

КОРОЛЕВА МИССИСИПИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

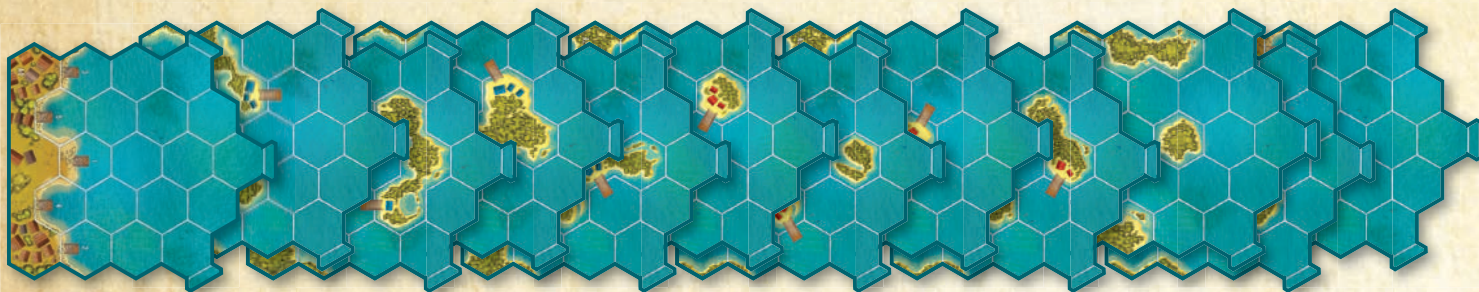
Каждый год на реке Миссисипи проходят знаменитые гонки пароходов. Чтобы выиграть главный приз, капитан должен умело маневрировать в извилистом русле, лавируя между многочисленными островками и другими пароходами, внимательно следить за запасом угля на пароходе, а также угождать требовательным пассажирам.

И не забывайте, пароход, первым пришедший к финишу – целый год будет носить почетный титул «Королева Миссисипи».

СОСТАВ ИГРЫ

Перед первой игрой аккуратно отделите все фрагменты игры от картонных оснований.

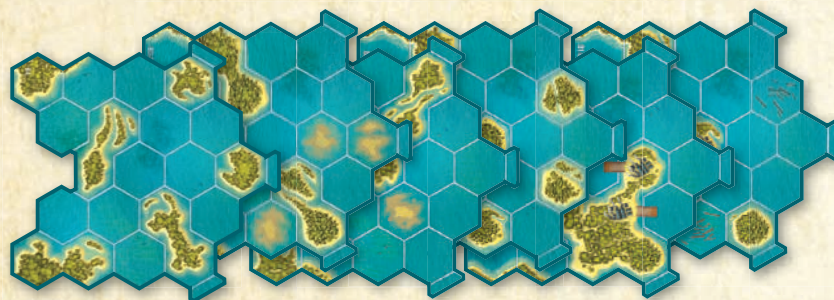
- ↔ 12 базовых фрагментов реки
(1× A0 Старт, 4× A1 Синие пристани, 4× A2 Красные пристани и 3× A3 Острова)



- ↔ Фрагмент реки с финишными причалами



- ↔ 6 фрагментов реки для игры по расширенным правилам
(1× B1 угольные склады, 1× B1/B2 угольные склады / плавник, 1× B2 плавник, 2× B3 песчаные отмели и 1× B4 архипелаг)



- ↔ Линейка



- ↔ 13 жетонов пароходов



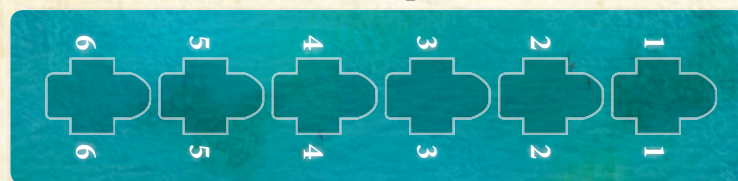
- ↔ Кубик определения направления



- ↔ 7 пароходов (1 белый, 1 оранжевый, 1 синий, 1 зеленый, 1 розовый, 1 красный и 1 черный: «Черная роза»)



- ↔ Планшет очередности хода



- ↔ 7 колес скорости: с красными цифрами



- ↔ 6 колес угля: с черными цифрами



- ↔ Колесо угля «Черной розы»: с черными и белыми гранями



- ↔ 16 фигурок пассажиров





ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ПО БАЗОВЫМ ПРАВИЛАМ

- а** Поместите стартовый фрагмент реки (A0) в центр стола.
- б** Перемешайте 11 оставшихся фрагментов реки (A) и, не глядя, сложите их в стопку на стол лицевой стороной вниз.
- в** Возьмите первый фрагмент из стопки и прикрепите его по центру к стартовому фрагменту.
- г** Отберите столько пассажиров, сколько положено, исходя из количества игроков, оставшихся сложите в коробку. Если на первом перевернутом фрагменте реки есть остров с пристанью, поместите туда 1-го или 2-х пассажиров (см. таблицу справа).
- д** Каждый игрок выбирает пароход (кроме черного) и вставляет колесо скорости (с красными цифрами) слева и колесо угля (с черными цифрами) справа. Установите колесо скорости на значение 1, а колесо угля на значение 6. Также возьмите большой жетон парохода вашего цвета и положите перед собой. На нем вы будете размещать пассажиров, когда возьмете их на борт.
- е** Положите планшет очередности хода и кубик определения направления сбoku от реки.
- ж** Перетасуйте маленькие жетоны пароходов, соответствующие цветам пароходов игроков. Разместите их в случайном порядке на планшете очередности хода, чтобы определить начальный порядок хода игроков.
- з** Затем, в этом порядке, каждый игрок ставит свой пароход на клетку с соответствующим причалом на стартовом фрагменте реки. Направление движения игрок определяет самостоятельно.



Количество игроков	Количество пассажиров	Где пассажиры появляются
2/3	8	По 1 пассажиру на красные и синие пристани
4	12	По 1 пассажиру на красные пристани и по 2 пассажира на синие пристани
5/6	16	По 2 пассажира и на красные, и на синие пристани

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Королева Миссисипи – гонка и, чтобы победить, вы должны первым добраться до финиша (пройдя 12 фрагментов реки) и подобрать 2-х пассажиров. Для успешного прохождения гонки вам необходимо тщательно планировать свои действия, не забывать следить за угольным запасом и мастерски маневрировать в извилистом русле реки Миссисипи.

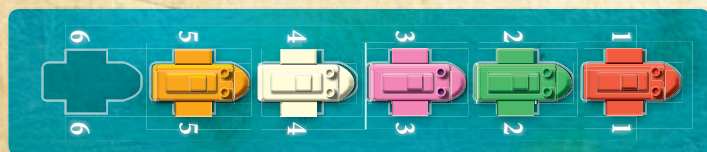
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

ПОРЯДОК ХОДА

В первом раунде порядок хода определяется номерами причалов, на которых стоят пароходы. Со второго раунда и до конца игры порядок хода зависит от продвижения пароходов по реке. Пароход, который находится впереди всех, будет двигаться первым и так далее, пока отстающий пароход не сделает свой ход последним.

Для облегчения запоминания порядка хода в игре есть специальный планшет.

В начале каждого раунда после определения очередности хода игроков выставьте на планшет маленькие жетоны пароходов на места, соответствующие каждому игроку.



Как, при возникновении сомнений, определить очередность хода:

- * Если пароход находится на следующем фрагменте реки, то он впереди.
- * Если спорная ситуация возникла между пароходами на одном фрагменте реки – используйте линейку. Положите линейку на линию соединения фрагмента, на котором находятся пароходы, со следующим фрагментом реки. Затем двигайте линейку, сохраняя ее ориентацию, пока она не коснется клетки с пароходом. Пароход, которого линейка коснется первой – впереди. Направление движения парохода значения не имеет (см. картинку справа).
- * Если несколько пароходов находятся на одной линии, то первым будет ходить пароход с наибольшей скоростью.
- * Если скорость пароходов равна, то пароход с наибольшим запасом угля будет первым.
- * Если же и запасы угля будут равны, то первым будет ходить самый правый пароход.

Красный пароход находится на следующем фрагменте реки относительно остальных. Он будет ходить первым.



Розовый и зеленый пароходы находятся на равном расстоянии от следующего фрагмента реки, они имеют равную скорость и одинаковый запас угля, но зеленый находится правее, поэтому зеленый – второй, а розовый – третий.



Белый пароход ходит четвертым, потому что он находится на фрагменте, который расположен впереди фрагмента на котором находится оранжевый пароход. Наконеч, оранжевый пароход движется последним.

При игре по расширенным правилам:

- * 6-й пароход (6-й игрок или «Черная роза» при игре впятером), временно размещает свой пароход на суше сразу за 2-м или 3-м причалом, чтобы указать, с какого причала он начнет ход.
- * Когда приходит очередь 6-го парохода, он перемещается на клетку с причалом (2-м или 3-м) перед началом своего хода.
- * Чтобы компенсировать старт за другим пароходом, 6-й пароход получает 1 бесплатный дополнительный уголь (таким образом, в общей сложности, у него 7 единиц угля), который можно использовать только в первом раунде. Если этот уголь не используется в первом раунде, он пропадает и на дальнейший игровой процесс влияния не имеет. У парохода снова 6 единиц угля.

ДВИЖЕНИЕ

Цифра на верхней грани колеса скорости (колеса с красными цифрами) указывает на количество очков движения (далее ОД), которые у вас есть в этом раунде. В свою очередь вы обязаны потратить столько ОД, сколько указано на колесе.

* Перед началом движения вы можете уменьшить или увеличить скорость вашего парохода: на 1 деление бесплатно, просто повернув колесо скорости. Регулировка скорости сверх этого будет стоить вам 1 единицу угля за каждую единицу скорости.

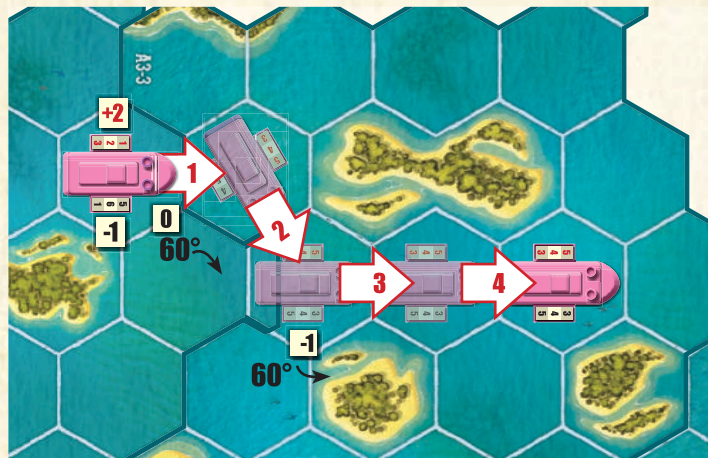
Важно: вы не можете увеличить или уменьшить скорость после того как вы начали движение.

↪ Например, изменение скорости с 3 до 4 или с 3 до 2 – ничего не стоит. Изменение скорости с 4 до 2 или с 4 до 6 – стоит 1 уголь. Изменение скорости с 1 до 4 – стоит 2 угля.

Важно: скорость парохода не может быть ниже 1.

* В любой момент своего хода вы можете изменить направление движения вашего парохода. Клетки реки представляют из себя шестиугольники. Изменение направления всегда определяется относительно сторон шестиугольника. Первое изменение направления на 60° (на одну из сторон шестиугольника) является бесплатным. Каждое дополнительное изменение направления на 60° , стоит 1 единицу угля. Сразу же вычитайте используемый уголь из вашего угольного запаса.

↪ Например, пароход, который меняет направление на 180° ($3 \times 60^\circ$), должен потратить 2 угля (1 бесплатный поворот + 2 поворота за уголь).



Перед тем как этот пароход начнет движение, он увеличивает свою скорость с 2 до 4 (-1 уголь). Он продвигается на одну клетку вперед, затем поворачивает на 60° (0 угля). Затем он вновь продвигается на одну клетку и снова поворачивает на 60° (-1 уголь), после чего завершает свое движение, продвигаясь на две клетки вперед. За ход он потратил 2 угля.

* Пароход, который потребляет свою последнюю единицу угля, теряет свое угольное колесо (уберите его в коробку), это означает, что у парохода 0 угля. Этот пароход больше не может изменять свою скорость более чем на 1 за раунд, а также поворачиваться более чем на 60° за раунд, но он остается участником гонки.

При игре по расширенным правилам:

- * Для передвижения по клеткам с плавником необходимо тратить на 1 ОД больше.
- * За каждую клетку с плавником на которую вы вошли, потеряйте 1 скорость.
- * Находясь на отмели нельзя изменить направление движения.
- * Попад на отмель – сразу же сбросьте вашу скорость до 1.
- * Угольное колесо можно вернуть, загрузившись на угольном складе или получив уголь от другого парохода.

Во время движения запрещено пересекать острова и покидать реку Миссисипи (представленную краями фрагментов реки). Таким образом вы обязаны сделать все возможное, чтобы избежать этого, даже если это перемещение вам невыгодно. Если вам не удастся этого избежать и ваш пароход врежется в остров или берег реки (или в чужой пароход, если не может его толкнуть, или в плавник, если не хватает ОД, чтобы войти на него) и терпит крушение, его скорость падает до 1 и вы пропускаете ваш следующий ход (время необходимое для быстрого ремонта парохода). После этого вы можете свободно покинуть место аварии в любом направлении. Толкнуть пароход, потерпевший крушение, можно по обычным правилам (см. ниже).

ОТКРЫТИЕ НОВЫХ ФРАГМЕНТОВ РЕКИ

Когда первый пароход входит на новый фрагмент реки (независимо от того, движется ли он за ОД или его толкают), его владелец завершает оставшуюся часть своего хода, а затем кидает кубик для определения направления и присоединяет следующий фрагмент реки в направлении, которое показывает кубик: прямо, влево или вправо.



Розовый пароход со скоростью 3 переходит на фрагмент A3-1. Он заканчивает свой ход, игрок кидает кубик и устанавливает следующий фрагмент, A2-4, согласно направлению, выпавшему на кубике.

* Если новый фрагмент, который вы выкладываете, накладывается вторым ярусом на уже выложенный фрагмент реки (закрывая реку в круг), перебросьте кубик, чтобы избежать этого.

* Если на острове имеется одна или несколько пристаней, разместите на них столько пассажиров, сколько указано в таблице на стр. 3.

* Совет: если ведущий пароход находится на одной из крайних клеток фрагмента реки и движется со скоростью 5 или 6, то ему стоит уменьшить свою скорость и/или изменить направление движения, чтобы не промахнуться мимо края последнего фрагмента, так как новый фрагмент добавится после того, как весь ход будет завершен (Пример 2). Если пароход не сможет избежать этого, он остановится, заблокированный на последней клетке, пропустит следующий ход и его скорость упадет до 1.



Оранжевый пароход со скоростью 6 переходит на фрагмент А3-1. Он должен закончить свой ход перед добавлением нового фрагмента, поэтому ему необходимо маневрировать, чтобы не врезаться в край реки и не пропустить ход.

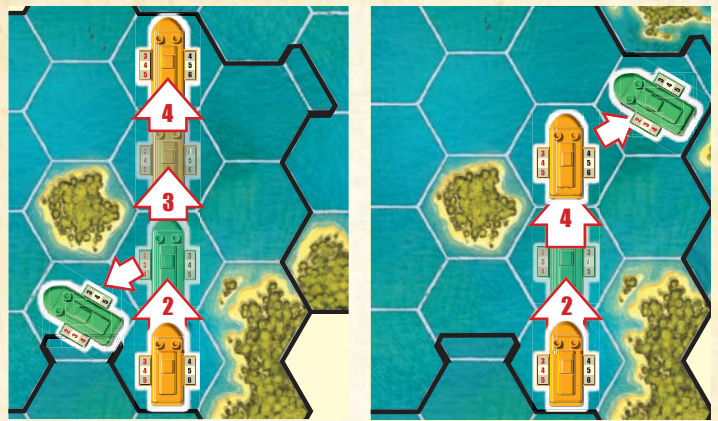
СТОЛКНОВЕНИЕ ПАРОХОДОВ

Ваш пароход может толкать другие пароходы, находящиеся на клетках перед ним, если у вас достаточно ОД для этого.

* Толкнуть чужой пароход с клетки перед вами стоит 2 очка движения: 1 ОД, чтобы толкнуть чужой пароход и 1 ОД, чтобы самому перейти на следующую клетку. Если у вас только 1 ОД движения, вы не можете толкать чужой пароход.

Внимание: чтобы толкнуть другой пароход, вам необходимо 1 дополнительное ОД. Если у вас недостаточно ОД для того, чтобы толкнуть чужой пароход и занять его клетку, вы обязаны изменить направление движения своего парохода. На одной клетке может находиться только 1 пароход.

Если клетки, куда можно вытолкнуть пароход нет, вы не можете толкать его. Если вы не можете сделать абсолютно ничего (даже невыгодного хода), ваш пароход врезается в чужой, теряет свой следующий ход на ремонт и его скорость мгновенно снижается до 1.



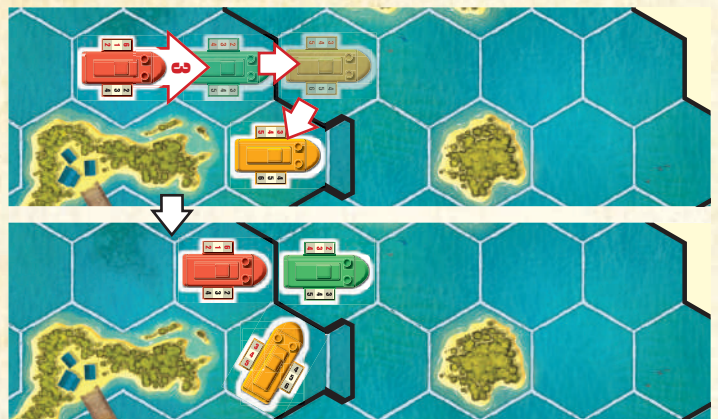
1-й случай: Оранжевый пароход толкает зеленый пароход и занимает его место, тратя на это 2 ОД, затем продвигается на 2 клетки вперед. Зеленый пароход сразу изменяет направление движения.

2-й случай: Оранжевый пароход толкает зеленый пароход вперед, затем толкает его еще раз, в общей сложности тратя 4 ОД. Зеленый пароход сразу изменяет направление движения.

* За один раз вы можете толкать несколько пароходов или 1 пароход несколько раз, если у вас достаточно ОД.

* Когда вы толкаете чужой пароход, то сначала переместите его на любую свободную соседнюю клетку, а затем переместите свой пароход в клетку, из которой был вытолкнут чужой.

* Владелец вытолкнутого парохода может сразу изменить направление движения.



3-й случай: Красный пароход толкает зеленый пароход в сторону оранжевого парохода, тратя на это 3 ОД (1 ОД – толчок зеленого парохода + 1 ОД толчок оранжевого парохода + 1 ОД на передвижение на клетку, освобожденную зеленым пароходом). Красный пароход продвигается на 1 клетку вперед. Зеленый пароход решает не менять направление движения, а оранжевый меняет.

При игре по расширенным правилам:

* Чтобы толкнуть пароход на клетку с плавником, необходимо потратить еще на 1 ОД больше.

* Вы можете толкнуть пароход на песчаную отмель. В таком случае его скорость упадет до 1 и он потеряет возможность изменить направление движения.

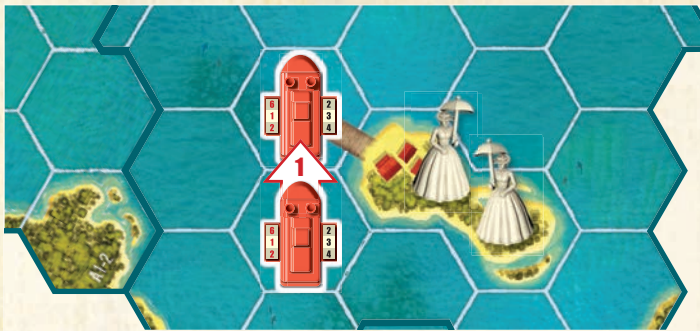
* Нельзя вытолкнуть пароход с песчаной отмели.

ПОСАДКА ПАССАЖИРОВ НА ПАРОХОД

Чтобы забрать пассажира с острова, вы должны закончить свой ход на клетке с причалом со скоростью 1. Направление движения не имеет значения.

- * Заберите пассажира с острова и поместите на свой жетон парохода, который лежит перед вами.
- * С 1-го острова пароход может забрать только 1-го пассажира.
- * Вы не можете забрать более 2 пассажиров во время всей гонки.
- * Пароход, заканчивающий свое движение на клетке с причалом со скоростью 2-6, не может забрать пассажира.

Примечание: Если скорость вашего парохода равна 1, и его вытолкнули на клетку с причалом острова, где есть по крайней мере один пассажир, он может сразу же забрать его на борт.



Красный пароход имеет скорость 1 и завершает свое движение на клетке с причалом. Он сразу же забирает 1 пассажира.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда последний фрагмент реки открыт, лидирующий игрок сразу же бросает кубик, чтобы определить, где разместить финиш.

Игра заканчивается, когда все пароходы, кроме последнего, причалют к финишу.

- * Причаливание к финишу происходит по тем же правилам, что и к островам с пассажирами и угольными складами. Чтобы завершить гонку, пароход должен прийти на клетку с финишным причалом со скоростью 1.
- * Пароход, который первым достиг одного из финишных причалов со скоростью 1 и с 2 пассажирами на борту, объявляется победителем гонки и получает почетный титул «Королева Миссисипи».
- * Дальнейшие места в гонке определяются по тому же принципу. Пароход, причаливший со скоростью 1 и 2 пассажирами вторым – занимает второе место и так далее.
- * Пароход без 2-х пассажиров может финишировать и закончить гонку, но он будет занимать место за всеми пароходами, финишировавшими с 2 пассажирами, даже если они причалют позже него (соответственно первые места занимают пароходы с 2 пассажирами, далее с 1 пассажиром и последними без пассажиров).
- * Если пароход со скоростью 1 вытолкнули на клетку с финишным причалом, он так же финиширует, как если бы сделал это сам.
- * Обратите внимание, что если остров блокирует клетку с причалом, то этот причал непригоден для завершения гонки.

Если пароход врежется в финишный причал (финиширует на скорости больше 1), он терпит крушение, дисквалифицируется и занимает последнее место по итогу гонки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дополнительные правила нужны для того, чтобы разнообразить вашу игру, они позволяют вам передавать уголь с одного парохода на другой и пополнять запасы на угольных складах. Появляются и новые опасности для судоходства – архипелаг со множеством островов, плавник и песчаные отмели.

Продвинутое правило сделает гонки сложнее и интереснее. Все их новшества можно использовать как по отдельности, так и все вместе (но только совместно с базовой игрой).

Примечание: стоит учитывать, что игра одновременно со всеми дополнительными правилами сложна и мы рекомендуем ее только игрокам, отыгравшим несколько партий по базовым правилам.

Для игры по дополнительным правилам вы можете использовать любое количество фрагментов В (предназначенных для игры по дополнительным правилам), которые заменят такое же количество фрагментов А (предназначенных для основной игры).

- * Замените фрагменты 1-3 А3 (с островами) таким же количеством фрагментов В по вашему выбору.
- * Если вы хотите использовать еще больше фрагментов для дополнительных правил, вам так же нужно удалить фрагменты 1-3 А2 (с красными пристанями).

В случае, если общего количества пассажиров, которые появятся на пристанях, недостаточно для текущего количества игроков, или для облегчения процесса игры (обязательно должно быть не менее 2 пассажиров на игрока), поместите по дополнительному пассажиру на все синие пристани.

- * После выбора фрагментов реки, которые вы хотите использовать, положите стартовый фрагмент на стол, а затем перемешайте базовые и дополнительные фрагменты реки и сложите их лицевой стороной вниз.

- * Далее игра идет так же, как в базовых правилах.



При игре по расширенным правилам можно заменить любое количество фрагментов А таким же количеством фрагментов В.

ФРАГМЕНТЫ РЕКИ ДЛЯ ИГРЫ ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ ПРАВИЛАМ

6 фрагментов реки для игры по дополнительным правилам можно разбить на 2 группы: фрагменты с угольными складами (В1) и опасные фрагменты (В2, В3 и В4). Фрагмент В1/В2, на котором расположен и угольный склад и плавник, принадлежит к обоим группам.

ФРАГМЕНТЫ РЕКИ С УГОЛЬНЫМИ СКЛАДАМИ (В1 И В1 / В2)



- * Эти фрагменты имеют 1–2 угольных склада (с черной крышей).
- * Пароходы должны останавливаться на угольном складе по тем же правилам, что и для посадки пассажиров (заканчивают свой ход на клетке с причалом, со скоростью 1).

- * Пароходы, которые останавливаются на угольном складе, пополняют свои запасы угля, устанавливая черное колесо на 6 в конце своего хода.
- * Даже если угольное колесо парохода было снято, после пополнения его угольного запаса, в конце вашего хода, верните колесо обратно, установив его на 6.
- * Никогда не размещайте пассажиров на островах с угольными складами.



Красный пароход приходит на клетку с причалом со скоростью 1 (и совершает бесплатный поворот на 60°), затем пополняет свой угольный запас до 6.

ОПАСНЫЕ ФРАГМЕНТЫ РЕКИ (В1 / В2, В2, В3 И В4)

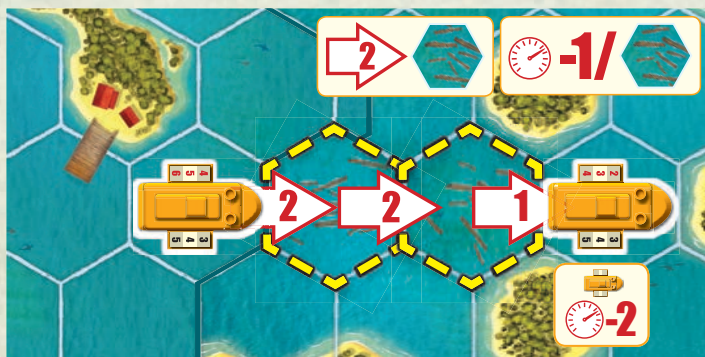
Это фрагменты, представляющие опасность для навигации, а именно:

- * Две зоны с плавником (фрагменты В1/В2 и В2).
- * Две зоны с песчаными отмелями (фрагменты В3-1 и В3-2).
- * 1 зона архипелага с островками (фрагмент В4).



↔ Плавник (В1 / В2 и В2).

Вы должны потратить 2 ОД, чтобы передвинуть свой пароход на клетку с плавником. В конце вашего хода уменьшите скорость на 1 пункт за каждую клетку с плавником, на которую вы вошли.



Оранжевый пароход тратит 5 ОД: 2 ОД для каждой клетки с плавником и 1 ОД для последней клетки. В конце своего движения, он уменьшает свою скорость на 2, потому что он прошел 2 клетки с плавником.

- * Вы можете толкать пароходы на клетки с плавником, но вы должны потратить дополнительное ОД. Таким образом, толчок парохода на плавник стоит в общей сложности 3 ОД (1 ОД для толчка + 1 ОД для перемещения в клетку толкаемого парохода + 1 ОД для плавника).
- * Скорость парохода, который вы толкнули, уменьшается (как это было бы, если бы он сам переместился на плавник). Как обычно, игрок, чей пароход был вытолкнут, может выбрать любое направление движения.

Если у парохода не хватает ОД, чтобы войти в клетку с плавником и нет способа избежать столкновения, то он врезается в плавник, терпит крушение, его скорость мгновенно падает до 1 и он пропускает следующий ход.



Зеленый пароход толкает красный пароход на плавник. Он тратит 2 ОД для того, чтобы толкнуть противника и перейти на освободившуюся клетку и еще 1 ОД, так как толкает на плавник. Скорость красного парохода уменьшается на 1 и он может сразу изменить направление движения.



↔ Отмели (ВЗ).

Когда пароход входит на клетку с песчаной отмелью, он застревает, его скорость падает до 1, и он немедленно заканчивает свой ход.

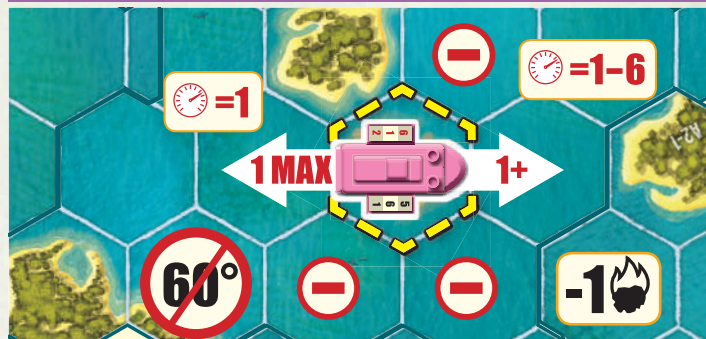
- * Вы не можете изменять направление движения, застряв на песчаной отмели.



Оранжевый пароход входит на песчаную отмель. Пароход моментально останавливается и сразу же снижает скорость до 1.

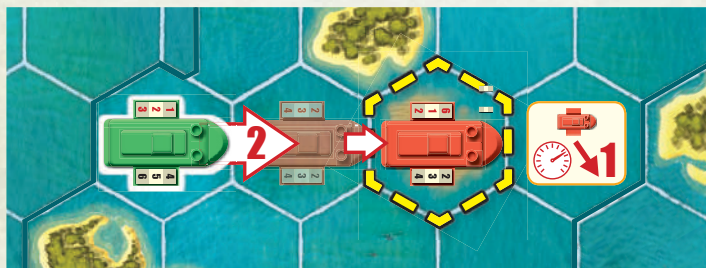
- * Чтобы покинуть песчаную отмель, двигаясь вперед, вы должны потратить 1 уголь. Или же, не тратя уголь, можете двигаться назад (процесс ухода с песчаной отмели – это единственный случай, когда пароход может двигаться назад).
 - Если вы покидаете песчаную отмель, двигаясь вперед, вы можете увеличить свою скорость, как обычно, в начале своего хода.
 - Если вы покидаете песчаную отмель, двигаясь назад, вы не можете изменить свою скорость с 1 в начале своего хода; однако, как только вы освободитесь от песчаного плена, вы можете выбрать любое направление движения.

Если вы застряли на песчаной отмели, у вас отсутствует запас угля и путь назад заблокирован (такое возможно, если вас вытолкнули на отмель), то вы пропускаете следующий ход и после этого можете уйти с отмели вперед, не тратя на это уголь.



Розовый пароход начинает движение с песчаной отмели, он не может там повернуться. Он может двигаться назад со скоростью 1 или вперед на любой скорости, расходуя уголь по мере необходимости.

- * Вы можете вытолкнуть пароход на песчаную отмель обычным способом, потратив 2 ОД. Немедленно уменьшите скорость вытолкнутого парохода до 1. В отличие от обычного толчка, пароходу нельзя изменять направление, потому что он застрял на песчаной отмели; он сохраняет направление, которое было у него до того, как его толкнули.
- * Если после толчка на песчаную отмель пароход окажется заблокирован спереди и сзади островами, то он пропускает свой следующий ход, чтобы изменить направление движения.
- * Нельзя толкать пароход, который уже застрял на песчаной отмели.



Зеленый пароход толкает красный пароход на песчаную отмель. Он тратит стандартные 2 ОД на толчок и перемещение. Скорость красного парохода немедленно падает до 1 и он не может изменять направление движения.

↔ Архипелаг (В4).

Особых правил движения по фрагменту реки с архипелагом нет, однако внимательно следите за своей скоростью и запасом угля, потому что для успешного прохождения архипелага необходимо обладать большим мастерством в управлении судном.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИЛИ 6 ИГРОКОВ

В игре для 2 или 6 игроков применяются все основные и расширенные правила, со следующими нюансами:

Игра для 2 игроков

- * Каждый игрок использует по 2 парохода (кроме черного) и 2 соответствующих жетона парохода.
- * Выберите, кто начинает игру. Этот игрок помещает свои пароходы на стартовые клетки 3 и 4, второй игрок помещает свои пароходы на стартовые клетки 2 и 5.
- * Можно толкать чужие пароходы.
- * Можно передавать уголь между пароходами.

Конец игры:

Игра заканчивается, как только один из игроков доводит любой из своих пароходов до финишного причала со скоростью 1 с 2-мя пассажирами на борту. Этот игрок становится победителем; его второму пароходу не нужно ни заканчивать гонку, ни даже иметь пассажиров на борту.

Игра для 6 игроков

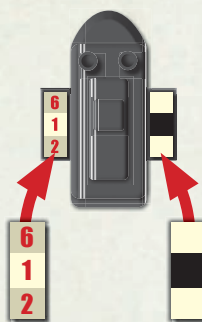
- * Каждый игрок берет пароход (кроме черного) и соответствующий жетон парохода.
- * Произвольно установите очередность первого хода.

- * Разместите пароходы первых 5-ти игроков на пронумерованных стартовых причалах, как обычно.
- * 6-й игрок временно размещает свой пароход на суше сразу за 2-м или 3-м причалом, чтобы указать, с какой клетки он начнет ход.

Только в первом раунде:

- * Игроки перемещают свои пароходы по очереди.
- * Когда приходит очередь 6-го игрока, он перемещает свой пароход на клетку с причалом (2-м или 3-м) перед началом своего хода.
- * Чтобы компенсировать старт за другим пароходом, 6-й пароход получает 1 бесплатный дополнительный уголь (таким образом, в общей сложности, у него 7 единиц угля), который можно использовать только в первом раунде. Если этот уголь не используется в первом раунде, он пропадает и на дальнейший игровой процесс влияния не имеет. У парохода снова 6 единиц угля.

«ЧЕРНАЯ РОЗА» (дополнение для 2-5 игроков)



«Черная роза» может оказать решающее влияние на гонку, даже с учетом того, что сама «Черная роза» не может победить.

* Игрок, который ходит последним, перемещает и «Черную розу». Таким образом, игрок на последнем месте может использовать «Черную розу» в своих интересах.

* «Черная роза» – это пароход, который может выполнять все те же маневры, что и другие пароходы (в том числе и терпеть крушение).

Подготовка

- * «Черная роза» (черный пароход) получает стандартное колесо скорости, но специальное, без цифр, колесо угля, которое чередует черные и белые грани. Установите это колесо черной гранью вверх.
- * «Черная роза» может передавать уголь на другие пароходы.
- * «Черная роза» начинает игру последней.
- * При игре с 5 игроками обратитесь к правилам для 6 игроков («Черная роза» – это 6-й пароход, и 5-й игрок выберет, с 2-го или 3-го причала она будет начинать, и использовать ли ее виртуальный 7-й уголь в первом раунде).

Перемещение

Перемещайте пароходы (включая «Черную розу») как обычно, в порядке, определяемом их местом в гонке.

* Игрок, чей пароход стоит последним на планшете очередности хода, помимо своего парохода будет перемещать «Черную розу» в этом раунде (даже если это означает перемещение «Черной розы» перед его собственным пароходом, потому что «Черная роза» находится дальше по реке).

* «Черная роза» не может использовать для маневров более 1 угля за раунд (т. е. не может изменять скорость более чем на 2 (1 бесплатно + 1 за уголь) или

поворачивать более чем на 120° (60° – бесплатно + 60° за уголь). Чтобы показать, что «Черная роза» потратила этот уголь, поверните ее угольное колесо так, чтобы белая грань была сверху. В конце раунда снова поверните угольное колесо черной гранью вверх.

- * «Черная роза» может закончить свой путь на клетке с причалом, но она не может забрать пассажира и ей никогда не нужно заправляться.
- * Даже если «Черная роза» завершает свой ход на клетке с финишным причалом со скоростью 1, она остается в игре. Текущий игрок на последнем месте на планшете очередности хода перемещает ее, как обычно.

Передача угля «Черной розой»

У «Черной розы» бесконечный угольный запас.

Если вы контролируете «Черную розу», вы можете перенести уголь с «Черной розы» на свой корабль в конце своего хода или в конце хода «Черной розы», пополнив свой угольный запас до 6, пока оба парохода находятся на соседних клетках и имеют одинаковую скорость.

«Черная роза» и пароход, которому она передает уголь, не должны в этот момент находиться на клетке с причалом пристани или угольного склада, на отмели или на плавнике.

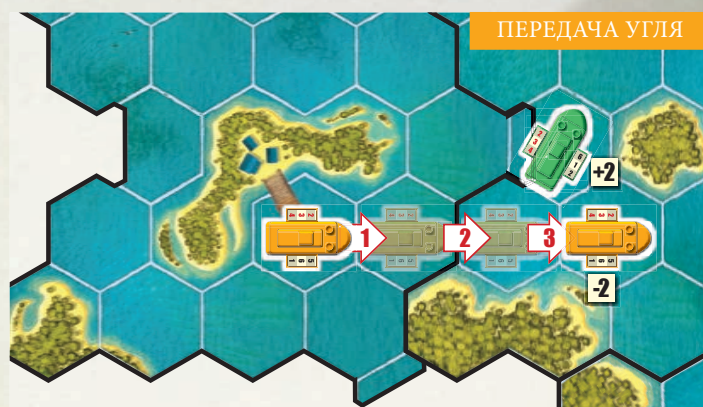
ПЕРЕДАЧА УГЛЯ МЕЖДУ 2-МЯ ПАРОХОДАМИ

Это правило применяется только в тех случаях, когда каждый игрок играет несколькими пароходами (см. правила для 2-х игроков), когда вы участвуете в гонках в командах (2 на 2 или 3 на 3) или при игре с «Черной розой».

- * Если пароход закончил движение на соседней клетке с другим пароходом и их скорость равна, то он может передать ему уголь или пополнить свой угольный запас. Это может быть полезно, например, если есть два парохода, у которых мало угля. В таком случае, ослабив один и усилив второй, можно увеличить свои шансы на победу.
- * Уменьшите значение на угольном колесе одного парохода на ту же величину, что и увеличите на угольном колесе другого (в диапазоне 0-6).

Помните, что пароход, угольное колесо которого достигает 0, все еще участвует в гонке, хоть и теряет угольное колесо. И если этот пароход найдет способ пополнить свой угольный запас, то он вернет свое угольное колесо, показывающее количество загруженного угля, обратно.

- * Ни один пароход не должен во время передачи угля находиться на клетке с причалом пристани, угольного склада, на отмели или плавнике.
- * Пассажиры не могут перемещаться между пароходами.

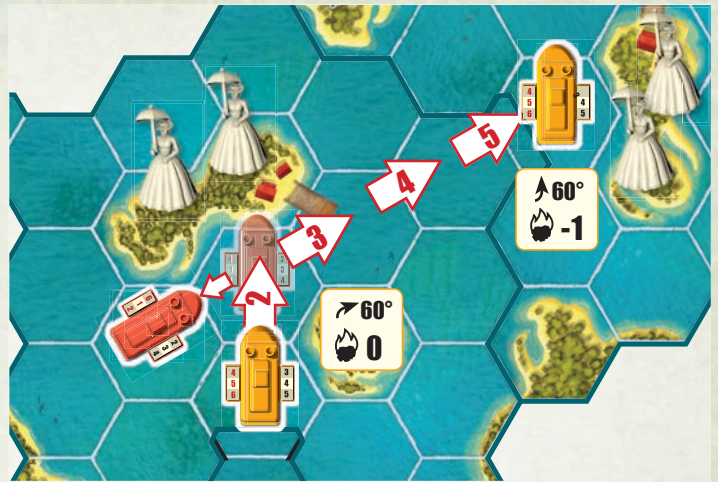


Пример: зеленый и оранжевый пароходы играют в одной команде и имеют одинаковую скорость 3. Оранжевый пароход завершает движение на соседней клетке с зеленым и передает ему 2 угля.

ПРИМЕРЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ



Ход оранжевого парохода. Он увеличивает скорость на 2 единицы, тратя на это 1 уголь, что уменьшает его запас угля до 5.



Оранжевый пароход толкает красный, что стоит 2 ОД, затем поворачивается на 60° (бесплатно). Красный пароход решает не менять направление движения, пока не достигнет следующего фрагмента реки. Затем снова поворачивает на 60°, что стоит 1 уголь. Поскольку оранжевый пароход первым входит на новый фрагмент реки, его владелец кидает кубик и выкладывает следующий фрагмент реки, согласно значению кубика.

ПАМЯТКА ИГРОКА

ДЕЙСТВИЕ	СТОИМОСТЬ	ПРИМЕЧАНИЕ
Увеличение или уменьшение скорости более чем на 1	1 / (или)	Увеличение или уменьшение скорости на 1 всегда бесплатно.
Передвижение	1 / клетка	
Поворот более чем на 60°	1 / 60°	Один поворот на 60° всегда бесплатно.
Взять на борт пассажира	Бесплатно	Вы должны закончить ход на клетке с причалом со скоростью 1. (= 1).
Толкнуть другой пароход	2	Его владелец может изменить направление движения после того, как вы толкнули его.

ДЕЙСТВИЕ (РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА)	СТОИМОСТЬ	ПРИМЕЧАНИЕ
Передвижение на плавник	2 / клетка	После завершения движения пароход снижает скорость на 1 за каждую клетку с плавником на которую вошел.
Передвижение на отмель	1	Пароход завершает свой ход и его скорость падает до 1 как только попадает на отмель. На отмели нельзя изменять направление движения.
Толкнуть пароход на плавник	3	Пароход, который толкнули на плавник, теряет 1 единицу скорости и может сразу же изменить направление движения.
Толкнуть пароход на отмель	2	Владелец вытолкнутого парохода не может изменить направление движения и его скорость падает до 1.
Пополнение запаса угля на угольном складе	Бесплатно	Вы должны закончить ход на клетке с причалом угольного склада со скоростью 1.
Передача угля другому пароходу	Бесплатно	Возможно только в командных играх и при игре с «Черной розой». Пароходы должны находиться на соседних клетках и двигаться с одной скоростью.

Количество игроков	Количество пассажиров	Как пассажиры появляются
2/3	8	По 1 пассажиру на красные и синие пристани
4	12	По 1 пассажиру на красные пристани и по 2 пассажира на синие пристани
5/6	16	По 2 пассажира и на красные и на синие пристани



УГОЛЬНЫЙ СКЛАД



ОТМЕЛЬ



ПЛАВНИК

8985



Разработчики – Дизайнер: Вернер Ходель. Команда Super Meeple: Себастьян Де Пуортер, Шарль Амир Перре, Бернар Филиппон.
Иллюстрации: Фабрис Вайс, Кристоф Сваль и Игорь Полушин.
Французское издание: Гийом Гиль-Навес и Бернар Филиппон. Английский Перевод: Натан Морс.
Художественное Направление: Игорь Полушин. Упаковка: ORIGAMES. Сделано в Китае: Whatz Games.
Королева Миссисипи – игра, изданная SUPER MEEPLE 193 rue du Faubourg Saint Denis-75010 Paris.
2019 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE и его логотип являются товарными знаками Super Meeple.

© Zvezda. All rights reserved.

