры.

Суда в **гавани** обладают особыми эффектами. При этом к ним (кроме яхты капитана) также применяются все эффекты, связанные с судами.

На **рынке** игроки получают монеты за свой суммарный улов на текущий момент: от 2 монет за 0 рыб до 7 монет за 40 и более рыб. Сверяйтесь с таблицей рынка.



## Конец раунда

В конце раунда маркер первого игрока передаётся следующему участнику. Затем начинается новый раунд.

## Конец игры

Партия завершается после 10-го раунда. Подсчитайте ПО за 5 категорий и определите победителя.

- **Улов:** 1 ПО за каждую выловленную рыбу (включая рыбу на судах для ловли королевского краба, барже и каяках).
- **Суда:** ПО за спущенные суда.
- **Лицензии:** ПО за лицензии (за лицензию на королевского краба и за все лицензии 3-го уровня).
- **Здания:** ПО за здания в порту.
- **Бонус:** ПО за бонус лицензии на королевского краба (не более 10).

**Пример Д.** В конце партии Лидия получает 32 ПО за выловленную рыбу, 11 ПО за спущенные суда, 15 ПО за лицензии и 10 ПО за здания. Получив лицензию на королевского краба, она выбрала бонус «1 ПО за 6 рыб», поэтому получает ещё 5 ПО. Итого у Лидии 73 ПО.

Выигрывает участник с наибольшим количеством ПО. При ничьей побеждает претендент, выловивший больше рыбы. Если ничья сохраняется, претенденты неохотно делят победу.

## Шкала монет и звёздные действия

Всякий раз, получая монеты, закрашивайте столько же ячеек на шкале монет. Каждый раз, закрашивая ячейку-звезду, вы получаете звёздное действие, позволяющее сразу же закрасить ещё 1 ячейку почти в любой области планшета. Закрасив круглую ячейку, немедленно примените её эффект.

Звёздное действие не позволяет закрашивать ячейки на шкале монет, ячейки-рыбы, а также шестиугольные ячейки рядом с кафе на набережной (см. с. 9).

**Примечание:** получив звёздное действие в фазе улова, выполняйте его после того, как все игроки завершат эту фазу.

**Пример Е.** Сергей получает 3 монеты и закрашивает 3 ячейки на шкале монет, включая ячейку-звезду. Теперь он может закрасить ячейку почти в любой области планшета. Сергей закрашивает ячейку в рыболовном магазине.



## Любой кубик в качестве монеты



В любой момент фазы судов или поселения, вместо того чтобы использовать кубик по обычным правилам, вы можете получить 1 монету. Можете использовать так любой кубик: как тот, что выбрали сами, так и тот, который никто не выбрал.

## Эффекты лицензий


Получая лицензии, вы активируете их эффекты. Когда вы получаете 2-ю или 3-ю лицензию какого-либо типа, эффект этой лицензии усиливается до нового уровня (т. е. эффекты уровней не суммируются). Также, получив лицензию 2-го уровня какого-либо типа, вы сразу получаете 2 монеты. Все лицензии 3-го уровня приносят ПО в конце игры.

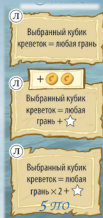
## ЛИЦЕНЗИИ НА КРЕВЕТОК

**1-я:** выбирая кубик с креветками, можете использовать любую его грань.

**2-я:** выбирая кубик с креветками, можете использовать любую его грань и выполнить 1 звёздное действие (т. е. всего закрасить 2 ячейки).

**3-я:** выбирая кубик с креветками, можете использовать любую его грань дважды и выполнить 1 звёздное действие (т. е. всего закрасить 3 ячейки).

**Примечание:** эффект лицензии на креветок применяется только к кубику, который вы выбрали сами — не к оставшемуся невыбранным. С его помощью вы можете выбрать на кубике с креветками грань с .



Лицензии на креветок

## ЛИЦЕНЗИИ НА ТРЕСКУ

**1-я:** спуская любое судно, получайте 1 монету.

**2-я:** спуская любое судно, получайте 2 монеты.

**3-я:** спуская любое судно, получайте 3 монеты.



Лицензии на треску



Лицензии на лобстера

## ЛИЦЕНЗИИ НА ЛОБСТЕРА

**1-я:** в фазе дохода получайте ещё 1 монету.

**2-я:** в фазе дохода получайте ещё 2 монеты.

**3-я:** в фазе дохода получайте ещё 3 монеты.

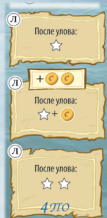
## ЛИЦЕНЗИИ НА МЕЧ-РЫБУ

**1-я:** после каждой фазы улова можете выполнять 1 звёздное действие.

**2-я:** после каждой фазы улова можете выполнять 1 звёздное действие и получать 1 монету.

**3-я:** после каждой фазы улова можете выполнять 2 звёздных действия подряд.

**Примечание:** эффект лицензии на меч-рыбу не действует в личной фазе улова на яхте капитана.



Лицензии на меч-рыбу

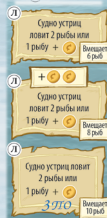
## ЛИЦЕНЗИИ НА УСТРИЦ

**1-я:** в каждой фазе улова вы можете либо выловить 2 рыбы, либо выловить 1 рыбу и получить 1 монету. Можете делать это 1 раз на каждом спущенном судне для ловли устриц. Ваше судно для ловли устриц вмещает 6 рыб.

**2-я:** в каждой фазе улова вы можете либо выловить 2 рыбы, либо выловить 1 рыбу и получить 1 монету. Можете делать это 1 раз на каждом спущенном судне для ловли устриц. Ваше судно для ловли устриц вмещает 8 рыб.

**3-я:** в каждой фазе улова вы можете либо выловить 2 рыбы, либо выловить 1 рыбу и получить 1 монету. Можете делать это 1 раз на каждом спущенном судне для ловли устриц. Ваше судно для ловли устриц вмещает 10 рыб.

**Примечание:** вы не можете использовать заполненное судно для ловли устриц, чтобы получать монеты.



Лицензии на устриц

## Суда в гавани

**Королевский краб.** Закрасив первую круглую ячейку активации, вы получаете лицензию на королевского краба и сразу же выбираете 1 её бонус. Нельзя выбрать бонус, уже выбранный другим игроком. Закрашивая последующие ячейки активации, спускайте суда для ловли королевского краба. Они собирают улов по обычным правилам. В конце игры за лицензию на королевского краба вы получите 5 ПО плюс ПО (не более 10) за выбранный вами бонус.

**Пример Ж. Евгений получает лицензию на королевского краба и выбирает бонус «2 ПО за здание». К концу игры он построил 6 зданий. Лицензия на королевского краба приносит Евгению 5 ПО плюс 10 ПО за построенные здания (6 × 2 = 12, но нельзя получить больше 10 ПО). Итого — 15 ПО.**

**Яхта капитана.** Закрасив круглую ячейку активации, сразу же проведите личную фазу улова, как обычно вылавливая 1 рыбу каждым судном. Ваши соперники не ловят рыбу в это время. **Важно:** эффект лицензии на меч-рыбу не действует в личной фазе улова.

**Научные суда.** Закрасив круглую ячейку активации, спустите на воду научное судно. Каждое такое судно приносит 1 ПО в конце игры. К научным судам применяются все эффекты, связанные с судами, но они никогда не считаются заполненными, так как не ловят рыбу.

**Баржа.** Закрасив круглую ячейку активации, спустите на воду баржу. В начале каждой фазы улова (включая личную фазу на яхте капитана) спущенная баржа вылавливает 1 рыбу за каждое ваше заполненное судно. К барже применяются все эффекты, связанные с судами.

**Каяки.** Закрасив круглую ячейку активации, спустите на воду каяк. Каждое такое судно, как обычно, вылавливает 1 рыбу в фазе улова. К каякам применяются все эффекты, связанные с судами.

## Рынок

Выбрав кубик с рынком, получите монеты в зависимости от количества выловленных вашими судами рыб (см. таблицу рынка). Например, если на ваших судах закрашено 9 ячеек-рыб, вы получаете 3 монеты. Рыба при этом не тратится и остаётся на судах.

**ГАВАНЬ**

**КОРОЛЕВСКИЙ КРАБ**

Улов  
 Улов  
 Улов  
 Лицензия  
 Судно  
 Судно  
 Судно

**Яхта капитана**

Улов  
 Улов  
 Улов  
 Улов  
 Улов  
 Улов  
 Эффект меч-рыбы не применяется

**Научные суда**

Судно  
 Судно

**Баржа**

Судно  
 Судно

*Ловит 1 рыбу за каждое заполненное судно*

**Каяки**

Судно  
 Судно  
 Судно

**Д** Лицензия на краба 5 ПО  
 Выберите бонус 2 ПО за здание  
 1 ПО за 6 рыб  
 1 ПО за лицензию  
 1 ПО за 10 монет  
 Максимум 10 ПО. 1 бонус на игрока

**РЫНОК**

Рыба	Монеты
0-4	2
5-11	3
12-19	4
20-29	5
30-39	6
40+	7



## Здания в порту

**Казино.** Закрасив круглую ячейку активации, можете 1 раз перебрасывать 1 выбранный кубик в любой фазе и использовать новый результат. Получите 2 ПО в конце игры.

**Банк.** В конце игры получите 2 ПО за каждую покрашенную в этой области ячейку.

**Кафе на набережной.** Закрасив круглую ячейку активации, можете использовать кубики судов, чтобы закрасивать шестиугольные ячейки с такими же символами рядом с кафе. В конце игры получите 1, 3, 6, 10 или 15 ПО, если закрасили 1, 2, 3, 4 или 5 таких ячеек соответственно.

**Примечание:** нельзя применять эффект лицензии на креветок для кубика, который хотите использовать в кафе. С помощью звёздного действия нельзя закрасить ячейки рядом с кафе.

**Склад утиля.** Закрасив круглую ячейку активации, можете 3 раза за партию использовать любой кубик, чтобы выполнить звёздное действие. Делая это, закрасивайте ячейку-звезду рядом со складом. Получите 2 ПО в конце игры.

**Паб «У рыбака».** Построив это здание, получите 10 ПО в конце игры.

**Рыболовный магазин.** Закрасив круглую ячейку активации, получайте 2 монеты (вместо 1), используя кубик как монету. Получите 2 ПО в конце игры.

**Коптильня.** Закрасив круглую ячейку активации, получайте на 2 монеты больше, используя кубик с рынком. Получите 3 ПО в конце игры.

**Консервный завод.** Закрасив круглую ячейку активации, в фазе дохода получите ещё 1 монету за каждое заполненное судно. Получите 1 ПО в конце игры.



## Карты капитанов (дополнительный модуль)

Если хотите использовать этот модуль, на этапе 2 подготовки к партии вместо броска кубика раздайте участникам по 1 случайной карте капитана. Игроки закрасивают на планшете 3 первые ячейки указанного типа судна, а также указанные ячейки в гавани или порту. В конце партии каждый участник получит дополнительные ПО, как указано на его карте капитана.



## Карты трофеев (дополнительный модуль)


Эти карты добавляют в игру краткосрочные и долгосрочные цели, за достижение которых соревнуются игроки. Если хотите использовать их, при подготовке к партии возьмите по 1 случайной карте золотого и серебряного трофея. Поместите их лицевой стороной вверх в центре стола. Золотой трофей вручается тому, кто лучше всего будет соответствовать его условию в конце партии, а серебряный — тому, кто выполнит условие первым. Каждый трофей приносит 5 ПО.



## Одиночная игра

В одиночной игре вы постараетесь создать величайшую рыболовную империю, какую ещё не видали в заливе Ридбэк, а капитан Руфь будет мешать вам, пытаясь занять лучшие места для своего промысла!

### Подготовка к игре

1. Возьмите карандаш и планшет из 2 листов (капитан **не получает** планшет).
2. Бросьте 1 кубик судна и получите начальный бонус — закрасьте на планшете 3 первые ячейки выпавшего типа судна (перебросьте, если выпало ). Так вы получаете лицензию и спускаете 1 судно этого типа.
3. Создайте запасы судов и поселения, как при игре вдвоём.
4. Разместите 3 фишки капитана в областях креветок, королевского краба и казино (см. с. 11, «Перемещение фишек»).



### Игровой процесс

Вы ходите первым в нечётных раундах, а капитан — в чётных. В фазах судов и поселения вы выбираете по 1 кубику, а затем используете оставшийся кубик (чтобы определить, какой кубик выбирает капитан, см. с. 11, «Приоритет капитана»).

Выбрав кубик, закрашивайте соответствующую ячейку на планшете, как обычно. Когда капитан выбирает кубик, **зачёркивайте 2 нижние пустые ячейки** в соответствующей области своего планшета.

Вы используете оставшийся кубик по обычным правилам. Когда капитан использует оставшийся кубик, **зачёркивайте 1 нижнюю пустую ячейку** в соответствующей области своего планшета. Если вы и капитан должны закрасить и зачеркнуть одну и ту же ячейку, действуйте в порядке очерёдности хода.

**Пример 3.** Идёт фаза судов 3-го раунда. На кубиках выпало 2 креветки и 1 треска. В этом раунде вы ходите первым, выбираете кубик с креветками и закрашиваете верхнюю пустую ячейку в области креветок. Затем капитан выбирает кубик с треской и зачёркивает 2 нижние пустые ячейки в области трески. Теперь вы и капитан используете оставшийся кубик для области креветок: вы закрашиваете верхнюю пустую ячейку, а капитан зачёркивает нижнюю пустую ячейку в этой области.



Если капитан зачёркивает круглую ячейку активации, она становится недоступной для вас.

**Важно:** в порту вы можете построить здание, только если в нём ещё остались незачёркнутые ячейки.

Это означает, что капитан может заблокировать казино, кафе на набережной, склад утиля, рыболовный магазин, коптильню или консервный завод всего одним действием!

## Перемещение фишек

В конце раунда передвиньте все 3 фишки капитана по часовой стрелке, как указано ниже. Пропускайте области, где все ячейки уже заполнены или зачёркнуты.

**Фишка судна:** креветки > треска > лобстер > меч-рыба > устрицы > креветки и т. д.

**Фишка гавани:** королевский краб > яхта капитана > научные суда > баржа > каяки > королевский краб и т. д.


**Фишка порта:** казино > банк > склад утиля > рыболовный магазин > консервный завод > коптильня > паб «У рыбака» > кафе на набережной > казино и т. д.

**Пример И.** Наступил конец 5-го раунда. Переместите фишку судна с устриц на креветок, фишку гавани — с каяков на королевского краба, а фишку порта — с консервного завода на коптильню.

## Приоритет капитана

Следуйте указаниям ниже, чтобы определить, какие кубики капитан выбирает в фазах судов и поселения.

**Фаза судов.** Капитан выбирает кубик судна того типа, в области которого сейчас находится фишка судна, либо ближайшего к нему по часовой стрелке. Капитан выбирает кубик судна, в области которого все ячейки закрашены или зачёркнуты, только если это единственный вариант — в таком случае она пропускает ход.

Капитан выбирает кубик с , только если это единственный доступный вариант. Когда капитану приходится выбрать такой кубик, она зачёркивает нижнюю пустую ячейку в области с фишкой судна (или следующей доступной по часовой стрелке, если все ячейки в этой области закрашены или зачёркнуты).

**Фаза поселения.** Капитан выбирает кубик в следующем порядке: **гавань > порт > кубик судна > рынок**. Выбрав кубик с гаванью или с портом, капитан зачёркивает ячейку там, где лежит её соответствующая фишка, либо в следующей за ней по часовой стрелке доступной области. Выбрав кубик с рынком (либо если этот кубик остаётся невыбранным), капитан зачёркивает следующую пустую ячейку-звезду на шкале монет. Получая монеты, пропускайте зачёркнутую ячейку — вы не получаете за неё звёздное действие.

## Конец игры

Одиночная игра длится **8 раундов**. В конце партии подсчитайте ПО и сверьте свой результат с таблицей справа.

≥85	Матёрый морской волк
75–84	О капитан! Мой капитан!
65–74	Помощник капитана
50–64	Юнга
<50	Салага

## Создатели игры

**Разработчики:** Бенджамин Пинчбэк и Мэтью Д. Риддл.

**Художники:** Мариус Янушонис, Нолан Н. Нассер.

**Графические дизайнеры:** Чарли Бинк, Алекс Колби, Рэндал Ллойд.

**Редактор:** Дастин Шварц.

**Особая благодарность** Стефану Лоренцутти.

## Русское издание игры

**Издатель:** Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский.

**Выпускающий редактор:** Катерина Шевчук.

**Редактор:** Мария Аверичева.

**Переводчик:** Илья Мурсеев.

**Корректор:** Полина Ли.

**Верстальщик:** Константин Миронов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).



## Порядок хода

### 1. Фаза судов

Бросьте все кубики из запаса судов.

Игроки по очереди выбирают и используют по 1 кубик судна. Затем все участники одновременно используют оставшийся кубик в конце фазы.

### 2. Фаза дохода

Все игроки получают доход в 1 монету плюс монеты за лицензии и здания.

### 3. Фаза улова (только в чётных раундах!)

Все суда игроков вылавливают по 1 рыбе.

### 4. Фаза поселения

Бросьте все кубики из запаса поселения.

Игроки по очереди выбирают и используют по 1 кубик. Затем все участники одновременно используют оставшийся кубик в конце фазы.

### Конец раунда

Маркер первого игрока передаётся следующему участнику.

## Подсчёт очков

**Улов:** 1 ПО за каждую выловленную рыбу (включая рыбу на судах для ловли королевского краба, барже и каяках).

**Суда:** ПО за спущенные суда.

**Лицензии:** ПО за лицензии (за лицензию на королевского краба и за все лицензии 3-го уровня).

**Здания:** ПО за здания в порту.

**Бонус:** ПО за бонус лицензии на королевского краба (не более 10 очков), трофеи, карты капитанов и т. п.

## Важные правила

- Каждый раз, закрашивая ячейку-звезду на шкале монет, вы можете немедленно выполнить звёздное действие.
- В фазах судов и поселения вы можете получить 1 монету, вместо того чтобы использовать кубик по обычным правилам.
- Получая лицензию 2-го уровня, вы также получаете 2 монеты.