

Береговий патруль



Опануйте правила
за лічені хвилини!



**PANDA
SAURUS**
GAMES



1-4 гравці



30 хвилин



Вік 8+

Автор та ілюстратор
Торбен Рацлафф

Ви – капітани берегової охорони, яким довірили захищати узбережжя Північного моря.

Працуйте разом, розвідуючи води та оглядаючи важливі маяки та буйки. Діяти слід оперативно: час швидко спливає, а вам треба обстежити якомога більшу частину моря.

Переміщуйте кораблі, викладайте тайли й об'єднайте зусилля з іншими капітанами, щоб досягнути якнайкращих результатів та здобути повагу й захват жителів узбережжя.

Вміст гри



4 дерев'яні кораблі



Тайл штаб-квартири
Берегового патруля



9 жетонів руху



4 карти-пам'ятки



54 основні тайли



9 додаткових тайлів
(з вітряками та причалами)

Приготування до гри

1. Розмістіть тайл штаб-квартири Берегового патруля в центрі столу.

2. Залиште в коробці додаткові тайли (з вітряками та причалами). Як грати з доповненнями, дивіться на с. 7.

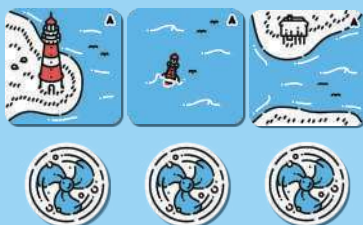
3. Решту тайлів перемішайте й сформуєте стос; розмістіть його долілиць на краю столу в межах досяжності всіх гравців.

4. Кожен гравець вибирає собі корабель та відповідну карту-пам'ятку. Розмістіть кораблі на тайлі штаб-квартири Берегового патруля.



5. Після цього кожен гравець бере тайли зі стосу, а також жетони руху залежно від кількості гравців (див. нижче). Розкладіть узяті тайли перед собою горілиць, а під ними – жетони руху (синім боком догори).

Приклад (справа): розміщення тайлів та жетонів у грі на 2 або 3 гравців.



| Кількість гравців | Тайли (на гравця) | Жетони руху (на гравця) |
|-------------------|-------------------|-------------------------|
| 1 гравець | 3 тайли | 4 жетони |
| 2 гравці | 3 тайли | 3 жетони |
| 3 гравці | 3 тайли | 3 жетони |
| 4 гравці | 2 тайли | 2 жетони |

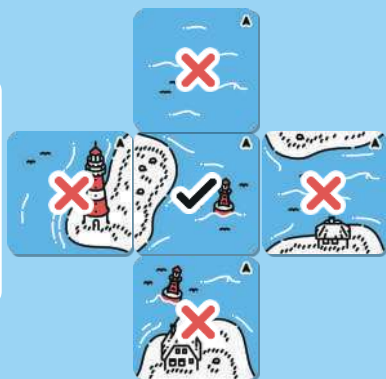
6. Поверніть решту кораблів та жетонів руху в коробку.
7. Гравець, який останнім був на морі, ходить першим.

Мета

У грі «Береговий патруль» ви спільно з іншими гравцями курсуватимете морем, щоб обстежити якнайбільше маяків та буйків на своєму шляху. Наприкінці гри ви здобудете бали за **обстежені тайли** на полі.

Тайли вважаються обстеженими, якщо вони з усіх чотирьох боків оточені іншими тайлами. Обстежені тайли з маяками та буйками дають вам додаткові бали.

Приклад (справа): центральний тайл, з усіх боків оточений іншими тайлами, вважається обстеженим. Жоден інший тайл тут не є обстеженим.



Ігролад

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. Під час свого ходу ви можете виконати такі дії:

- **розмістити тайл** (і одразу переміститися на нього);
- **перемістити корабель** (за допомогою жетона руху);
- **обмінятися своїм тайлом з іншим гравцем** (один раз за хід).

Ви можете виконувати ці дії в будь-якому порядку.

Нижче докладно описано кожну дію.

Приклад ходу

У свій хід Олена двічі переміщує свій корабель, використавши 2 жетони руху.

Потім вона розміщує один зі своїх тайлів й одразу перепливає туди, а за допомогою останнього жетона руху знову переміщує корабель.

Олена обмінюється тайлами з Валерієм, іншим гравцем.

Вона викладає тайл, який отримала від Валерія, а також свій останній тайл. На цьому її хід завершується.

Розміщення тайлів

Розмістіть на полі тайли, які лежать перед вами, щоб дістатися нових ділянок моря. Ви можете викласти до 3 тайлів у грі на 1-3 гравців і до 2 тайлів – у грі вчотирьох. Не беріть нових тайлів, доки не завершите хід.

Під час розміщення тайлів потрібно дотримуватися таких правил:

1. **Поряд із кораблем:** тайл, на якому цієї миті стоїть ваш корабель, називається вашим поточним тайлом. Ви можете викласти новий тайл на вільне місце поруч (згори, знизу, зліва або справа, але **не по діагоналі**) з вашим поточним тайлом.

Приклад (справа): галочками позначено місця, де ви можете викласти тайли, якщо ваш корабель стоїть на центральному тайлі.



2. **Правильний напрямок:**

усі тайли мають бути розвернуті в одному напрямку (стрілка у верхньому правому кутку кожного тайла має вказувати в той самий бік, що й на тайлі штаб-квартири Берегового патруля).



3. **Поєднуваність тайлів:** тайли, які ви викладаєте, мають належно поєднуватися з прилеглими тайлами з усіх боків (земля завжди має бути поруч із землею, а вода – з водою).

Приклад (справа):
тайли не поєднуються між собою.



Приклад (справа):
тайли поєднуються між собою.



4. **Обов'язкове переміщення:** після викладення тайла ви **маєте** перемістити на нього свій корабель (**не** витрачайте жетон руху).
5. **Рух по воді:** оскільки кораблі не можуть плисти по землі, тайл, який ви викладаєте, має поєднуватися з вашим поточним тайлом через воду.

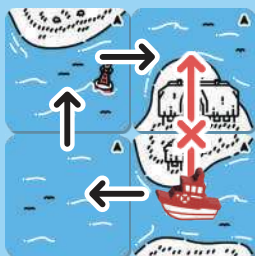
Приклад (справа): хоча верхній середній тайл поєднується з усіма прилеглими, ви не можете його викласти, бо він не поєднується з поточним тайлом через воду.



Переміщення корабля

Ви можете використати жетони руху, щоб перемістити свій корабель на прилеглий тайл (вгору, вниз, вліво або вправо, але **не по діагоналі**). Кораблі пересуваються тільки по воді, тож **ви можете перемістити свій корабель лише на тайл, з'єднаний з вашим поточним тайлом через воду.**

Приклад (справа): ви не можете використати 1 жетон руху й перемістити корабель по землі (червона стрілка), але за допомогою 3 жетонів руху можете дістатися до того ж тайла по воді (чорні стрілки).



Щоразу, коли ви дією переміщуєте свій корабель на 1 тайл, перевертайте один зі своїх жетонів руху із синього боку на червоний. Це допоможе відстежити, скільки переміщень у вас лишилося в цей хід.



Жетон руху

Ще один спосіб перемістити корабель – скинути свої нерозіграні тайли, які ви не хочете або не можете використати: **1 скинутий тайл = 1 переміщення**. Скинути тайли вилучіть із гри. Не перевертайте жетон руху після переміщення в такий спосіб.

Обмін тайлами (у грі від 2 гравців)

Раз у хід ви можете обміняти один свій нерозіграний тайл на тайл іншого гравця. Отриманий тайл можна відразу розіграти. Якщо ви не розіграєте його в цей хід, тайл доведеться скинути.

Кінець ходу

Коли ви не можете або не хочете виконувати більше дій, ваш хід завершується. Виконайте такі кроки:

1. Скиньте всі свої нерозіграні тайли (ці тайли в гру не повертаються, не додавайте їх у стос). Після цього візьміть нові тайли (3 тайли – у грі на 1–3 гравців, 2 тайли – у грі вчотирьох).

Якщо ви граєте в соло-режимі, можете лишити собі 1 нерозіграний тайл, скидати його не потрібно. У такому разі візьміть лише 2 нові тайли.

2. Переверніть свої жетони руху на синій бік.

Кінець гри та підрахунок балів

Гра завершується, коли вичерпалися тайли (були розіграні або скинуті).

Підрахуйте бали, починаючи з верху мапи до низу, ряд за рядом. Ви отримуєте бали лише за обстежені тайли.



Тайли маяків



Тайл буйка

Обстежені тайли з маяком

(включно зі штаб-квартирою Берегового патруля):

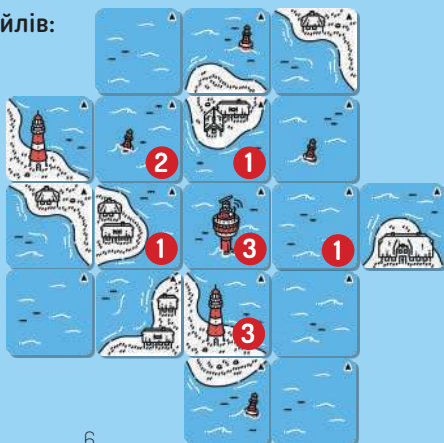
3 бали

Обстежені тайли з буйками: 2 бали

Решта обстежених тайлів:

1 бал

Приклад (справа): у цій грі гравці здобули 11 балів, зокрема 6 балів – за 2 обстежені маяки, 2 бали – за 1 обстежений буйок і ще 3 бали – за решту обстежених тайлів.



Як ваші успіхи?

0–25 балів • Новачки

У морі легко загубитися. Спробуйте ще!

26–35 балів • Моряки

Схоже, ви починаєте освоюватися!

36–45 балів • Капітани

Гарна спроба! Вас супроводжує погожий вітер.


46–55 балів • Навігатори

Чудова робота! В тутешніх водах ви орієнтуєтеся майже наосліп.

56+ балів • Картографи

Неймовірно! Жителі Північного узбережжя складатимуть легенди про вашу хоробрість ще довгі роки.

Доповнення

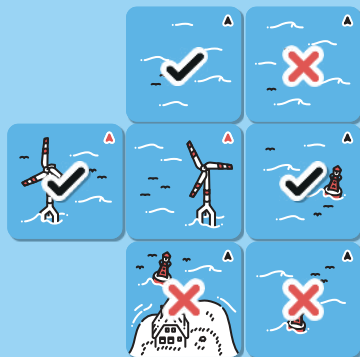
Щойно ви опануєте базовий ігролад, можете додати в гру одне або відразу обидва доповнення. У правому верхньому кутку додаткових тайлів зображено червоні стрілки ().

Кожне доповнення містить нові тайли, завдяки яким відкриваються нові способи заробити бали під час патрулювання узбережжя. На етапі приготування до гри перемішайте їх разом з іншими тайлами. Щоб здобути бали за додаткові тайли, їх, як і основні тайли, потрібно дослідити.

Вітряки

Плавучі вітряки розташовані у відкритому морі й використовують бризи, щоб забезпечити регіон від Північного моря й до Північної Німеччини електроенергією. **Повністю обстежені вітряки дають 1 бал, плюс додатковий бал за кожен тайл відкритого моря, прилеглий до нього** (згори, знизу, зліва або справа, але не по діагоналі). Тайли відкритого моря – це тайли без ділянок землі. До них належать тайли із зображеннями інших вітряків, буйків та штаб-квартири Берегового патруля.

Приклад (справа): вітряк по центру дає 4 бали, зокрема 1 бал – за те, що він повністю обстежений, і 3 бали – за тайли відкритого моря (з галочками), прилегли до нього. Інші тайли не дають балів, бо вони не прилегли до вітряка або не є тайлами відкритого моря.

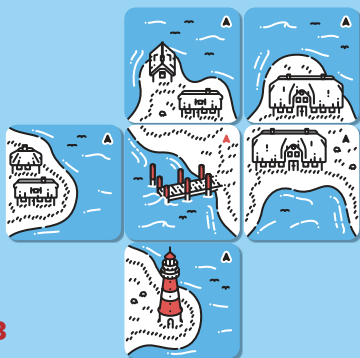


Причали

Завдяки причалам мешканці узбережжя Північного моря стають щасливішими, адже мають змогу подорожувати різноманітними островами, на яких працюють та живуть.

Повністю обстежений причал дає вам 1 бал, плюс додатковий бал за кожен будинок, розташований на тому ж острові, що й сам причал. Щоб отримати додаткові бали, тайли з будинками не обов'язково мають бути повністю обстежені, на відміну від тайла причалу.

Приклад (справа): цей причал дає 5 балів, зокрема 1 бал – за те, що ви його повністю обстежили, і ще 4 бали – за 4 будинки на тому ж острові, що й причал.



Підрахунок балів у грі з доповненнями

Якщо ви досвідчений член Берегового патруля і використовуєте доповнення, від вас очікують більшого! У таблиці нижче зазначено кількість балів, потрібних для досягнення кожного рангу в грі з доповненнями. Повне пояснення кожного рангу дивіться на с. 7.

| Ранг | Без доповнень | З одним доповненням | З двома доповненнями |
|------------|---------------|---------------------|----------------------|
| Новачки | 0-25 | 0-35 | 0-45 |
| Моряки | 26-35 | 36-45 | 46-55 |
| Капітани | 36-45 | 46-55 | 56-65 |
| Навігатори | 46-55 | 56-65 | 66-75 |
| Картографи | 56+ | 66+ | 76+ |

Автор та ілюстратор: Torben Ratzlaff
Розробка: Alex Cutler Layout
Дизайн/редагування правил: Gwen Ruelle
Додатковий графічний дизайн: Peter Wocken
Обливі подяки: Justine Barthel, Anke Günther, Victor Belser, Grynet Hornke, Jasmin Burmester, Spielwerk Hamburg e.V., а також Game Designers of North Carolina

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладачка з англійської: Анастасія Гуркіна
Редакторка: Аліна Тимошук
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Апробація перекладу: К. Гончаренко, М. Кучеров, С. Ніконенко, Т. Джигар



©2023 Pandasaurus Games, LLC. Усі права застережено. Pandasaurus Games, LLC
2028 E Ben White Blvd #240 Austin, TX 78741
pandasaurusgames.com



ІГРОМАГ

©ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено.
Версія правил 1.0
www.igromag.ua

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.