

ПУТЬ В ИНДИЮ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВВЕДЕНИЕ

Погрузитесь в эпоху Великих географических открытий. Португальские купцы ищут путь к золоту и пряностям Востока в обход Средиземного моря, перекрытого кораблями Османской империи. Знаменитые первооткрыватели — Генрих Мореплаватель, Бартоломеу Диаш, Васку да Гама — покоряют морские просторы. В игре «Путь в Индию» игроки выступают в роли влиятельных дворян, которые поддержат путешественников в их непростом деле. Ведь на кону престиж и несметные богатства далёкой Индии!

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

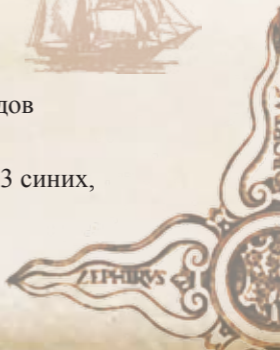
Вашим путешественникам предстоит открывать города на побережьях, торговать экзотическими товарами, возводить крепости — за всё это вы получите победные очки (ПО). Также вы будете развивать технологии, открывающие доступ к новым возможностям игры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок, набравший в конце игры больше всех победных очков, побеждает.

СОСТАВ ИГРЫ

- 4 карты победных очков
- 4 карты владений
- 3 карты технологий
- 1 карта Лиссабона
- 12 карт прибрежных городов
- 4 карты-памятки
- 52 маркера (13 красных, 13 синих, 13 зелёных, 13 жёлтых)
- Правила игры



ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

КАРТЫ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Маркеры на делениях карты победных очков — это **историки**. Они отмечают количество победных очков.



КАРТЫ ВЛАДЕНИЙ

Маркеры на делениях с монетой — **казначей**. Они отражают ваше благосостояние.

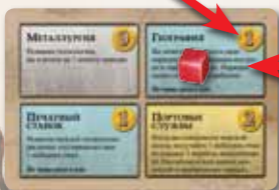


Маркеры на делении технологий — **учёные**. Они позволяют открыть новые возможности, обозначенные на картах технологий.

Маркер на делении с кораблём (от 1 до 3) — **кораблестроитель**. Он показывает, с какой скоростью могут двигаться корабли.

КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ

На каждой карте отмечены 4 технологии. Столько монет нужно заплатить за развитие технологии.



Такой эффект может применять игрок, развивший технологию.



КАРТЫ ПРИБРЕЖНЫХ ГОРОДОВ

Сама карта считается «сушей», область под картой — «морем».

ПОСТРОЙКИ

Маркер на изображении постройки отмечает её владельца и даёт ему различные эффекты. В игре 3 вида построек: церкви, крепости и рынки.

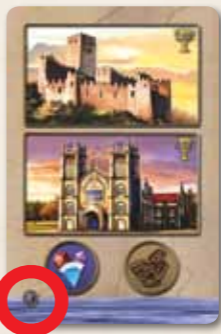
ТОВАРЫ

Маркер игрока на ячейке товара отмечает, что у игрока есть в наличии такой товар и что он может продать его за монеты и победные очки.



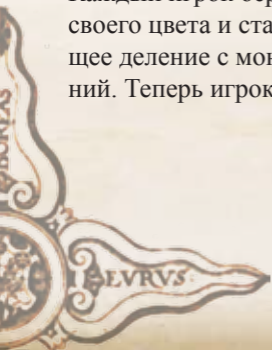
КАРТЫ ДЛЯ ПЕРВОЙ ПАРТИИ

В игре есть 3 карты прибрежных городов с символами «1», «2» и «3» в левом нижнем углу. Эти карты рекомендуется использовать, когда вы играете в первый раз (см. «Перед первой партией», стр. 6).



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1. Подготовка игроков.** Каждый игрок берёт карту победных очков, карту владений и памятку. При игре втроём неиспользуемые карты уберите в коробку — они вам не понадобятся.
- 2. Технологии.** Выложите в ряд 3 карты технологий, чтобы все игроки имели к ним доступ.
- 3. Прибрежные города.** Перемешайте 12 карт прибрежных городов. Выложите их в ряд лицевой стороной вниз. Слева от этого ряда положите карту Лиссабона. Раскройте 3 ближайшие к Лиссабону карты прибрежных городов. Оставшиеся города по-прежнему должны лежать лицевой стороной вниз. При игре втроём раскройте 3 крайние правые карты городов и верните их в коробку.
- 4. Маркеры.** Каждый игрок выбирает цвет и получает набор из 5 маркеров этого цвета. Игрок кладёт 1 маркер на карту Лиссабона, 1 маркер — на деление «1» с кораблём на своей карте владений и 3 маркера — на деление технологий на той же карте. Оставшиеся маркеры отложите в общий **резерв**.
- 5. Определение первого игрока.** Первым игроком становится участник, который последним плывал на корабле или лодке. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники получают стартовый капитал: 2, 2, 3 и 4 монеты соответственно. Каждый игрок берёт из резерва 1 маркер своего цвета и ставит его на соответствующее деление с монетой на своей карте владений. Теперь игроки готовы к началу партии.



ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ

Если вы играете в первый раз, рекомендуем не раскрывать 3 карты прибрежных городов случайным образом. Вместо этого возьмите 3 карты с символами «1», «2» и «3» в левом нижнем углу и выложите их в ряд лицевой стороной вверх справа от карты Лиссабона. Затем перетасуйте остальные карты прибрежных городов и выложите их в ряд лицевой стороной вниз — по обычным правилам.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ



Играющий красными

Памятки

Играющий синими

Прибрежные города



Лиссабон

Неоткрытые прибрежные города



Резерв

Карты технологий



Играющий зелёными

Памятки

Играющий жёлтыми

Карта победных очков

Карта владений



КАК ПОЛУЧИТЬ И ПОТРАТИТЬ БОГАТСТВО

Игрок следит за своим благосостоянием, расставляя маркеры (казначеев) на делениях с монетами на своей карте владений. 5 монет — предел для каждого казначея. Если вы заработали шестую, возьмите ещё 1 маркер своего цвета с карты Лиссабона и поместите на первое деление с монетой на карте владений. Аналогично, если ваше благосостояние превысит 10 монет, придётся брать с карты Лиссабона третьего казначея. И так далее.



Пример: 6 монет

Если вы не хотите брать с карты Лиссабона нового казначея или на карте Лиссабона нет маркеров вашего цвета, то ваше благосостояние повыситься не может, а излишек монет сгорает. Некоторые маркеры можно в любой момент хода вернуть в Лиссабон, чтобы получить новых потенциальных казначеев. Какие именно — см. «Свободные действия» на стр. 17.

Когда вы тратите монеты, лишних казначеев возвращайте на карту Лиссабона. Например, если у вас было 6 монет, а потратили вы 2, один казначей возвращается в Лиссабон, а оставшийся сдвигается на деление «4». Если вы потратили последнюю монету, казначея также верните в Лиссабон.

КАК ПОЛУЧИТЬ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Игрок следит за своими победными очками, расставляя маркеры (историков) на делениях своей карты победных очков. 5 победных очков — предел для каждого историка. Если вы заработали шестое, возьмите ещё 1 маркер своего цвета с карты Лиссабона и поместите на первое деление на карте победных очков. Принцип тот же, что и с монетами.



Пример: 8 победных очков

Если вы не хотите брать с карты Лиссабона нового историка или на карте Лиссабона нет маркеров вашего цвета, то количество победных очков повыситься не может — излишек сгорает. Некоторые маркеры можно в любой момент хода вернуть в Лиссабон, чтобы получить новых потенциальных историков. Какие именно — см. «Свободные действия» на стр. 17.

ИГРА

Ход делает первый игрок. Когда его ход завершён, ходит следующий по часовой стрелке. Игроки передают право хода по кругу до конца игры (см. «Условия завершения игры» на стр. 17).

ПОРЯДОК ХОДА

В свой ход игрок может совершить **2 действия**. Как только совершены оба действия (или игрок отказался совершать действия — что маловероятно), ход передаётся следующему игроку.

Возможные действия:

- приобретение маркера;
- морской поход;
- продажа товаров;
- увеличение скорости кораблей;
- возведение постройки;
- развитие технологии.



Игрок в свой ход может совершить как 2 разных, так и 2 одинаковых действия. Однако открыть прибрежный город (по результатам морского похода) можно только 1 раз за ход (см. «Морской поход» ниже).

ПРИОБРЕТЕНИЕ МАРКЕРА



Заплатив 1 монету, возьмите маркер своего цвета из резерва и поместите его на карту Лиссабона. Это единственный способ получить маркеры из резерва. Если вы хотите приобрести сразу 2 маркера за ход, это будет считаться за 2 совершённых действия.

МОРСКОЙ ПОХОД

Совершая морской поход, выполните 3 следующих шага:

1. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ МАРКЕРОВ

Маркеры кораблей размещаются на море (напоминаем, что морем считается область ниже карты прибрежного города). Ставить маркеры кораблей на сами карты городов не стоит — их легко перепутать с чем-то другим.

Вы можете **передвинуть любое количество своих кораблей одним действием**. Передвигая



корабль, вы берёте маркер и переставляете его вдоль ряда городов в нужную вам сторону.



Скорость кораблей определяет ваш кораблестроитель (маркер в нижней части карты владений на делении «1», «2» или «3»).

При скорости «1» **каждый** ваш корабль может передвинуться от одного города к соседнему, но не дальше. При скорости «2» корабль может продвигнуться на 2 города, а при скорости «3» — на 3.

Корабли могут двигаться как к Лиссабону, так и от него. Необязательно тратить все единицы скорости. Какие-то из ваших кораблей могут вообще не сниматься с якоря, если пожелаете. В море у города может находиться любое количество кораблей. Когда корабль продвигается к неоткрытому городу (оказывается под лежащей лицевой стороной вниз картой), движение корабля завершается, даже если он не израсходовал все единицы скорости. Важно помнить, что продвинуться к неоткрытому прибрежному городу можно только 1 раз за ход. Оба ваших действия в одном ходу могут быть морскими походами, но **морской поход к неоткрытому городу возможен только 1 раз за ход.**



Также, совершая морской поход, вы можете вывести маркеры из Лиссабона. При скорости «1» маркер передвигается из Лиссабона в море у первого прибрежного города. С этого момента маркер считается кораблём. Если скорость ваших кораблей выше, маркер может передвинуться из Лиссабона дальше: при скорости 3, например, новый

корабль может достигнуть моря у любого из первых трёх прибрежных городов. Поскольку вы можете передвинуть любое количество своих кораблей одним действием, любое количество маркеров из Лиссабона могут стать вашими кораблями в течение одного хода. Есть также и другой способ вывести корабли из Лиссабона — см. «Эффекты построек» на стр. 18.

2. ОТКРЫТИЕ ГОРОДОВ

Если ваш корабль достиг моря у неоткрытого прибрежного города (его карта лежит лицевой стороной вниз), вы раскрываете карту, переворачивая её лицевой стороной вверх. Вы тут же получаете 1 победное очко. Если вы раскроете последнюю карту в ряду (12-ю карту при игре вчетвером или 9-ю карту в игре втроём), вы получаете ещё 1 победное очко как награду за достижение Индии (т. е. в общей сложности 2 победных очка).

3. ПРЕВРАЩЕНИЕ МАРКЕРОВ КОРАБЛЕЙ В МАРКЕРЫ ТОВАРОВ

Вы можете убрать маркер корабля из моря у прибрежного города и поместить его на один из товаров на этой карте города. С этого момента маркер считается **товаром**, а не кораблём, и двигаться не может. В каждом прибрежном городе есть 2 ячейки товаров, и вы сами решаете, на какую из них поместить маркер. Несколько маркеров (независимо от цвета) на одну ячейку поместить нельзя.



Каждый ваш корабль можно «превратить» в товар по этому правилу. Поскольку вы можете передвинуть любое количество своих кораблей одним действием, на этом шаге вы можете превратить в маркеры товаров несколько маркеров кораблей.

ПРИМЕР

У играющего **красными** всего 1 маркер корабля в море (у второго города) — и ещё 2 маркера в Лиссабоне, которые тоже можно сделать кораблями. Его маркер кораблестроителя стоит на втором делении, а значит, скорость кораблей игрока — «2». Игрок передвигает свой единственный корабль на два города вправо — корабль оказывается в море у неоткрытого города [А]. Затем он решает вывести 2 своих маркера из Лиссабона, сделав их кораблями. Один маркер игрок продвигает до второго города [Б], а другой — до первого [В]. Необязательно двигаться по значению скорости — можно и меньше.



Теперь второй шаг: игрок раскрывает карту четвёртого города [Г] и тут же получает 1 победное очко [Д] — продвигает маркер историка на 1 деление вперёд по карте победных очков. И наконец, третий шаг. Играющий **красными** переставляет маркер корабля на ячейку товара на карте четвёртого прибрежного города [Е]. На карту второго города он маркер корабля переставить не может, так как обе ячейки товаров заняты. Зато на карте первого города есть свободная ячейка самоцветов, и именно туда игрок переставляет маркер своего последнего корабля [Ж].



ПРОДАЖА ТОВАРОВ

Продавая товары, вы возвращаете один или несколько маркеров товаров в Лиссабон и получаете за это монеты и победные очки согласно торговой хартии (см. ниже). Вы можете продать любое количество доступных товаров одним действием. Количество победных очков и монет при продаже зависит от того, сколько **разных видов** товаров вы продаёте (продажа нескольких одинаковых товаров не приносит выгоды).

В игре 6 видов товаров:



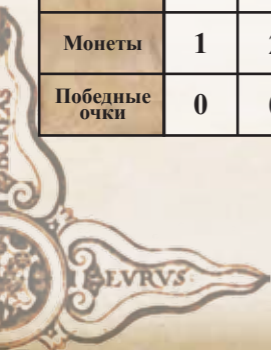
Золото Самоцветы Кофе Сахар Ткани Пряности

Если у вас есть маркер на рынке, то всякий раз при продаже товаров считается, что у вас есть 1 дополнительный товар (вид этого товара указан на изображении рынка). Когда вы применяете эффект рынка, вы **не возвращаете** его маркер в Лиссабон, он остаётся на рынке.

ПРИМЕЧАНИЕ: нельзя продавать **только** товары с рынка. При продаже хотя бы 1 товар в наборе должен быть маркером на ячейке товара в прибрежном городе.

ТОРГОВАЯ ХАРТИЯ

Виды товаров	1	2	3	4	5	6
Монеты	1	2	3	4	5	6
Победные очки	0	0	1	1	2	4



ПРИМЕР

У играющего **красными** 1 маркер на ячейке самоцветов (первый город), 1 маркер на ячейке сахара (второй город) и ещё 1 маркер на ячейке самоцветов (третий город). Также у него есть маркер на рынке со значком кофе во втором городе. Продавая набор товаров (самоцветы, сахар, кофе), игрок возвращает в Лиссабон маркеры товаров из первого и второго городов [А]. Маркер на рынке остаётся на месте, но товар на рынке тоже учитывается при продаже. Маркер на ячейке самоцветов в третьем городе игрок также оставляет на месте, так как продажа нескольких одинаковых товаров не приносит выгоды. Согласно торговой хартии (стр. 13), за набор из 3 товаров игрок получает 3 монеты и 1 победное очко (сдвигает маркеры казначея и историка на соответствующее количество делений [Б]).

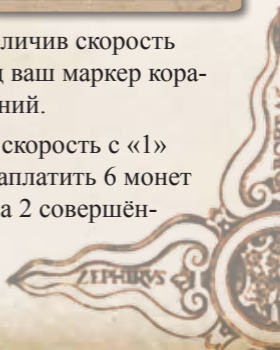


УВЕЛИЧЕНИЕ СКОРОСТИ КОРАБЛЕЙ

Заплатив 2 монеты, увеличьте скорость ваших кораблей с «1» до «2». Чтобы разогнать корабли со скорости «2» до скорости «3», вам придётся заплатить уже 4 монеты. Увеличив скорость кораблей, продвиньте вперёд ваш маркер кораблестроителя на карте владений.



Если вы хотите увеличить скорость с «1» сразу до «3», вам придётся заплатить 6 монет и это будет считаться сразу за 2 совершенных действия.



ВОЗВЕДЕНИЕ ПОСТРОЕК

Заплатив 2 монеты, вы можете поместить 1 маркер своего цвета на 1 из городских построек. Этот маркер вы берёте **не из резерва и не из Лиссабона** — маркер можно взять либо **с моря у этого города**, либо **из самого города** (с другой постройки или с ячейки товара). Маркер показывает, что постройка принадлежит игроку. В каждом прибрежном городе 2 постройки, и вы вправе выбрать, на какую именно поместить маркер. Два маркера (независимо от цвета) на одну постройку поместить нельзя. Возведя постройку, вы можете применять её эффекты (см. «Эффекты построек», стр. 18).

ПРИМЕР

У играющего **красными** 1 маркер на ячейке самоцветов в третьем городе, и он желает построить в этом городе крепость (церковь уже построена соперником). Игрок платит 2 монеты — сдвигает маркер казначея на 2 деления назад [А] и переставляет маркер с ячейки самоцветов на изображение крепости [Б]. Теперь ему доступны эффекты крепости (см. «Эффекты построек» на стр. 18). Победные очки за крепость игрок получит только в конце игры (сейчас маркер историка сдвигать не нужно).



РАЗВИТИЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Заплатите столько монет, сколько стоит развитие технологии, и переставьте одного учёного со своей карты владений на соответствующее деление карты технологии. Развить технологию, на которой уже есть маркер (свой или чужой), нельзя. Поместив учёного на деление технологии, вы можете применить её эффект (эффекты описаны на картах технологий). Помните, что у игрока только 3 маркера учёных — больше быть не может.

ПРИМЕР

У играющего *красными* всего 1 монета, поэтому выбор технологий, которые он может развить, невелик. К тому же на «Географии» уже стоит маркер соперника, и эта технология для играющего *красными* недоступна. Игрок платит 1 монету (поскольку сдвигать казначея назад некуда, маркер возвращается на карту Лиссабона) [А], берёт учёного со своей карты владений и ставит его на деление «Печатный станок» [Б]. Развив эту технологию, игрок тут же применяет её эффект — получает 1 победное очко [В] — передвигает маркер историка на 1 деление вперёд. Теперь, согласно эффекту, за каждую новую развитую технологию он будет получать 1 победное очко.



СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В любой момент вашего хода вы можете совершить любое из нижеследующих действий. Они **не идут в счёт 2 ваших действий** в этом ходу.

- Возврат маркеров кораблей, товаров, построек, казначеев и историков в Лиссабон (кораблестроителей и учёных возвращать нельзя).
- Применение эффекта развитой технологии.

УСЛОВИЯ ЗАВЕРШЕНИЯ ИГРЫ

Игра завершается, когда выполнено любое из двух условий:

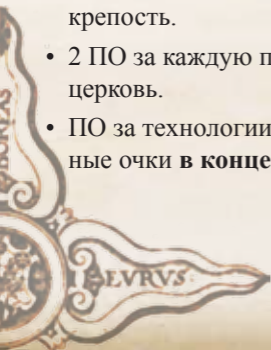
- Раскрыта карта последнего прибрежного города (достигнута Индия).
- Двое или больше игроков приобрели все маркеры из своего резерва.

Игрок, в ход которого было выполнено условие завершения игры, продолжает совершать действия, пока его ход не завершится. После этого все прочие игроки делают по одному ходу.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Как только все игроки сделали последний ход, каждый из них суммирует полученные им победные очки согласно следующей схеме:

- Все ПО с карты победных очков в соответствии с положением маркеров.
- 1 ПО за каждый принадлежащий игроку рынок.
- 1 ПО за каждую принадлежащую игроку крепость.
- 2 ПО за каждую принадлежащую игроку церковь.
- ПО за технологии, которые приносят победные очки **в конце игры**.



Обратите внимание, что очки, полученные в конце игры за технологии и постройки, никак не отражаются на карте победных очков.

Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков. Если несколько игроков набрали одинаковое количество победных очков, используйте следующие способы разрешить спорную ситуацию (в порядке очередности):

1. Побеждает игрок, открывший последнюю карту прибрежного города (Индию).
2. Побеждает игрок, накопивший больше монет.
3. Побеждает игрок с наибольшим количеством ПО на карте победных очков.

Если это не помогло решить спорную ситуацию, претенденты делят победу.

ЭФФЕКТЫ ПОСТРОЕК

КРЕПОСТЬ

В конце игры получите 1 победное очко.

Совершая морской поход, можете выводить маркеры новых кораблей (из Лиссабона) в море у любого города, в котором владеете крепостью. Далее корабль может двигаться по обычным правилам.



РЫНОК

В конце игры получите 1 победное очко.

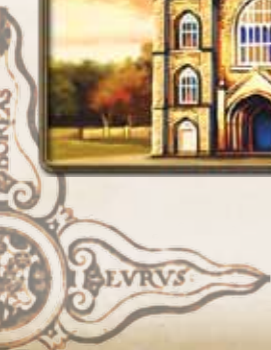
При продаже товаров считается, что у вас есть 1 дополнительный товар (вид товара указан на изображении рынка). Маркер остаётся на рынке, а не возвращается в Лиссабон.

ПРИМЕЧАНИЕ: нельзя продавать только товары с рынка. При продаже хотя бы 1 товар в наборе должен быть маркером на ячейке товара в прибрежном городе.



ЦЕРКОВЬ

В конце игры получите 2 победных очка.



Авторский коллектив

Разработчик: Хисаси Хаяси

Развитие: Джон Гуденаф

Оформление коробки: Юхани Йокинен

Оформление игры: Бану Андару

Арт-директор: Джон Гуденаф

Графический дизайн: Ной Тул

Производство: Давид Лепор

Особая благодарность: uas-o

© 2013 Alderac Entertainment Group.

Sail to India, Alderac Entertainment Group,
and all related marks are TM and © Alderac
Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

© 2013 Copyright OKAZU brand,
All Rights Reserved.



Играть интересно

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев, Валентин Матюша

Дизайн и вёрстка: Иван Суховей

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр:

Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил,
компонентов и иллюстраций игры
без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель
на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.