

Шторм

ПОЙМИТЕ ДРУГ ДРУГА БЕЗ СЛОВ



ПРАВИЛА

Об игре

«Штиль» — это командная игра. Вы отправляетесь в плавание по морю спокойствия, чтобы достичь райского острова. Для этого вам нужно проложить путь из карт с островами — они укажут вам направление к вашей цели.

Ваш корабль неспроста назван «Штиль». Им можно управлять только в тишине, без обсуждений. Чтобы победить, вам нужно заполнить всё поле картами в восходящем порядке. А если карту сыграть не получается, придётся сбрасывать. Если у вас закончатся карты, то вы проиграли. Учитесь работать сообща без слов!

Состав

- 80 карт островов, их нужно выкладывать по возрастанию.
- 5 карт старта, без них плавание не начнёшь.
- 5 карт финиша, ими заканчивается ваше плавание.



- 25 карт границ, ими отмечается поле.
- 2 карты памяток, на них краткий ход игры и подготовка.



- 18 карт бурных морей, нужны для продвинутого режима.



- Правила, которые вы держите в руках.

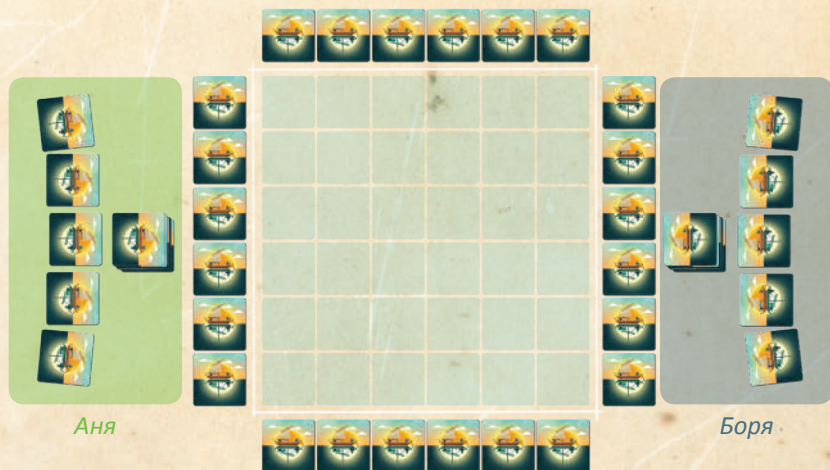
Подготовка к игре

Если вы играете впервые, рекомендуем начать со стандартной игры. Уберите все карты бурных морей в коробку.



1. Соберите квадрат 6×6 без углов при помощи карт границ. У вас получится поле, как на картинке справа. Лишнюю карту границ уберите в коробку.
2. Перемешайте вместе все карты островов и финишей. Раздайте их в закрытую всем игрокам. По возможности поровну. Это личные колоды игроков. Например, при игре вдвоём у одного игрока будет 29 карт, а у двух других — по 28.
3. Возьмите в руку 5 карт из своей колоды. Показывать свои карты нельзя.
4. Возьмите столько карт старта, сколько игроков. Остальные уберите в коробку. Замешайте по 1 карте старта в колоду каждого игрока.
5. Первым ходит тот, кто недавно хотел отправиться в плавание. Теперь вы можете начать играть.





Как играть

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

В свой ход выполните одно из двух действий на выбор:

А) Сыграйте карту, чтобы приблизить команду к победе.

или

Б) Сбросьте 2 карты, если вам нечего сыграть.

В конце своего хода доберите карты из вашей колоды, чтобы в руке их у вас снова стало 5.

Если в колоде нет карт, продолжайте играть, пока не кончится игра.

Чтобы игра раскрылась, в «Штиль» нужно играть молча.

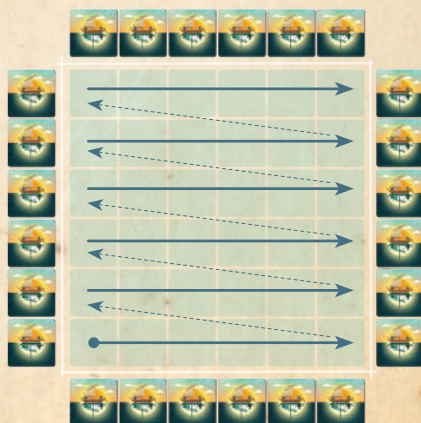
Вы можете воспользоваться случаем и обсудить любые другие вещи.

Сыграть карту

Выберите карту острова в руке. Выложите её в любое место номером вверх на поле.

Помните об этих двух условиях:

1. Карты нужно играть так, чтобы числа на поле возрастали с левого нижнего угла к верхнему правому. Например, нельзя сыграть карту с номером 18 после карты 20.



2. Если вы выкладываете карту рядом с уже выложенной, то придётся сбросить карты. Сбросить нужно на разницу между номерами вашей карты и предыдущей. Если выложили 5 после 3, сбросьте 2 карты.



Это правило действует и между рядами. Например, вы играете карту 47 в пустой третий ряд, а в конце второго ряда лежит карта 45. Значит, вам нужно сбросить 2 карты.



Когда вы играете карту между двумя другими картами, сбрасывайте по ближайшему числу. Например, вы сыграли 46 между 45 и 49. 45 ближе к 46, чем 49. Сбросьте 1 карту.



**Нельзя выложить карту, если вам не хватает карт для сброса.
Карты из вашей колоды сбрасывать нельзя.**

В свои первые ходы старайтесь заполнить нижний ряд номерами от 1 до 20. Если таких номеров нет, то попробуйте сыграть карты от 40 до 60 в 2 центральных ряда.

Карты старта

Если у вас есть карта старта и никто такую карту ещё не выкладывал, то вы **должны** сыграть её в свой ход.

Выложите её в левый нижний угол границ поля. Теперь все вместе сбросьте 8 карт. Можете обсудить, сколько карт каждый готов сбросить. Но нельзя рассказывать, какие именно карты у вас есть и куда вы собирались их выложить. Каждый сбрасывает в свой сброс. После сброса доберите карты до 5.



Примечание: это единственный раз, когда вы можете обсудить игру.

Если карта старта уже выложена, остальные карты старта бесполезны. Сбросьте их по обычным правилам. О том, как сбрасывать карты, чуть дальше.

При игре вдвоём доберите 2 дополнительные карты из своей колоды, прежде чем сбрасывать 8 карт.

Карты финиша

Карту финиша можно сыграть, только когда всё поле заполнено и в левом нижнем углу выложена карта старта. Когда вы сыграете карту финиша, вы победили. Нельзя победить, не выложив карту финиша.

Карты финиша можно сбрасывать по обычным правилам, но будьте осторожны: их в игре всего 5!



На этом ваш ход заканчивается. Доберите карты до 5. Передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

Сбросить 2 карты

Если вы не можете / не хотите сыграть карту по правилам или всё поле заполнено, то сбросьте 2 карты. Для сброса положите в закрытую 2 карты из руки перед собой. Это ваш сброс.

Примечание: советуем держать сброс подальше от вашей колоды, чтобы их не перепутать.

Ни вы, ни другие игроки не можете заглядывать в ваш сброс.

На этом ваш ход заканчивается. Доберите карты до 5. Передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры

Вы **победили**, если заполнили всё поле и разыграли карты старта и финиша.

Вы **проиграли**, если любой игрок не сможет сходить.

Вы не можете сходить, потому что:

1. Карта не подходит по номеру.
2. У вас не хватает карт для сброса, чтобы сыграть карту.
3. У вас осталась 1 карта в начале хода.

А значит, и сбросить её вы не можете.



Одиночная игра

Подготовка: подготовьтесь к игре как обычно. Разделите колоду карт островов примерно надвое. Замешайте в одну из половин карту старта и положите её сверху другой половины.

Ход игры

Все правила остаются те же, что и при обычной игре, но с одним исключением.

Сыграв карту старта, возьмите 8 карт себе в руку, прежде чем решить, какие 8 сбросить.



Набор дополнений «Бурные моря»

Если вы постоянно выигрываете или хотите немного освежить процесс, то в этой коробке есть 3 дополнения: «Острые рифы», «Морские чудища» и «Шторм и компас». С их помощью можно усложнить игру и добавить ей разнообразия.

Примечание: советуем вводить дополнения по одному за раз.

Сложность каждого дополнения и варианта измеряется значками . Чем больше , тем сложнее.



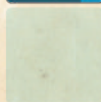
Острые рифы

После первого шага подготовки к игре положите карту

«Острые рифы» на любую карту границ по левому краю поля. Теперь в этот ряд временно нельзя играть карты.

В конце своего хода и перед тем, как добрать новые карты, передвиньте «Острые рифы» в любой ряд, где есть хоть одна пустая клетка. Если не хотите двигать «Острые рифы», то сбросьте 2 карты вместо движения.

Уберите «Острые рифы» из игры, когда заполните 4 ряда.





Морские чудища !/!!/!!!

Перед подготовкой к игре выберите уровень сложности.

- ! Лёгкий — 3 чудища.
- !! Средний — 4 чудища.
- !!! Сложный — 5 чудищ.

На втором шаге подготовки замешайте 3, 4 или 5 карт морских чудищ вместе с остальными картами.

Взяв карту морского чудища, держите её у себя в руке. В свой ход в качестве действия вы можете сыграть морское чудище на 1 из выложенных карт. Чудище атакует! Сбросьте выложенное чудище и карту под ним.

Сбрасывать карты чудищ нельзя. Единственный способ от них избавиться — сыграть их.

Нельзя завершить игру, пока у вас в руке есть морское чудище. Перед тем как сыграть карту финиша, убедитесь, что ни у кого нет чудища в руке.



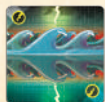
Шторм и компас !!

На втором шаге подготовки замешайте 6 карт штормов в колоду островов и финишей, перед тем как раздать их. Штормы будут всячески мешать вам выиграть.

Перед первым ходом положите 6 карт компасов слева от поля. Компасы отменяют действие штормов.

Во время игры разыграйте карту шторма сразу, как только вы её взяли. Это не считается действием. Сразу доберите карты.

Каждый шторм разыгрывается по-разному:



Жёлтый шторм. Сыграйте жёлтый шторм в открытую перед собой и сбросьте карты с руки так, чтобы осталось 3. Пока шторм в игре, у вас не может быть больше 3 карт.

Когда жёлтый шторм лежит перед вами, старт играется по-другому. Сбросьте не глядя 2 верхние карты из вашей колоды. Эти карты идут в счёт 8 карт, которые нужно сбросить.

Примечание: если вы взяли несколько жёлтых штормов, ограничение в 3 карты сохраняется. Чтобы снять его, вам теперь потребуется несколько компасов (о них дальше).



Лиловый шторм. Сыграйте лиловый шторм на любую карту границ слева. Играть надо в ряд, где есть хотя бы 1 пустая клетка. В этот ряд нельзя играть карты, пока длится шторм. Убрать его можно только компасом.



Оранжевый шторм. Сыграйте оранжевый шторм в открытую перед собой. Теперь вы можете играть карты только рядом с уже выложенными. Если не можете сыграть карту, то сбросьте 2 карты.



Карты компасов. Компас можно сыграть в любой момент, даже сразу после раскрытия шторма, но до его розыгрыша. Его можно оставить и на потом — он не считается в лимит 5 карт в руке. Вы можете обсуждать, какой шторм лучше убрать.

Карты компасов можно получить 3 способами.

1. Сыграйте карту старта и возьмите 1 компас на двоих. Выложите его между собой и соседним игроком.
2. Заполните ряд картами с подряд идущими номерами (например, 12, 13, 14, 15, 16, 17). Выложите компас перед собой.
3. Сбросьте все карты из своей руки и выложите компас перед собой.

Примечание: даже если вы ограничены 3 картами из-за жёлтого шторма, вы можете получить компас, сбросив 3 карты.

Варианты игры

Играя в эти варианты игры, не используйте набор дополнений «Бурные моря».

Меньше островов

Перед вторым шагом подготовки, до того как раздать карты игрокам, сбросьте случайные карты островов в закрытую. Не забудьте перед этим отложить карты финиша, ведь без них игра может стать непроходимой!



Галатея: сбросьте 4.



Тритон: сбросьте 6.
Левкофея: сбросьте 8.



Амфитрита: сбросьте 10.
Посейдон: сбросьте 12.

Великая арка !

Это вариант игры с альтернативным полем, в целом основанный на обычных правилах.

Вы **победите**, если заполните арку и сыграете карту финиша в правый верхний угол.

Вы **проиграете**, если любой игрок не сможет сходить.

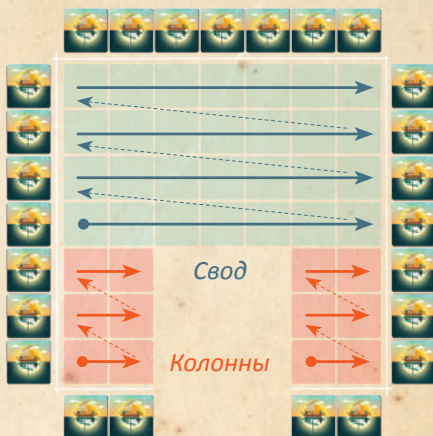
Подготовка к игре

Возьмите 25 карт границ и выложите из них поле, как на картинке. Дальше готовьтесь как обычно, но уберите из игры все карты старта.

В этом варианте игра разбита на 2 фазы. В первой вы строите колонны, а во второй — свод.

Первая фаза

В этой фазе вы строите колонны. В свой ход вы можете сыграть карту в 1 из 12 клеток колонн или сбросить карты. Нельзя играть карты в свод, пока не достроены колонны.



Играйте карты по этим правилам:

1. Карты нужно играть так, чтобы числа в колонне возрастали с левого нижнего угла к верхнему правому.
2. Каждая колонна независима от другой. Числа в одной колонне не связаны с числами в другой.
3. Не сбрасывайте карты за разницу в номерах. Сбрасывать нужно будет только во второй фазе.
4. Если вы не можете или не хотите играть карту, то сбросьте 2 карты.

В конце своего хода доберите карты до 5. Заполнив колонны, переходите ко второй фазе.

Вторая фаза

Постройте свод, заполнив верхнюю половину поля картами. Теперь карты разыгрываются по обычным правилам.

Свод не связан с колоннами, вы начинаете новое поле.

Чтобы **победить**, вам нужно сыграть карту финиша в пустое место в правом верхнем углу арки.

Вы **проигрываете**, если любой игрок не сможет сходить.

Солнце и луна !

В этом варианте, чтобы выиграть, вам нужно заполнить 3 верхних ряда картами с солнцем вверх, а 3 нижних ряда – картами с луной вверх. Вы будете играть карты определённой стороной вверх.

Теперь у вас есть новое действие: сбросьте 1 карту, чтобы повернуть карту на поле.

Подготовка к игре

Соберите квадрат 6×6 без углов из карт границ. Нижние 12 карт поверните луной вверх в качестве напоминания.

Во втором шаге подготовки перемешайте все карты островов, финишей. Раздайте каждому игроку по 5 карт. Теперь замешайте в основную колоду все карты компасов. Перемешайте её и раздайте карты в закрытую всем игрокам. По возможности поровну. Это личные колоды игроков.

В остальном подготовка не отличается от обычных правил. Убедитесь, что все карты в вашей руке смотрят солнцем вверх.

Играйте по обычным правилам, но с несколькими нововведениями.

Вы как и раньше можете играть карту куда угодно на поле. Играть карту нужно той стороной, какой она лежала у вас в руке. В начале игры все ваши карты играют солнцем вверх.

Если вы взяли в руку карту компаса, то сразу сбросьте её и возьмите новую карту. Все игроки должны перевернуть все свои карты вверх ногами. Теперь играйте карты луной вверх. Когда вы возьмёте следующую карту компаса, снова переверните карты в руке.

У вас теперь есть новое действие в дополнение к обычным двум.

Повернуть карту

Сбросьте 1 карту с руки, чтобы повернуть любую карту на поле на 180°.

Карты старта и финиша играют как обычно, их стороны не влияют на игру.
Вы **победите**, если заполните 3 верхних ряда картами с солнцем вверх,
а 3 нижних ряда – картами с луной вверх.
Вы **проиграете**, если любой игрок не сможет сходить.

Соревновательный

Этот вариант для двоих игроков. Вы будете зарабатывать очки за карты, сыгранные на поле, и терять за сброшенные карты.

Подготовка к игре

1. Перемешайте карты островов. Ничего к ним не замешивайте.
2. Раздайте каждому игроку по 5 карт в закрытую. Оставшуюся колоду положите лицом вниз так, чтобы оба могли до неё дотянуться. Выложите из неё 5 карт в ряд в открытую слева от колоды.
3. Каждый игрок выбирает, за кого он будет играть. За солнце или за луну.
4. Соберите поле 6×6 при помощи карт границ.

Ваш ход проходит как обычно, вы играете карты или сбрасываете их.
Когда играете карты, убедитесь, что играете их вашей стороной вверх.

Теперь добирайте карты из ряда возле колоды. Первой надо брать самую дальнюю от колоды карту. После того как вы добрали карты до 5, пододвиньте ряд налево. Теперь крайняя не взятая карта стала первой. На пустые места выложите карты из колоды. В ряду должно быть 5 карт к началу хода следующего игрока.

Примечание: если вы не можете сходить, вы можете показать все свои карты оппоненту. Если он согласится, сбросьте свои 5 карт и возьмите все карты из ряда.

Нельзя делать ходы, из-за которых нельзя будет завершить игру. Например, нельзя сыграть 80 на предпоследнюю клетку. В игре нет карт после 80, чтобы заполнить последнюю клетку.

Однако вы можете создавать пропуски, которые нельзя будет заполнить из-за уже сброшенных карт. Например, вы знаете, что карта 6 уже вышла из игры. Вы всё ещё можете разыграть 5 и 7 через пропуск.

Игра заканчивается в двух случаях:

- а) Когда всё поле заполнено.
- б) Когда у обоих игроков осталась одна или не осталось ни одной карты в руках.

Теперь подсчитайте очки.

- Получите по 2 очка за каждую сыгранную вами карту.
- Получите очки за подряд сыгранные карты. 3 очка за 3 подряд. Например, 10, 11, 12. 4 за 4 подряд и так далее.
- Отнимите у себя по 1 очку за каждую карту в вашем сбросе.

Вы победили, если набрали больше очков. В случае ничьей побеждает тот, кто выложил больше карт на поле. Если ничья не разрешилась, то сыграйте ещё одну партию.



Играть интересно
hobbyworld.ru



BoardGameHub



luckyduckgames.com

Автор Джеймс Эммерсон.
Художник Тристам Россин.
Менеджмент Питер Хазлвуд.
Вычитка Элеанор Хазлвуд.
Тесты: Андреа Цицу, Джеймс Грин, Аманда Хазлвуд, Андрию Хазлвуд, Элеанор Хазлвуд, Эмма Хазлвуд, Дэвид Хоучен, Карл Натресс, Эби Ньютон, Холли Ньютон и Питер Уайтлэг.
Локализация
Текст: Максим Половцев, Анна Половцева,
Дмитрий Чупикин, Анна Давыдова.
Верстка и дизайн: Евгений Загатин, Любовь Назарова.
Корректор Ксения Ларина.

© 2020, Lucky duck games. Все права защищены.
Правообладатель и производитель © 2021 «Мир Хобби».

105005, Россия, Москва, улица Бауманская, дом 11,
строение 8. Тел.: +7 (495) 984-53-83.
Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!

Автор выражает отдельную благодарность
своей жене Меган и своей семье за поддержку.