



***Построй свой флот и стань
повелителем открытого моря!***

*Во Флот могут играть 2-4 человека,
время игры 30-45 минут.*

Возраст 10+

Обзор игры	2
Подготовка	3
Игровой процесс	4
Условия окончания игры	6
Подсчет очков	7
Подробное описание карт	7

Состав игры

•26 Карт лицензий

Стандартные: по 4 Треска, Креветки, Омары, Тунец, Перерабатывающее Судно
Премиумные: 3 Рыбацких паба, 3 разных лицензии на Королевского Краба

•96 Карт судна

по 20 для Креветок, Омаров и Перерабатывающих
по 12 для Трески, Тунца и Королевского Краба

•4 Памятки игроков

•100 ящиков рыбы

•1 Маркер первого игрока

История

На северо-западе территории Нунавут, в Канаде, до сих пор существуют недоступные бухты Северного Ледовитого Океана, пройти к которым можно лишь благодаря тайным проходам. Нетронутый временем и снабжаемый обоими океанами и теплыми источниками пресной воды, залив Ридбэк изобилует морскими обитателями. На берегу залива создали временную деревню и в скором времени ожидается наплыв величайших рыбаков мира, стремящихся собрать улов невиданной щедрости. Доки и склады оживляются, и теперь настало время настоящего приключения. Отправляйтесь собирать себе флот и станьте повелителем открытого моря!

Обзор игры

Получайте лицензии, спускайте суда на воду для ловли рыбы в океане. Игрок, который лучше всего управлял своими ресурсами и набрал наибольшее количество победных очков (VP) с рыбы, лицензий и судов, построил самый сильный флот и приведет свой экипаж к победе!

Типы карт и компоненты

Карты лицензий: предоставляют право спускать суда на воду и ловить рыбу. На картах лицензии изображена их минимальная стоимость и VP, а также бонусы, которые значительно влияют на игру. Есть два типа карт лицензий: Премиумные (Королевский краб и Рыбацкий паб) и Стандартные (Треска, Креветка, Омар, Тунец и Перерабатывающее судно). Полное описание каждой карты Лицензии можно найти в разделе Детальная информация о карте.

Карты судов: различаются по типу рыбы, которую они ловят. Их можно использовать как, собственно, судно, так и в качестве денег. Тип судна, цена спуска на воду, VP после спуска и количество денег указаны на карте.

Ящик рыбы: каждый кубик это один ящик с рыбой.

Маркер Первого игрока: помещается перед игроком который начинает каждый раунд.



Фазы

Каждый раунд игры состоит из пяти фаз. Каждый игрок по возможности принимает участие во всех фазах, либо может спасовать. Игрок обязан завершить фазу, прежде чем перейти к следующей.

Фаза Первая: *Аукцион лицензий*

Игроки могут получить лицензии на ловлю рыбы на аукционе лицензий, используя карты судов в своей руке как наличные деньги.

Лицензии помещаются перед ними.

Фаза Вторая: *Спуск на воду судов и Наём капитанов*

Игроки могут спустить на воду судно со своей руки (в соответствии с лицензией, которой они владеют), поместив его перед собой и заплатив стоимость спуска на воду другими картами судов с руки используя их как наличные деньги.

Игроки могут нанять капитана, поместив карту судна с руки лицом вниз на любое из доступных спущенных на воду судов.

Фаза Третья: *Лов рыбы*

Игроки помещают ящики с рыбой из запаса на каждое судно с капитаном, которые еще не до конца заполнены.

Фаза Четвертая: *Переработка и продажа*

Если это возможно, игрок может переработать один ящик рыбы с каждого судна, на свою Лицензию на перерабатывающее судно, для дальнейшего использования. Игрок может затем продать ящик рыбы со своей Лицензии на перерабатывающее судно за карту судов.

Фаза Пятая: *Добор карт*

Игроки берут 2 карты судов из колоды, а затем сбрасывают одну из только что взятых карт.

Подготовка

Раздайте каждому игроку по одной карте судов каждого типа (Треска, Королевский краб, Креветки, Омары, Тунец и Перерабатывающее судно) в качестве стартовой руки. Перемешайте оставшиеся карты судов и поместите их лицом вниз в центр стола. Это колода карт судов. Если в какой-то момент колода карт судов закончится, перемешайте все ранее сброшенные карты судов обратно в стопку лицом вниз, чтобы сформировать колоду заново.

Для 4 игроков: Отложите все шесть премиумных карт лицензий и восемь случайно выбранных простых карт лицензий. Замешайте шесть премиумных лицензий в оставшуюся большую стопку простых лицензий, а затем поместите восемь простых лицензий, которые были отложены, сверху стопки.

Для 3 игроков: Отложите все шесть премиумных карт лицензий и восемь случайно выбранных простых карт лицензий. Из них уберите из игры две премиумные и две простые карты лицензий. Замешайте четыре оставшихся премиумных лицензий в оставшуюся большую стопку простых лицензий, затем поместите шесть простых лицензий, которые были отложены, сверху стопки.

Для 2 игроков: Отложите все шесть премиальных карт лицензий и десять случайно выбранных простых карт лицензий. Из них уберите из игры три премиумные и шесть простых лицензий. Замешайте три оставшиеся премиумные лицензий в оставшуюся большую стопку простых лицензий, затем поместите четыре простых лицензий, которые были отложены, сверху стопки.

В центр игровой зоны раскройте карты лицензий по числу участвующих игроков. Это аукцион лицензий.

Поместите ящики с рыбой в кучу недалеко от центра стола. Используйте по 25 ящиков рыбы на игрока. **Это запас ящиков рыбы: на 4-х игроков используйте все 100 ящиков рыбы, на 3-х игроков – 75, и на 2-х игроков всего 50 ящиков рыбы.**

Подготовка для продвинутой игры: Опытные игроки во Флот могут перемешать все карты лицензий в одну большую стопку (после удаления карт для 2-х и 3-х игроков) и приступить к подготовке аукциона лицензий. Если раскроется любая премиумная лицензия, замешайте её обратно в колоду лицензий и заменяйте её, пока в начальном аукционе лицензий не будут только обычные лицензии. В самом первом раунде аукциона лицензий не должно быть премиумных лицензий.

Игровой процесс

В начале игры, случайным образом определите первого игрока и отдайте ему маркер первого игрока. Каждая фаза выполняется в порядке очереди, начиная с первого игрока, которому выдан маркер.

Фаза Первая: Аукцион

Фаза аукциона дает игрокам возможность приобрести лицензию на рыбную ловлю. Каждая лицензия имеет минимальную стоимость, указанную на ней. Это ее минимальная стартовая цена. Первый игрок выбирает, какую лицензию он желает выставить на аукцион и устанавливает стартовую цену равную минимальной или выше. Игрок слева выбирает – перебить цену или спасовать. Как только игрок пасует, он больше не имеет права участвовать в торгах, пока текущая лицензия не будет продана. Торги продолжаются по часовой стрелке пока не определится наивысшая цена.

Лицензии оплачиваются с помощью карт судов в руке и/или любыми бонусами лицензий и/или переработанными ящиками рыбы (см. ниже). Сделка завершается сбросом карт судов и переработанных ящиков рыбы, используемых в качестве наличных денег. Если у игрока нет точной суммы для оплаты цены, то игрок переплачивает. **СДАЧА НЕ ВЫДАЕТСЯ!**

Когда раунд аукциона заканчивается победитель не может участвовать в дополнительных аукционах этой фазы; игроки могут купить максимум одну лицензию в фазу аукциона. Если первый игрок успешно выиграл аукцион, второй игрок начинает новый раунд аукциона, выбрав лицензию из оставшихся. Если любой другой игрок выиграл аукцион, первый игрок начинает следующий раунд аукциона, выбрав другую лицензию из оставшихся. Во время своего хода игрок может отказаться выставить лицензию на торги, этот игрок исключается из торгов и не сможет купить лицензию в этой фазе. Это продолжается до тех пор, пока каждый игрок не выиграл аукцион или решил не покупать лицензию.

Игроки размещают приобретенные лицензии лицом вверх перед собой. В конце фазы аукциона, когда все игроки заплатили за свои лицензии, обновите аукцион, раскрывая лицензии, пока количество карт в аукционе не сравняется с количеством игроков.

Если ни одна из лицензий не была приобретена в ходе фазы аукциона – уберите все карты лицензий аукциона из игры и обновите аукцион, раскрывая карты лицензий по количеству игроков. Убранные лицензии удаляются из игры; не замешивайте их обратно в колоду лицензий.

ПРИМЕЧАНИЕ: *Нельзя делать ставку, которую вы не можете оплатить.*

Фаза Вторая: Спуск на воду судов и Наём капитанов

Спуск на воду судов: Теперь, когда игроки приобрели лицензии, пришло время спустить суда на воду и начать получать прибыль от Залива Ридбэк. В порядке очереди игроки могут спустить судно на воду, выплатив стоимость спуска.

Игрок может выбрать карту судна с руки, которая соответствует лицензии уже имеющейся в его игровой зоне и поместить её лицом вверх ниже соответствующей лицензии. После этого игрок должен выплатить стоимость спуска на воду этого судна, используя другие доступные карты судов в руке, бонусы от лицензий и /или переработанную рыбу в качестве денег. Сделка завершается сбросом карт судов и переработанных ящиков рыбы, используемых в качестве денег. Как и при покупке лицензии, сдача при переплате не выдается! Игрок должен быть в состоянии оплатить стоимость спуска на воду судна.

Каждый игрок может спустить на воду **ОДНО** судно за раунд, если не имеет особого бонуса. Если игрок имеет бонус позволяющий сделать более одного спуска на воду, каждый спуск должен быть оплачен отдельно (т.е. спустить на воду судно для ловли трески, заплатить 2\$; затем спустить на воду другое судно для ловли трески, заплатить 2\$). Любой бонус добора, связанный со спуском на воду реализуется после полного совершения спуска, но до найма капитанов.



Найм капитанов: Как только игроки завершили спуск на воду судов, пришло время нанять капитанов. Игрок может выбрать **ЛЮБУЮ** карту судна в своей руке и положить её лицевой стороной вниз поверх одного из своих спущенных на воду судов, которое еще не имеет капитана. Это можно сделать и с картами, которые были только что получены за бонусы от спуска на воду. На каждом судне может быть максимум один капитан. Каждый игрок может нанять **ОДНОГО** капитана за раунд, если не имеет особого бонуса. Игрок **НЕ** может нанять капитана, если не имеет подходящего судна (т.е., все суда имеют капитана или нет спущенных на воду судов). Бонусы фазы капитанов не реализуются, пока не окончится текущая фаза спуска на воду судов и найма капитанов.



Фаза Третья: Лов рыбы

Как только игроки спустили суда на воду и наняли капитанов, пришло время ловли рыбы. Каждое судно с капитаном, независимо от типа, получает один ящик с рыбой из запаса. Расположите ящики рыбы на карте капитана. Каждое судно, независимо от типа, может вмещать **ЧЕТЫРЕ** ящика с рыбой. Если на судне лежит четыре ящика рыбы значит, судно заполнено и не может больше получать ящики рыбы.

ПРИМЕЧАНИЕ: Судно должно иметь капитана на момент ловли рыбы.

Фаза Четвертая: Переработка и продажа

Переработка: После завершения рыбной ловли любой игрок с Лицензией на перерабатывающее судно может переработать до одного ящика рыбы с каждого судна. Просто возьмите, ящики с рыбой, которые хотите переработать и поместите на карту Лицензии на перерабатывающее судно.

Продажа: игрок может затем продать один ящик рыбы со своей Лицензии на перерабатывающее судно, чтобы добрать одну карту судна из колоды в руку. Этот ящик рыбы удаляется из игры, а **НЕ** возвращается в запас.

Ящики рыбы, оставшиеся на Лицензии на перерабатывающее судно, могут быть использованы как деньги в любой сделке или проданы за карту судна в ходе *продажи* в более позднем раунде. Стоимость каждого ящика рыбы составляет 1\$. Переработанные ящики рыбы, использованные в качестве денег, удаляются из игры, а не возвращаются в запас.

Фаза Пятая: Добор карт

В порядке очередности хода, все игроки тянут по две карты из колоды карт судов и сбрасывают одну из только что взятых карт. Здесь могут действовать бонусы от лицензий.

Добор является последней фазой каждого раунда. После завершения добора маркер первого игрока передается по часовой стрелке и фазы повторяются, начиная с аукциона, пока не выполняются условия окончания игры.



Пример игрового процесса

Условия окончания игры

Игра заканчивается, если выполнится любое из следующих условий:

Не хватает карт лицензий, чтобы полностью обновить аукцион лицензий в конце фазы аукциона. Когда это происходит текущий раунд и все его фазы доигрываются до конца и игра заканчивается.

Нет доступных ящиков рыбы. Если из запаса взят последний ящик рыбы в течение фазы лова рыбы, эта фаза доигрывается до конца и игра заканчивается. ВСЕ игроки получают причитающиеся им ящики рыбы, даже если их не хватает в запасе в этом последнем раунде. Игроки могут любыми средствами заменить эти дополнительные ящики рыбы (например, ранее удаленными из игры).

Подсчет очков и победа

Игроки получают победные очки (ПО) следующими четырьмя способами:

1. Общее количество ПО на приобретенных ими картах лицензий
2. Общее количество ПО на спущенных на воду судах
3. Одно победное очко за каждый ящик с рыбой на судне (переработанная рыба не приносит ПО)
4. Бонусные ПО, полученные от Лицензий на ловлю Королевского краба

Каждый игрок суммирует свои ПО. Игрок с наибольшим итоговым количеством ПО побеждает! В случае равенства, побеждает игрок с наибольшим количеством спущенных на воду судов. Если равенство сохраняется, побеждает игрок с наибольшим количеством ящиков с рыбой на судах. Если равенство все еще сохраняется, то игроки делят победу между собой.

Подробное описание карт

Карты лицензий

Всего в колоде 26 карт лицензий. Лицензии устанавливают, какие суда игрока могут быть спущены на воду. Игрок может спустить на воду только те суда, которые соответствуют приобретенной им карте лицензии. Каждая карта лицензии, кроме Рыбацкого паба, также приносит бонус игроку, который приобрел ее. Игроки могут иметь любые типы лицензий, и таким образом иметь доступ к соответствующим бонусам, или игроки могут сосредоточиться на определенных лицензиях/бонусах. Когда игрок приобретает несколько лицензий одного типа, то бонус усиливается.



Лицензия на Креветку (4 шт.)

Каждая Лицензия на ловлю креветки предоставляет игроку, которому принадлежит, скидку на все сделки. Сделки включают в себя спуск на воду судна и покупку лицензий в фазу аукциона. Владение несколькими Лицензиями на Креветку увеличивает бонус. Эти лицензии предоставляют владельцу следующий бонус:

Одна (1) Лицензия на Креветку: скидка 1\$ от каждой сделки

Две (2) Лицензии на Креветку: скидка 2\$ от каждой сделки

Три (3) Лицензии на Креветку: скидка 3\$ от каждой сделки

Четыре (4) Лицензии на Креветку: скидка 4\$ от каждой сделки

ПРИМЕЧАНИЕ: Бонус не применяется, пока лицензия не приобретена и полностью не оплачена.

ПРИМЕР:

Игрок #1 приобрел Лицензию на Креветку в фазе аукциона. Фаза аукциона была завершена и сейчас идет фаза спуска на воду. Игрок #1 может спустить на воду судно с руки. У игрока #1 есть судно для ловли креветок, и он играет его перед собой. Теперь он должен понести расходы за спуск на воду этого судна. Судно для ловли креветки имеет стоимость спуска 1\$, что оплачивается за счет скидки в 1\$ от бонуса Лицензии на ловлю креветки, таким образом, оплаты этой сделки не требуется.

Лицензия на Треску (4 шт.)

Лицензии на ловлю трески дают бонусы владельцам во время фазы спуска на воду и найма капитанов. В зависимости от количества Лицензий на Треску в собственности, игрок может получить бонус в виде добора карт и возможности спуска на воду двух судов в фазу спуска и найма капитанов. Спуск на воду каждого судна является отдельной сделкой и должен быть оплачен отдельно. Лицензии на Треску предоставляют владельцу следующий бонус:



Одна (1) Лицензия на Треску: позволяет спустить на воду два (2) судна в фазу спуска на воду и найма капитанов и добрать одну (1) карту, если игрок спустил на воду хотя бы одно судно

Две (2) Лицензии на Треску: позволяют спустить на воду два (2) судна в фазу спуска на воду и найма капитанов и добрать две (2) карты, если игрок спустил на воду хотя бы одно судно

Три (3) Лицензии на Треску: позволяют спустить на воду два (2) судна в фазу спуска на воду и найма капитанов и добрать три (3) карты, если игрок спустил на воду хотя бы одно судно

Четыре (4) Лицензии на Треску: позволяют спустить на воду два (2) судна в фазу спуска на воду и найма капитанов и добрать четыре (4) карты, если игрок спустил на воду хотя бы одно судно.

Игроки могут добрать карты за Лицензию на Треску в конце спуска на воду в фазе спуска на воду и найма капитанов, только если они спустили судно на воду в течение этой фазы. Карты добираются из колоды карт судов. Бонусы получаются сразу после завершения спуска на воду и могут использоваться для найма капитанов.

ПРИМЕЧАНИЕ: Бонус добора карт за спуск на воду судов можно получить только один раз за фазу, даже если более чем одно судно было спущено на воду.

ПРИМЕР:

Игрок #3 имеет Лицензию на Треску и Лицензию на Креветку. В течение фазы спуска на воду она выбирает для спуска судно для ловли трески и судно для ловли креветок, так как Лицензия на ловлю трески теперь позволяет ей спускать на воду до двух судов. Она помещает судно для ловли креветок перед собой бесплатно (за счет бонуса Лицензии на Креветку), а также судно для ловли трески. Стоимость спуска на воду судна для ловли трески составляет 2\$, так что она должна 1\$ чтобы выполнить спуск на воду (2\$ минус 1\$ за счет бонуса Лицензии на Креветку). Она платит 1\$ и теперь завершила фазу спуска на воду. Поскольку она спустила на воду, по крайней мере, одно судно, она теперь берет одну бонусную карту из колоды карт судов на руку за бонус Лицензии на Треску.

ПРИМЕЧАНИЕ: Бонус за наличие двух Лицензий на ловлю трески дает игроку две бонусных карты, даже если этот игрок спустил на воду только одно судно в течение фазы спуска на воду (+2 карты, если спущены на воду ЛЮБЫЕ суда).

ПРИМЕР:

Игрок #3 имеет две Лицензии на Треску и Лицензию на Креветку. В течение фазы спуска на воду она выбирает для спуска только одно судно - судно для ловли креветок и помещает его перед собой бесплатно. Фаза спуска на воду теперь закончена, и она берет две бонусных карты из колоды карт судов.

Лицензия на Омара (4 шт.)

Лицензия на ловлю омара предоставляет игроку способность нанять капитанов на два судна вместо одного в течение фазы спуска на воду судов и найма капитанов.

Дополнительно, в течение каждого раунда, в конце фазы спуска на воду судов и найма капитанов, игрок получает бонус, основанный на количестве имеющихся капитанов в его флоте. Бонус увеличивается, если игрок получает дополнительные Лицензии на Омара.

Одна (1) Лицензия на Омара: позволяет нанять капитанов на два судна в фазу спуска на воду и найма капитанов и получить бонус добора следующим образом:

Одну (1) карту, если игрок имеет от одного до трех (1-3) судов с капитанами в КОНЦЕ фазы

Две (2) карты, если игрок имеет четыре (4) или больше судов с капитанами в КОНЦЕ фазы

От двух (2) до четырех (4) Лицензий на Омара: позволяют нанять капитанов на два судна в фазу спуска на воду и найма капитанов и получить бонус добора следующим образом:

Одну (1) карту, если игрок имеет от одного до двух (1-2) судов с капитанами в КОНЦЕ фазы

Две (2) карты, если игрок имеет от трех до шести (3-6) судов с капитанами в КОНЦЕ фазы

Три (3) карты, если игрок имеет семь (7) или больше судов с капитанами в КОНЦЕ фазы

Бонусные карты добораются с колоды карт судов после того как фаза спуска на воду судов и найма капитанов будет завершена.

ПРИМЕР:

Игрок #2 имеет Лицензию на Омара и в общей сложности три спущенных на воду судна, каждое из которых имеет капитана. После окончания фазы спуска на воду судов и найма капитанов, он берет одну карту из колоды карт судов в качестве бонуса за капитанов. В следующих раундах, когда у него станет четыре судна с капитанами ИЛИ если он купит вторую Лицензию на Омара, его бонус увеличится до двух карт.

ПРИМЕЧАНИЕ: Суда всех типов с капитанами идут в зачет для бонуса за капитанов, а не только суда для ловли омара. Этот бонус берется каждый раунд после того как фаза спуска на воду судов и найма капитанов будет завершена.

Лицензия на Тунца (4шт.)

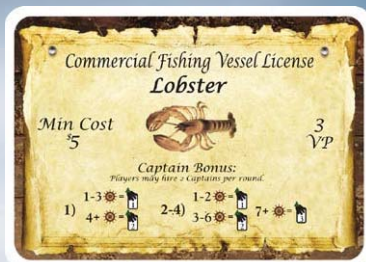
Лицензия на ловлю тунца предоставляет игроку бонусы добора карт судов в фазе добора.

Одна (1) Лицензия на Тунца: доберите две (2), оставьте две (2)

Две (2) Лицензии на Тунца: доберите три (3), сбросьте любую карту (с руки или только что взятую)

Три (3) Лицензии на Тунца: доберите три (2), оставьте три (3)

Четыре (4) Лицензии на Тунца: доберите четыре (4), сбросьте любую карту (с руки или только что взятую)

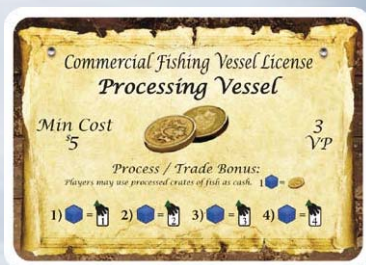


ПРИМЕР:

Игрок #3 имеет одну Лицензию на Треску, поэтому в фазе добора она берет две карты и сохраняет их вместо того чтобы сбросить одну. Игрок #1 имеет две Лицензии на Треску, поэтому во время фазы добора он берет три карты и сбрасывает любую карту, либо с руки, либо из тех трех, что он только что взял.

Лицензия на Переработку (4 шт.)

Лицензия на Переработку дает игроку бонус в течение фазы переработки и продажи. Она предоставляет игроку возможность в течение каждого раунда переработать один ящик рыбы с судна путем перемещения его на Лицензию на Переработку. Продажа происходит ПОСЛЕ переработки.



Ящики рыбы, оставшиеся на Лицензии после раунда, могут быть проданы за карты во время фазы переработки и продажи в последующих раундах или использованы в качестве \$1 за ящик рыбы во время проведения любой сделки.

Одна (1) Лицензия на Переработку: позволяет переработать один (1) ящик рыбы с каждого судна и продать один (1) ящик рыбы с Лицензии на Переработку за одну (1) карту из колоды карт судов в течение фазы переработки и продажи.

Две (2) Лицензии на Переработку: позволяют переработать один (1) ящик рыбы с каждого судна и продать один (1) ящик рыбы с Лицензии на Переработку за две (2) карты из колоды карт судов в течение фазы переработки и продажи.

Три (3) Лицензии на Переработку: позволяют переработать один (1) ящик рыбы с каждого судна и продать один (1) ящик рыбы с Лицензии на Переработку за три (3) карты из колоды карт судов в течение фазы переработки и продажи.

Четыре (4) Лицензии на Переработку: позволяют переработать один (1) ящик рыбы с каждого судна и продать один (1) ящик рыбы с Лицензии на Переработку за четыре (4) карты из колоды карт судов в течение фазы переработки и продажи.

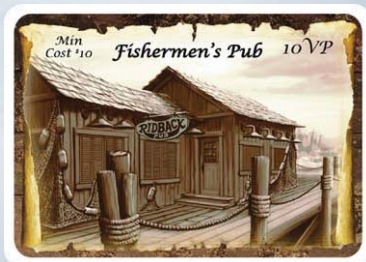
ПРИМЕР:

Игрок #4 имеет Лицензию на Переработку и Лицензию на Креветку. В течение последней фазы переработки и продажи она переработала по одному ящику рыбы со всех своих судов, четыре в общей сложности. Она продает один ящик рыбы за карту из колоды карт судов, и остается с тремя ящиками рыбы на своей Лицензии на Переработку. В следующей фазе аукциона она побеждает в торгах за Лицензию на Треску с номинальной стоимостью \$4. Она выбирает в качестве оплаты за эту лицензию три переработанных ящика рыбы по \$1 каждый и \$1 за ее бонус от Лицензии на Креветку! Она сбрасывает три ящика рыбы из игры и располагает Лицензию на Треску перед собой.

ПРИМЕЧАНИЕ: Игроки могут перерабатывать один ящик рыбы с судна ЛЮБОГО типа, а не только с перерабатывающего судна на свою Лицензию на Переработку.

Рыбацкий паб (3 шт.)

Рыбацкий паб дает игроку 10 ПО в конце игры. Никаких судов или других бонусов Рыбацкий паб НЕ дает.



Лицензия на Королевского Краба

В игре есть три уникальных карты Лицензии на Королевского Краба, которые предоставляют бонусы в конце игры. Кроме того, суда для ловли камчатского краба могут быть спущены на воду при наличии любой из Лицензий на Королевского Краба. Игрок, имеющий такую лицензию получает максимально возможный бонус от указанного в ней критерия (округляя вниз).

ПРИМЕР:

Игрок #2 имеет Лицензию на Королевского Краба «Количество капитанов». В конце игры у него восемь спущенных на воду судов и семь из них с капитанами, так что его бонус за Лицензию на Королевского Краба составляет 7 ПО (не забудьте также учесть 5 ПО, указанных на самой Лицензии на Королевского Краба перед окончательным подсчетом очков).

ПРИМЕР:

Игрок #4 имеет в общей сложности семь разыгранных карт Лицензий: одну Лицензию на Креветку, две Лицензии на Треску, одну Лицензию на Переработку, две Лицензии на Королевского Краба, и один Рыбачий паб. У нее есть Лицензия на Королевского Краба «Количество разных приобретенных Лицензий».

Две Лицензии на Королевского Краба НЕ считаются различными, таким образом, у нее есть ПЯТЬ различных Лицензий и бонус +6 ПО.



Карты судов

96 карт судов включают по 20 карт судов для ловли креветки, омаров, и перерабатывающего судна и по 12 карт судов для ловли трески, тунца, и королевского краба. Их ПО, стоимость спуска на воду, и количество денег следующее:



ПРИМЕЧАНИЕ: Количество карт судов в руке общедоступно. Игроки могут спрашивать друг у друга: «сколько карт у тебя в руке?», хотя какие именно карты находятся в руке необходимо держать в секрете.



Примечание авторов

Флот начинается с простых игровых механик и развивается в более глубокий процесс принятия решений по мере развития игры. Каждая новая Лицензия на ловлю и спуск на воду судна создает множество вариантов для игрока. Менеджмент карт судов для создания большого флота (и, следовательно, получения больше рыбы), но при этом наличие денежных средств для выигрыша в важных аукционах Лицензий, вот ключ к победе.

Авторы и благодарности

Авторы: Benjamin Pinchback and Matthew D. Riddle

Иллюстрации: Eric J. Carter

Оформление: Gabriel Laulunen

Разработка: Rick Soued

Matt и Ben хотели бы поблагодарить:

Выдающихся тестировщиков Pat Desantis и Joe Piva. Термин “Тестировщики” не вполне описывают их. Если бы мы раздавали деньги, они заслужили бы роялти с наших роялти (типа % от %). Эти ребята пропускали обед за обедом, чтобы помочь Флоту стать тем, что он из себя представляет. Именно Pat сказал “Эй, как насчет рыбацких лодок?”, когда мы работали над темой. Через сотню партий, вот вам и пожалуйста.

Matt: Мою любимую жену Carly, моих прекрасных дочерей Emma и Lilly, родителей и остальных членов семьи, а также друзей

Ben: Rebekah, моего лучшего друга и супругу, которая ненавидит проигрывать больше, чем кто либо из моих знакомых, а также Ту, моего сына, олицетворяющего все лучшее в этом мире

А также: Всех, кто когда-либо играл во Флот: Tjos и Especial, Cdub, Big Steve, Lando, Kutone, Joe и Sandra, Spina, Ane, Brancik (и за черновой апт!), Dmart и многих других

Корректоров правил: Brandon Laprise, Steve Moore, Ryan Metzler и Dianna Brodine.

Перевод правил: Андрей “Mangertus” Киселев, Павел “Horst” Комиссаров, Арсений “deezynah” Белик