



Крысары сточных вод


Правила игры


Глубоко под землёй на многие километры тянется лабиринт из узких туннелей, сводчатых пещер и труб — целая система канализации. По опасным потокам нечистот, между островками грязи, ядовитыми архипелагами и отвратительными мусорными рифами на причудливых судёнышках шныряют бесстрашные пираты. Разношёрстная банда грызунов, насекомых и прочих вредителей называет себя «крысарами сточных вод». Они пришли в этот мрачный подземный лабиринт в поисках сокровищ канализации.

«Крысары сточных вод» — это тактическая игра в духе охоты за сокровищами, рассчитанная на компанию из 2–5 игроков старше 14 лет. Игроки распределяют членов своего экипажа по трём крысарским кораблям и захватывают как можно больше сокровищ. Тот игрок, который наилучшим образом разместит свой экипаж и соберёт правильную комбинацию сокровищ, будет известен как самый великий крысар всех времён!

 2–5 игроков

 От 14 лет

 Партия
30–60 минут

 Объясняется
за 10 минут
или за одну
партию

Состав



3 корабельных поля

В игре участвуют три корабля, и каждый корабль помечен одним из талисманов в виде черепа: кошачьего, птичьего или рыбьего. На каждом корабле есть четыре клетки: одна для капитана и три для экипажа. Во время игры игроки размещают на этих клетках свои фигурки. На обратной стороне корабельных полей изображена барная стойка с рядом барных стульев, но используется эта сторона только в варианте игры «Аукцион по найму экипажа» (смотрите страницу 7).



54 карты с талисманами

Есть три типа карт с талисманами: кошачьи карты, птичьи и рыбы, всего по 18 карт каждого типа. Каждый тип карт соответствует одному из кораблей.



30 фигурок крысаров

Эти фигурки представляют членов экипажей игроков. Всего есть 6 кланов, и у каждого — своя фигурка: крысы, еноты, тараканы, куницы, улитки и жабы. В игру вошли по 5 копий каждой фигурки. Об особых умениях каждого крысара рассказано на страницах 6–7.



20 цветных оснований

В игру входят 4 красных, 4 зелёных, 4 жёлтых, 4 синих и 4 чёрных цветных основания. Они показывают, какие фигурки принадлежат какому игроку.



56 фишек сокровищ:

42 квадратных трофея

Трофеи представляют собой различные сокровища, которые могут встретиться крысарам во время набегов. Есть 5 различных типов трофеев, каждый из которых приносит своему владельцу в конце игры очки (смотрите страницы 5–6).



14 круглых призов

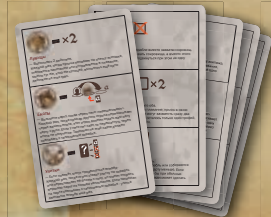
Призы — это редкие сокровища. Каждый приз объединяется с определённым типом трофеев и приносит в конце игры дополнительные очки (смотрите страницы 5–6).



6 карт кланов

Каждый игрок использует карты кланов, чтобы определить состав своего экипажа. Для каждого вида крысаров (а всего их 6) есть соответствующая карта клана.

Карты кланов используются только в усложнённых версиях игры (смотрите страницы 6–8).



5 таблиц с подсказками

В таблицах с подсказками дан обзор особых умений каждого крысара.

Таблицы с подсказками используются только в усложнённых версиях игры (смотрите страницы 6–8).

Цель игры

Трудна жизнь крысара, но предполагаемая выгода зачастую очень даже окупает все неудобства. Под началом каждого игрока состоит храбрый экипаж из грызунов, насекомых и прочих вредителей. Чтобы захватить как можно больше добычи, игроки должны стратегически верно расставить членов своего экипажа на трёх кораблях. Остатки фастфуда, потерянные куколки, жестянки — что угодно может сделать крысара отвратительно богатым и сытым. Но берегитесь! Если бесцельно хватать всё подряд, многие сокровища окажутся просто бесполезным мусором.

Во время игры игроки ходят по очереди, выполняя действия по часовой стрелке. Игра закончится, когда кучка плавучего мусора, лежащего лицом вниз, будет полностью разобрана и как минимум перед одним крысарским кораблём не останется призов. Выигрывает тот игрок, который заработал больше всех очков. Он получает титул «Король крысаров».

Подготовка

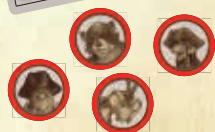
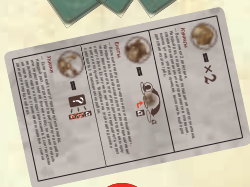
- **Выложите корабли:** положите в центре стола 3 корабельных поля так, чтобы носы всех трёх кораблей смотрели в одном направлении (рисунок А на соседней странице).
- **Подготовьте сокровища:** положите трофеи и призы лицом вниз, затем сформируйте из фишек каждого типа отдельную стопку и перемешайте (рисунок Б).
- **Подготовьте кучки плавучего мусора:** возьмите из стопок фишек 6 трофеев и 2 приза. Разложите их лицом вверх по двум кучкам плавучего мусора, чтобы получилось в каждой по 3 трофея и по 1 призу. Положите первую кучку прямо перед носом первого корабля (рисунок В), а вторую — сразу за первой (рисунок Г). Повторите этот шаг для остальных двух кораблей.
- **Подготовьте колоду карт с талисманами:** перемешайте колоду карт с талисманами и положите её лицом вниз за кормой (рисунок Д). Затем вытащите из колоды 4 карты и положите их в ряд лицом вверх, рядом с колодой (рисунок Е).
- **Возьмите таблицы с подсказками:** каждый игрок берёт себе по одной таблице с подсказками (рисунок Ж).

Таблицы с подсказками не используются в базовой игре, только в усложнённых версиях (смотрите страницы 6–8).

- **Выберите первого игрока:** первым игроком станет тот, кто издаст по-крысарски самое долгое «А-а-а-р-р-р!».
- **Возьмите начальные карты:** первый игрок и игрок, сидящий слева от него, берут каждый по 3 карты из колоды карт с талисманами. Остальные игроки берут по 4 карты из колоды карт с талисманами (игроки могут смотреть свои карты, но другим их не показывают). Эти карты становятся начальными картами игроков.
Игроки должны брать начальные карты из колоды, а не из карт с талисманами, лежащих лицом вверх.
- **Подберите экипаж:** каждый игрок выбирает себе один клан (крыс, куниц, енотов, улиток, тараканов или жаб) и берёт 4 фигурки выбранного клана. Затем каждый игрок выбирает себе цвет и размещает всех своих крысаров на цветные основания соответствующего цвета.

Пример раскладки игрового поля

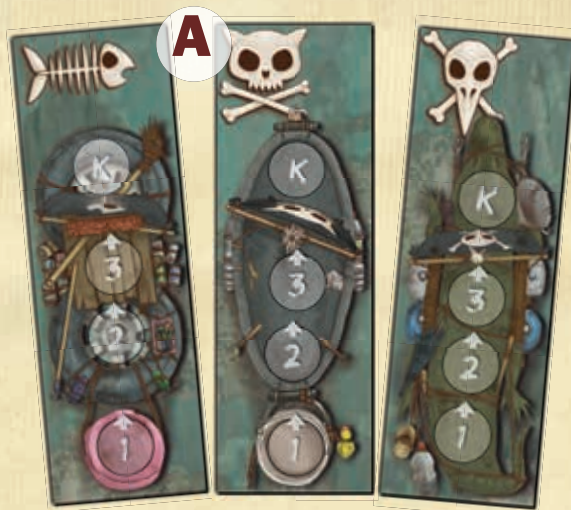
Игровая зона игрока 4



Игровая зона игрока 3



Игровая зона игрока 2



Ход игры

Бросайте всё, ребятаки, и приступим же к первому игровому ходу. Все игроки, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, должны в свой ход выполнить одно (только одно!) действие из этого списка:

- А) Взять 2 карты.
- Б) Поставить фигурку на клетку для экипажа.
- В) Стать капитаном.
- Г) Отправиться в плавание.

После выполнения действия ход переходит к следующему игроку. Теперь рассмотрим эти действия более подробно.

А. Возьмите 2 карты

Возьмите из колоды карт с талисманами или из ряда карт с талисманами, лежащих лицом вверх, 2 карты с талисманами (в любом порядке и сочетании).

Взяв обе карты, пополните, если необходимо, ряд открытых карт с талисманами, так чтобы их снова стало четыре. Если колода карт с талисманами закончилась, перемешайте сброшенные карты и положите их лицом вниз, чтобы создать из них новую колоду.

Взяв карты, проверьте, сколько карт у вас в руках. Если в руках у вас больше 6 карт, вы должны сбросить несколько карт по своему выбору, так чтобы на руках у вас осталось не больше 6 карт.

Б. Поставьте фигурку на клетку для экипажа

Чтобы захватывать как можно больше трофеев, игроки должны выставлять своих крысаров на клетки для экипажа на кораблях. На каждом корабле есть по 3 клетки для экипажа (на них указаны цифры 1, 2 и 3). Когда игрок хочет поставить фигурку крысара на определённый корабль, он должен сыграть с рук как минимум 1 карту талисмана, совпадающего с талисманом корабля. Точное количество карт зависит от местоположения фигурки на момент начала хода этого игрока.

Есть два варианта хода крысара:

1. Поставить крысара на корабль.
Чтобы поставить на корабль крысара, стоящего в игровой зоне игрока (то есть находящегося перед игроком), поставьте его за кормой корабля, а затем двигайте его по направлению к носу, проходя одну клетку за каждую сыгранную карту, а через занятые клетки проходите бесплатно.

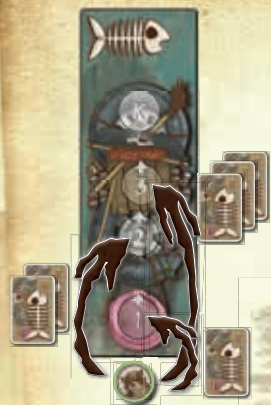
Пример: Анна (зелёный) хочет поставить на рыбий корабль одного из своих енотов. Корабль пустует, так что она может сыграть от 1 до 3 карт с рыбьим талисманом и переместить свою фигурку на такое же количество клеток по направлению к носу.

2. Переставить крысара, уже стоящего на корабле.
Перемещайте фигурку на 1 клетку вперёд за каждую сыгранную карту, а через занятые клетки проходите бесплатно.

Пример: у Максима (красный) на кошачьем корабле на клетке «2» стоит таракан, а у Любы (синий) на клетке «1» стоит крыса.

Люба хочет передвинуть фигурку крысы ближе к носу кошачьего корабля. Она играет 1 карту с кошачьим талисманом и переставляет фигурку крысы с клетки «1» на клетку «3», проходя через занятую клетку бесплатно.

Если бы шёл ход Сергея (жёлтый), он мог бы сыграть 1 карту с кошачьим талисманом и поставить одну из фигурок из своей игровой зоны прямо на клетку «3», проходя через занятые клетки бесплатно.



Крысары не могут использовать это действие для перемещения на клетку капитана («К») — смотрите ниже действие «Станьте капитаном».

На одном и том же корабле у игрока может быть несколько крысаров. Однако учтите, что их можно будет убрать с корабля только после того, как корабль отправится в плавание!

В. Станьте капитаном

Если все клетки для экипажа между фигуркой игрока и клеткой капитана («К») заняты, игрок может сделать эту фигурку капитаном, сыграв карты талисманов, совпадающие с талисманом корабля:

- если эта фигурка ещё не на корабле, игрок должен сыграть 3 карты;
- если эта фигурка уже стояла на корабле (занимала клетки с «1» по «3»), игрок должен сыграть 1 карту.



Если ваш крысар только что стал капитаном, в плавание он отправится только на следующем ходу.



Г. Отправьтесь в плавание

Если в начале вашего хода один из ваших крысаров является капитаном корабля, вы обязаны отправиться в плавание в этот ход, — другие действия совершать нельзя.

Отправившись в плавание, корабль начнёт подбирать сокровища из кучек плавучего мусора, находящихся прямо перед его носом. Члены экипажа хватают сокровища в таком порядке:

1. Игрок, чья фигурка занимает клетку капитана, берёт приз и 1 трофей по своему выбору.
2. Игрок, чья фигурка занимает следующее по близости к носу корабля место (обычно клетку «3»), берёт 1 трофей по своему выбору.
3. Игрок, чья фигурка занимает следующее по близости к носу корабля место (обычно клетку «2»), берёт последний трофей из этой кучки плавучего мусора.

Если на корабле стоит меньше фигурок, чем имеется трофеев, верните все оставшиеся трофеи в игровую коробку, — в этой партии они уже не пригодятся.

Каждая фигурка крысара, захватившего хотя бы 1 сокровище (будь это трофей или приз), покидает корабль и возвращается в игровую зону владельца.

Игроки кладут все полученные трофеи и призы в своей игровой зоне лицом вниз (сами они могут посмотреть на свои сокровища в любое время). Те фигурки крысаров на корабле, которые не захватили ничего, остаются на борту и перемещаются на 1 клетку по направлению к носу.

Всякий раз, когда корабль отправляется в плавание, каждая фигурка на борту должна захватить как минимум 1 сокровище либо, если это невозможно, не захватывать сокровище, но передвинуться на 1 клетку по направлению к носу.

В конце этого действия положите оставшийся плавучий мусор прямо перед носом корабля. Затем возьмите 3 трофея и 1 приз из стопки лежащих лицом вниз фишек и разместите их лицом вверх за первой кучкой, сформировав тем самым новую кучку плавучего мусора.

Победа в игре

Игра заканчивается, когда перед носом одного из кораблей не остаётся плавучего мусора (то есть пока не кончатся сокровища в куче). Все остальные корабли с капитаном на борту немедленно отправляются в плавание в последний раз (по очереди, по одному кораблю за раз). После последнего плавания (если оно было) игроки сортируют трофеи по цвету правого верхнего уголка фишки. Положите любые призы рядом с трофеями этого же цвета. Подсчитайте очки каждого игрока согласно описанию в разделе «Начисление очков» чуть ниже. Игру выигрывает игрок с наибольшим количеством очков.

Если получается ничья, игроки с равным количеством очков должны сложить числовые значения клеток экипажа, на которых в данный момент стоят их фигурки. Игрок с наибольшим числом выигрывает игру. Если и в этот раз выходит ничья, то выигрывают все игроки с равным числом очков.



Начисление очков

Бесстрашные крысары смогут найти в глубоких сточных водах самые восхитительные вещи: остатки еды, потерянные игрушки или даже легендарные консервные банки (их содержимое всё ещё свежее и вкусное!). В верхнем правом углу каждого сокровища написано, сколько очков получает за него игрок. Однако некоторым сокровищам для полноценного раскрытия своей ценности требуется специальный «активатор».

Очки, отмеченные цветными кругами, всегда учитываются при подсчёте. Очки, отмеченные цветными звёздами, учитываются только при объединении с другими фишками.



Жареная картошка

Сочетается с кетчупом

Жареная картошка — это вкусно! Крысарам это известно. А в любом сточном кафе знают, что жареную картошечку лучше подавать с кетчупом.

Каждая жареная картошка приносит своему владельцу указанное на ней количество очков. Кетчуп увеличивает стоимость каждой жареной картошки на 5 очков. Если у игрока есть сразу два кетчупа, каждая жареная картошка приносит на 10 очков больше.

Пример: у Сергея есть две жареных картошки (стоимостью 2 и 3 очка) и один кетчуп. Эти фишки приносят ему в общей сумме 15 очков: $(2 + 5) + (3 + 5) = 15$. Если бы у Серёги было два кетчупа вместо одного, он бы получил $(2 + 5 + 5) + (3 + 5 + 5) = 25$ очков. Да, жаль, что у него нет второго кетчупа.



Китайская лапша

Сочетается с перцем чили

Остатки китайской лапши всегда вносят приятное разнообразие в рацион любого крысара. А китайская лапша с перцем чили на вкус ещё лучше — острота помогает не замечать, насколько эта лапша испортилась.

Каждая китайская лапша приносит своему владельцу указанное на ней количество очков. Перец чили добавляет каждой китайской лапше 4 очка. Если у игрока есть оба перца чили, он добавляет к каждой китайской лапше по 8 очков.

Пример: у Ани три китайских лапши (8, 7 и 5 очков) и два перца чили. Она получает в сумме $(8 + 4 + 4) + (7 + 4 + 4) + (5 + 4 + 4) = 44$ очка. Вот это удача! Если бы у Ани был только один перец чили, она бы получила на 12 очков меньше.



Гамбургер

Сочетается с большим молочным коктейлем

Гамбургеры — это настоящий деликатес. Сочетание хлеба, мяса, зелени и томатов обеспечивает крысара сбалансированным питанием. Теперь, чтобы по-настоящему ощутить себя особой голубых кровей, вам не хватает только большого молочного коктейля!

Каждый гамбургер приносит своему владельцу указанное на нём количество очков. Большой молочный коктейль добавляет каждому гамбургеру 3 очка.

Пример: у Максима три гамбургера (5, 6 и 8 очков) и большой молочный коктейль, добавляющий 3 очка к каждому гамбургеру. Значит, Максим получает $(5 + 3) + (6 + 3) + (8 + 3) = 28$ очков. Неплохо!

У Сергея есть большой коктейль, но нет ни одного гамбургера — это 0 очков. Сам по себе коктейль очков не приносит.



Плюшевые мишки и тряпичные куклы

Сочетаются с попугаем

Иногда крысары захватывают потерянные игрушки, за которые можно потребовать выкуп... но для общения с владельцами и передачи записки с требованиями необходим попугай!

Плюшевые мишки и тряпичные куклы приносят очень много очков. Однако без попугая они не стоят ни-че-го. Если у игрока есть попугай, он может посчитать стоимость либо мишек, либо всех кукол (не забудьте при подсчёте добавить очко за самого попугая). Чтобы получить очки и за плюшевых мишек, и за тряпичных кукол, игроку понадобятся 2 попугая. Каждый попугай сам по себе стоит 1 очко.

Пример: у Любы две куклы (14 и 11 очков), один плюшевый мишка (12 очков) и один попугай (1 очко). Так как у Любы один попугай, она может посчитать или кукол, или мишек. Люба выбирает кукол и получает $14 + 11 + 1 = 26$ очков. Если бы у неё был второй попугай, она бы получила $(14 + 11 + 1) + (12 + 1) = 39$ очков, но Люба не настолько везучая.



Консервные банки

Сочетаются с консервным ножом

Консервные банки — самая желанная добыча, которая только может попасться крысару. Ничто не сравнится по ценности или вкусу с пастеризованным и совершенно стерильным содержимым банки. Увы, это сокровище спрятано под крепкой бронёй. Без консервного ножа эти банки всего лишь бесполезная тяжесть, не более...

Консервные банки приносят больше всего очков в игре. Однако игрок может учитывать их при подсчёте, только если у него есть консервный нож. И поскольку крысары — народ очень суеверный, они открывают одним ножом только одну банку. Поэтому, чтобы прибавить стоимость этих фишек к своим очкам, игроку необходимо иметь по одному консервному ножу на каждую консервную банку.

Пример: у Максима есть три консервные банки (13, 13 и 12 очков) и два консервных ножа (по 2 очка каждый). Так как ножа два, Максим может открыть только две консервные банки. Он получает $(13 + 2) + (13 + 2) = 30$ очков. За третью консервную банку Максим очков не получает.

Вариант игры с использованием особых умений

Если вы уже не первый день бороздите просторы канализации, пришло время немного усложнить игру — изменить способ выбора экипажа и добавить каждому клану крысаров особые умения.

Для начала определим состав экипажа. Первый игрок берёт 6 карт кланов, перемешивает их лицом вниз, берёт из них не глядя 4 карты и переворачивает их лицом вверх. Теперь он берёт себе фигурки, соответствующие взятым картам.

Все игроки по очереди делают то же самое. Экипаж каждого игрока будет состоять из 4 крысаров тех кланов, которые изображены на взятых картах.

Затем каждый игрок выбирает себе цвет и размещает свои фигурки на цветные основания своего цвета. Положите оставшиеся фигурки, цветные основания и карты кланов в игровую коробку.

Перед началом игры потратьте некоторое время на изучение особых умений крысаров — их описание читайте ниже.

Особые умения крысаров

У каждого крысара сточных вод есть уникальное особое умение. Это умение проявляется либо сразу после введения фигурки в игру, либо при выполнении определённых условий. Вдумчивое использование особых умений крысаров — неотъемлемое условие победы в игре.



Тараканы

— Быстро забираются на корабль.

Когда таракан кладётся на корабль или собирается стать капитаном, вы платите на карту меньше. Если стоимость вашего действия была бы при обычных условиях равна одной карте, таракан может сделать такой ход вообще бесплатно.

Когда таракан делает бесплатный ход и перешагивает енота, он должен дать карту владельцу енота.



Куницы

— Выполняют 2 действия.

Каждый раз, когда куница попадает на клетку экипажа, становится капитаном или отправляется в плавание, можно тут же, этой же куницей, выполнить ещё одно действие из этих трёх.

После окончания игры, когда все корабли с капитанами отправляются в плавание в последний раз, куница всё ещё может использовать своё особое умение. Так, капитан-куница может отправиться в плавание, а затем перейти на другой корабль.



Крысы

— Если есть 2 трофея, захватите оба.

Когда корабль отправился в плавание, крыса в свою очередь при выборе добычи может захватить сразу два квадратных трофея вместо одного. Если остался только один трофей, то придётся забрать только его.



Еноты

— Возьмите карту, когда через них перешагивают.

Каждый раз, когда крысар другого игрока перешагивает через вашего енота, этот игрок должен отдать вам 1 карту с руки. Если у него нет карт, то перешагнуть через енота не получится. Талисман на этой карте должен совпадать с талисманом корабля. Таким образом у вас может оказаться больше 6 карт, но лишние вы будете сбрасывать, только если возьмёте 2 карты в начале своего хода.

Если игрок перешагивает одной из своих фигурок своего же енота, это умение не срабатывает.



Жабы

— Могут остаться на корабле вместо захвата сокровищ.

Жаба может не захватывать сокровища, а вместо этого остаться на корабле и подвинуться при этом на 1 клетку ближе к носу. Жаба может стать при этом капитаном. Но если жаба уже капитан, это умение использовать нельзя.

В одно и то же время клетку капитана на разных кораблях может занимать только одна из фигурок игрока. Если жаба игрока стоит на клетке «3» и не может переместиться на клетку капитана, игрок может оставить жабу на корабле на клетке «3».



Пример: одна из улиток Анны (зелёный) — капитан на птичьем корабле. Куница Любы (синий) — капитан на кошачьем корабле, и корабль отправляется в плавание. Жаба Анны находится на кошачьем корабле на клетке «3», но не может попасть на клетку капитана, поскольку другая фигурка Анны уже занимает клетку капитана другого корабля. Она решает не захватывать жабой сокровища, а оставить её на клетке «3». У Максима (красный) жаба стоит на кошачьем корабле на клетке «2», и ни одна из его фигурок не занимает место капитана ни на одном корабле. Максим решает не захватывать жабой сокровища, а перемещает её на клетку капитана.



Улитки

— Если повезёт, могут продвинуться вперёд.

Каждый раз, когда игрок ставит улитку на корабль или переставляет её ближе к носу, он может открыть верхнюю карту из колоды талисманов. Если талисман на карте совпадает с талисманом корабля — улитка двигается вперёд ещё раз. Если улитка попадает так на занятое место (например, капитанское), то крысар с этого места двигается на старое место улитки (то есть они меняются местами). Открытая карта из колоды талисманов сбрасывается.

Особое умение улитки не считается перешагиванием, поэтому способность енота при проползании улитки не действует.

Вариант игры «Аукцион по найму экипажа»

А теперь я покажу вам, салаги, как набирают экипаж на Тортуге. Вместо того чтобы случайным образом определять состав экипажа при помощи карт кланов, в этом варианте игры игроки смогут сами нанять себе экипаж в местном баре.

Для начала переверните все корабельные поля лицом вниз и положите их в ряд, образуя длинную барную стойку и ряд барных стульев. Определите, какой конец стойки будет передним, а какой — дальним (это важно различать во время аукциона).



Чтобы заполнить бар потенциальными членами экипажа, каждый игрок по очереди делает следующее:

1. Перемешивает карты кланов.
2. Не глядя берёт 4 карты и открывает их по одной. Показав карту, размещает соответствующую фигурку крысара на ближайшем к дальнему концу стойки пустом стуле.
3. Складывает карты кланов вместе и передаёт колоду кланов игроку слева от себя.



После того как все игроки выполнили эти шаги, в баре должны сидеть по 4 фигурки от каждого игрока без цветных подставок.

Пример: в игре с 4 игроками в баре будут сидеть 16 фигурок.

Далее перемешайте колоду карт с талисманами и раздайте каждому игроку по 8 карт лицом вниз (игроки могут смотреть свои карты). Во время аукциона эти карты послужат игровой валютой, в которой будут делаться ставки на фигурки.

Во время аукциона талисманы на лицевой стороне карт не играют никакой роли, но игроки сохраняют все карты, которые они не потратят на аукционе (читайте ниже). Возможно, будет полезно заглянуть в карты и придержать некоторые для дальнейшего их использования в игре.



mglan.ru



mosigra.ru



heidelbaer.de

Автор игры Андреас Пеликан.

Иллюстрации и оформление: Марина Фаренбах.

Над локализацией работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский,

И. Петухова, М. Половцев, И. Зенкин, А. Половцева, П. Ксенофонов,

М. Минина, Л. Савельева, Е. Дубосарская, А. Паратнов.

© Heidelberger Spieleverlag

© ООО «Магеллан», 2016.

117342, Москва, улица Бутлерова, дом 176, помещение XI,

комната 139. Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры

без разрешения правообладателей запрещено.

У каждой фигурки в баре есть минимальная цена: у фигурки, сидящей ближе всех к переднему концу стойки, — 0 карт, у второй ближайшей к переднему концу стойки фигурки — 1 карта, у третьей — 2 карты и так далее. Чем ближе к дальнему концу барной стойки, тем выше минимальная цена.

Торги начинается игрок, который сможет изобразить самую злобную крысарскую усмешку. Он выбирает одну фигурку в баре и объявляет стартовую цену, которая должна по меньшей мере равняться требуемой минимальной цене этой фигурки. Если игрок объявил начальную цену на фигурку, которая сейчас не ближайшая к переднему концу барной стойки, возьмите из колоды 1 карту с талисманом и положите её лицом вниз под фигурку, ближайшую к переднему концу барной стойки. Любой, кто найдет этого крысара, заберёт также все карты под ним.

После объявления игроком начальной цены все остальные игроки (по часовой стрелке) должны либо поднимать ставку на эту фигурку, либо выходить из торга. Если игрок выходит из торга, он больше не участвует в этом аукционе, а ждёт следующего. Игрок не может назначать цену, на выплату которой у него не хватает карт. Если игрок не может поднять ставку из-за нехватки карт, он должен выйти из торга.

После того как из торга вышли все игроки, игрок с максимальной ставкой забирает фигурку и сбрасывает количество карт, равное его ставке. Затем игрок, сидящий слева от него, выбирает в баре фигурку и объявляет на неё начальную цену.

Если игрок уже нанял 4 членов экипажа, он не может нанимать ещё крысаров. Поэтому он больше не может принимать участие в аукционах.

Если остаётся только один игрок с 3 членами экипажа (или меньше), он забирает все оставшиеся в баре фигурки. Поскольку в аукционе больше никто не участвует, он забирает их бесплатно. Нанимайте крысаров согласно описанию выше до тех пор, пока в баре не останется больше ни одного крысара, а у всех игроков будет по 4 члена экипажа.

Первым игроком становится игрок, забравший из бара последнюю фигурку. Переверните корабельные поля обратно, стороной с кораблями вверх. После аукциона на руках у игроков оказываются оставшиеся карты с талисманами. Если игрок потратил на аукционе все карты, он начинает игру с 0 карт! Если же у игрока осталось больше 6 карт, он оставляет всё себе (сбрасывать излишек карт, чтобы на руках их было не больше 6, требуется только при выполнении действия «Взять 2 карты»).



Часто задаваемые вопросы

— Если крыса — капитан, она может взять 3 сокровища?

Да, сначала крысар-крыса берёт приз и трофей, потому что капитан делает именно так. Потом срабатывает способность крысы про то, что можно взять 2 трофея. В итоге крыса берёт сразу 3 сокровища.

— Как лучше использовать способность куницы?

Можно сделать её капитаном и тут же, не дожидаясь своего следующего хода, отправиться в плавание. Или, если первые две клетки экипажа на корабле заняты, а третья свободна, вы можете поставить куницу на третью клетку и вторым действием сразу сделать её капитаном. Ну а ещё, если ваша куница капитан и сейчас ваш ход, вы обязаны отправиться в плавание. Так вот, после плавания вы можете в этот же ход поставить свою куницу на другой корабль.

— У меня есть плюшевый мишка (7 очков), две куклы (10 и 11 очков) и попугай (1 очко). Сколько очков я получу?

С одним попугаем вы можете получить очки или за плюшевого мишку, или за обеих кукол и ещё очко за самого попугая. То есть вы можете получить 8 очков, если считаете мишку, или 22 очка, если считаете кукол.

— На корабле заняты клетки «1» и «3», клетка «2» свободна. Мой крысар ещё не на корабле. Могу я сразу сделать его капитаном?

Нет, не можете. Чтобы стать капитаном, между вашим крысаром и капитанской клеткой должны быть заняты все клетки. В данном случае можно только встать на клетку «2». А вот если бы у вас была куница...

— Чужой крысар перешагивает через моего енота и не может заплатить мне карту с талисманом этого корабля. Что происходит?

В таком случае этот крысар не может совершить ход.

— Я перешагиваю тараканом через чужого енота. Я плачу хозяину енота карту?

Да, платите. В этом случае способность таракана не срабатывает, бесплатно перешагнуть енота не получится.

— Почему моей жабе лучше не брать сокровища и зачем ей оставаться на корабле?

Чтобы получить сокровища получше. Допустим, ваша жаба стоит на клетке «3» и корабль отправляется в плавание. Капитан забирает приз и 1 трофей, оставшиеся трофеи вам не нравятся, зато в следующей куче мусора лежит как раз то, что вы ищете. Тогда в этом плавании вы ничего не берёте, зато продвигаете свою жабу вперёд и становитесь капитаном. В следующем плавании забираете всё самое желанное.

— Улитка меняется местами с моим енотом. Хозяин улитки должен заплатить мне карту?

Нет, способность улитки не считается перешагиванием, и карту вы не получаете, просто енот и улитка меняются местами.

— Что значит «Когда есть капитан, нужно отправиться в плавание»?

Игрок, чей крысар в этом ходу стал капитаном, должен отправиться в плавание в начале следующего хода. Например, вы ставите капитана, а затем, в следующий свой ход, отправляетесь за сокровищами!