

УСІ НА БОРТ!



Для 1-4 гравців/ тривалість гри: 25хв. / вік 10+

Огляд гри

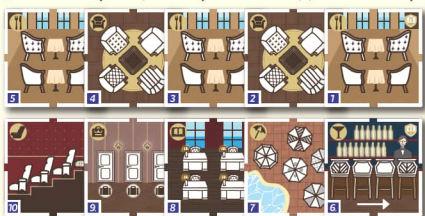
На початку ХХ-го століття пасажирам стали доступні океанські маршрути на далекі відстані. Це започаткувало еру розкішних круїзних лайнерів з найсучаснішими закладами на борту. В день відходу судна численні пасажирів збираються на пристані в очікуванні посадки. Гравці виконують роль екіпажу лайнера, що належить круїзній компанії, скеровуючи пасажирів до їхніх кают та інших закладів на кораблі відповідно до їхніх потреб. Чи зможете ви забезпечити всім пасажирам безпечну та спокійну посадку, перш ніж ваш корабель відправиться у плавання?

Компоненти гри

- 20 плиток кают гостей (далі – каюти гостей)
(по 5 на гравця із сорочками одного з 4-х різних кольорів)



- 40 плиток закладів (далі – заклад)
(по 10 на гравця із сорочками одного з 4-х різних кольорів)



- 4 плитки центральних сходів (далі – центральні сходи)
(із сорочками 4-х різних кольорів)



- 4 праві борти
(із сорочками 4-х різних кольорів)



- 4 ліві борти
(із сорочками 4-х різних кольорів)



- 4 багажні стрічки
(із сорочками 4-х різних кольорів)



- 4 плитки незадоволених пасажирів
(із сорочками 4-х різних кольорів)



- 4 фішки-валізи (далі – валізи)



- 20 плиток маленьких кают



- 1 спільний планшет гравців



- 1 пристань (з пластику)



- 125 фігурок пасажирів (по 25 у кожному з 5-ти кольорів)



- 10 жетонів номерів закладів



- 12 жетонів додаткових очок



- 60 карт пасажирів



- Правила гри

- 1 записник для підрахунку очок

Приготування до гри

Це – правила гри на 2-4 гравців (правила гри для одного гравця див. на стор. 14-15).

1 Кожен набір кают гостей та закладів (разом – приміщень) має сорочки певного кольору. Кожен гравець вибирає колір та отримує набір плиток цього кольору:

- 1 плитку центральних сходів
- 5 плиток кают гостей
- 10 плиток закладів (позначених від 1 до 10)



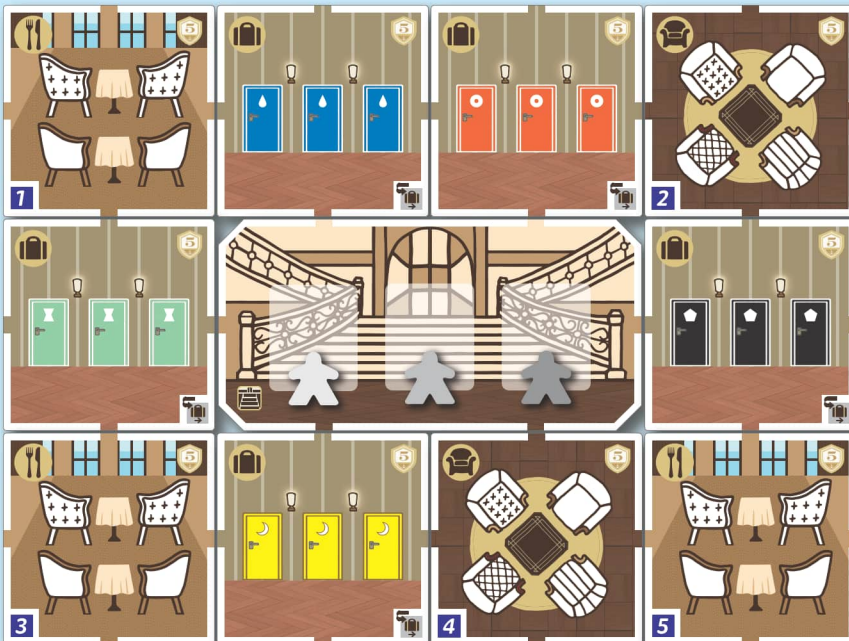
Приготування корабля до гри

У приготуванні корабля гравця мають бути задіяні усі 5 кают гостей, а також 5 закладів. Гравці можуть разом вирішити, які з 5 закладів використовувати у грі (інформація стосовно заміни закладів див. на стор. 14). **Проте усі гравці мають використовувати 5 однакових закладів.**

Рекомендовані приміщення для першої гри – це 5 кают гостей та заклади під номерами від 1 до 5. Кожен гравець розміщує ці 10 приміщень та центральні сходи, як вказано нижче (5 невикористаних закладів повертають у коробку).

Кожен гравець спочатку розміщує центральні сходи у центрі свого ігрового простору. Потім він викладає 10 приміщень (5 кают гостей та 5 закладів) навколо центральних сходів. Ці 11 плиток, включно із центральними сходами, утворюють **корабель** гравця.

Рекомендований набір та розташування плиток до першої гри



Після того, як ви краще опануєте правила гри, ви можете розташовувати приміщення всередині корабля випадковим чином. Один з гравців переміщує 5 кают гостей та 5 вибраних закладів, та навмання розміщує їх навколо центральних сходів. Решта гравців розміщують свої приміщення у такому ж порядку, щоб усі кораблі мали однаковий вигляд.

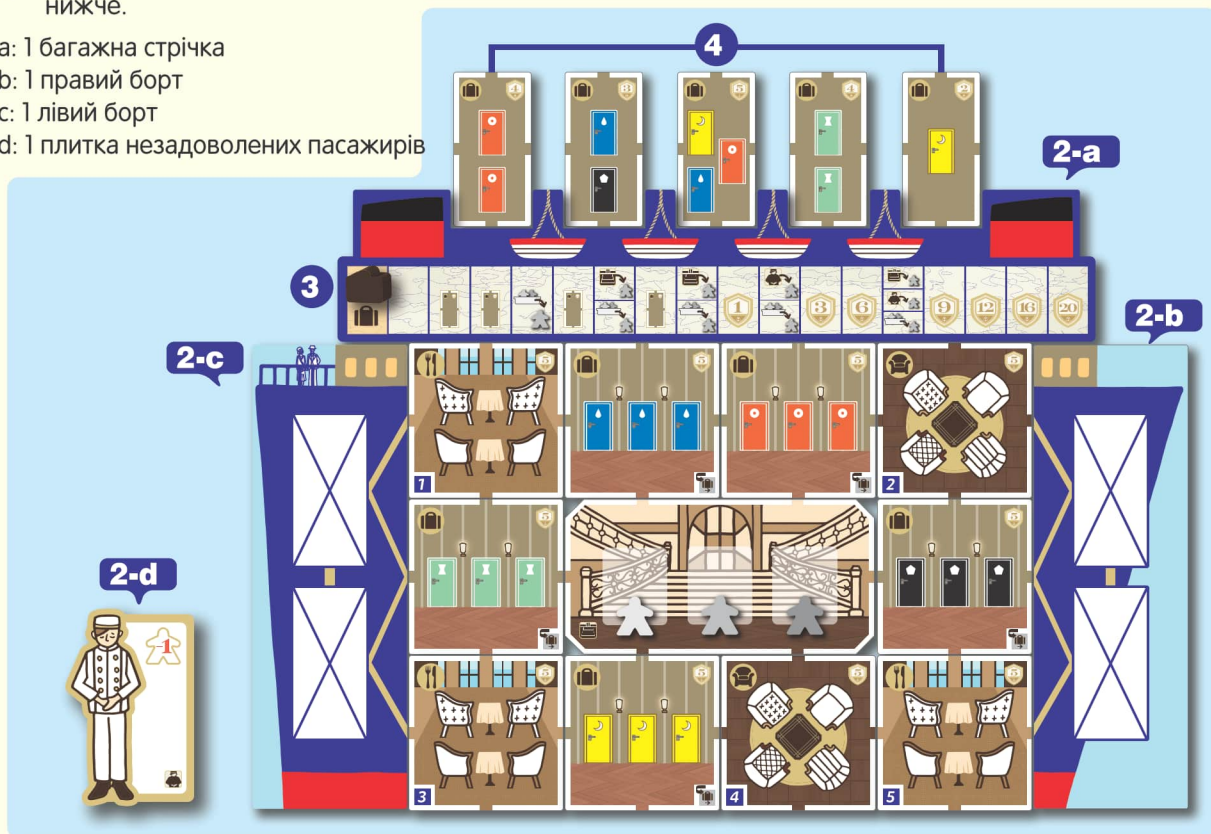
- 2** Кожен гравець отримує додатковий набір деталей свого кольору та розміщує ці деталі, як вказано нижче.

2-a: 1 багажна стрічка

2-b: 1 правий борт

2-c: 1 лівий борт

2-d: 1 плитка незадоволених пасажирів



- 3** Кожен гравець отримує 1 валізу та розміщує її на крайній лівій клітинці багажної стрічки із символом валізи.

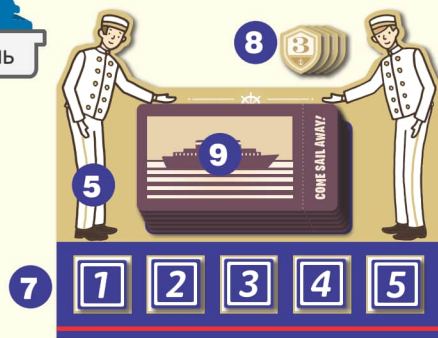
- 4** Перемішайте плитки маленьких кают долілиць та роздайте по 5 кожному гравцю. Гравці розміщують ці плитки горілиць у відведених для них місцях на верхній частині багажної стрічки, викладаючи їх навмання.

- 5** Покладіть спільний планшет гравців (далі - спільний планшет) у центрі ігрового простору стороною для гри на 2-4 гравців догори.

- 6** Поставте пластикову пристань біля спільного планшета та покладіть у неї всі фігурки пасажирів. Фігурки пасажирів на пристані загалом називаються **Пристань**.



- 7** Покладіть 5 жетонів номерів закладів відповідно до номерів 5 вибраних закладів на 5 клітинок спільного планшета синьою стороною догори. Якщо це ваша перша гра, покладіть жетони під номерами від 1 до 5. Розмістіть їх за зростанням для зручності гри. Невикористані жетони номерів закладів поверніть у коробку.



- 8** Покладіть 12 жетонів додаткових очок біля спільного планшета.

- 9** Утворіть з усіх 60 карт пасажирів колоду долілиць і перемішайте її. Покладіть колоду на місце із малюнком корабля на спільному планшеті.

- 10** Кожен гравець бере в руки по 2 карти з верху колоди. За бажанням усі гравці можуть не тримати свої карти, а натомість викласти їх горілиць.

Мета гри

У грі "Усі на борт!" гравці намагаються розмістити своїх пасажирів на кораблі якомога ефективніше, у процесі отримуючи за це очки. На додаток до очок за заповнення кожного приміщення на кораблі можна також отримати додаткові очки за заповнення певних приміщень швидше за інших гравців. Якщо ви проводите пасажирів з багажем до їхніх кают, ви також можете переміститись вперед по багажній стрічці, що дозволить вам розмістити маленькі каюти, отримати додаткових пасажирів та заробити додаткові очки. Під час гри важливо планувати наперед і забезпечити місце для ваших пасажирів, інакше ви стикнетесь з натовпом незадоволених пасажирів!

Хід гри

Гра складається з 12 раундів. В кожному раунді 5 фаз. Після 12 раунду відбувається підрахунок очок.

У цій грі усі гравці можуть одночасно виконувати дії перших трьох фаз у раунді (тобто кожен виконує дії самостійно, не чекаючи на інших). Дії у 4-й та 5-й фазах гравці виконують разом.

Фаза 1 вибір карти

Фаза 2 розміщення пасажирів

Фаза 3 бонуси за багаж та заповнення приміщень

1: переміщення валізи вперед

Якщо ви розмістили пасажирів з багажем у відповідній каюті, перемістіть вашу валізу на 1 клітинку на багажній стрічці.

1-а. маленька каюта

1-б. додаткові пасажирів

1-в. клітинки з очками і порожні клітинки

2: 100% заповнення

2-а. 100% заповнена каюта гостей → переміщення валізи

2-б. 100% заповнений заклад (отримання очок на вимогу)

2-в. 100% заповнена маленька каюта


Фаза 4 Отримання очок на вимогу

Фаза 5 Передача карти і взяття нової карти пасажирів

Фаза 1 Вибір карти

Кожен гравець вибирає одну карту пасажирів з двох у руці. Він зіграє її у цьому раунді.



На кожній карті зображені 4, 3 або 2 пасажирів. Також на кожній карті є лише один символ валізи ().



Фаза 2 розміщення пасажирів

Кожен гравець бере з пристані фігурки пасажирів того кольору, який зображений на вибраній карті. Якщо ви ще не знайомі з грою, вам буде зручніше грати, якщо розмістите фігурки на малюнках пасажирів на карті.

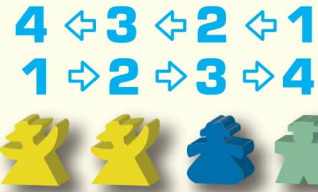
Пасажирів на кораблі **слід розміщувати** в тому ж порядку, в якому вони зображені на карті. Пасажирів можна розміщувати, починаючи з крайнього лівого і до крайнього правого, або з крайнього правого до крайнього лівого.

На початку гри гравці можуть починати розміщення пасажирів на будь-якому з 11 приміщень (5 кают гостей, 5 закладів або центральні сходи).

***Поки що пасажирів не можна розмістити на 4-х порожніх місцях з правого та лівого борту (див. деталі на стор. 10).**

Після того як ви визначились, яке приміщення буде першим, де ви розмістите пасажирів, поставте у це приміщення крайнього лівого або крайнього правого пасажирів. Наступне приміщення, в якому ви розмістите пасажирів, повинно бути сусіднім із першим по горизонталі або вертикалі. Продовжуйте розміщувати пасажирів одного за одним ланцюжком.

Центральні сходи за розміром схожі на два приміщення, але вважаються одним приміщенням з погляду на розміщення пасажирів. Коли ви розмістили пасажирів на центральних сходах, наступного пасажирів можна розмістити на одному з двох приміщень над чи під центральними сходами, а також на одному справа чи зліва від них (мал. 1). **Приміщення, розташовані по діагоналі, не вважаються сусідніми.**



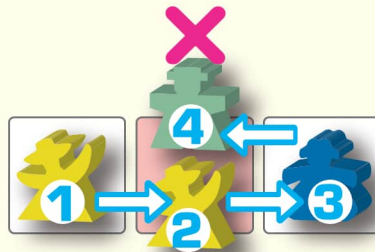
Мал. 1



Правила розміщення пасажирів.

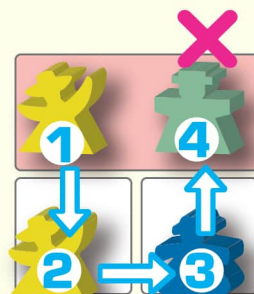
Мал. 2

Не дозволяється одразу повертатись до приміщення, в якому щойно розмістили пасажирів.



Мал. 3

Не дозволяється розмістити 4-го пасажирів у приміщенні, з якого почали розміщення. Особливо звертайте увагу на це при розміщенні на центральних сходах.

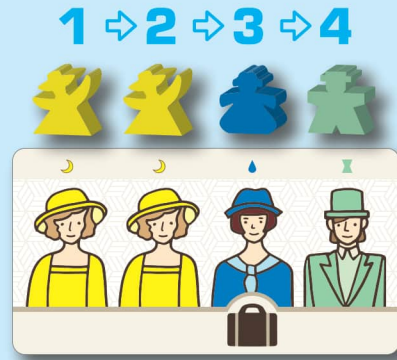
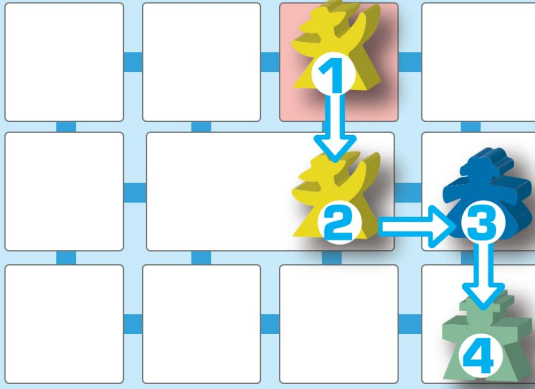


Мал. 4

Під час розміщення не дозволяється пропускати приміщення.



Приклад розміщення



Гравець вирішує почати розміщення з крайнього лівого пасажирів у верхньому приміщенні. Наступний пасажир потрапляє на сусідні центральні сходи. Третій пасажир – справа від центральних сходів, а четвертий і останній – розміщується у нижньому крайньому правому приміщенні.

Виняток: карти з двома пасажирами

Пасажири з карт з двома пасажирами розміщуються по-іншому. Для них немає обмежень у порядку розміщення. Ви можете розмістити цих двох пасажирів у будь-які 2 приміщення на кораблі.

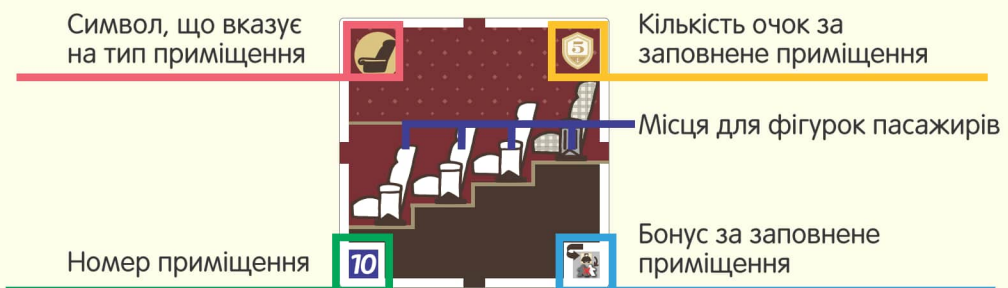
Проте, правила розміщення пасажирів з багажем на картах з 3-ма чи 4-ма пасажирами застосовуються і для пасажирів з багажем на картах з 2-ма пасажирами (див. стор. 7 "Каюти гостей").



Правила розміщення у приміщеннях

Кожне приміщення на кораблі має власні правила розміщення. Цей розділ описує правила розміщення у каютах гостей, базових закладах (№ від 1 до 5) та на центральних сходах. Як розміщувати пасажирів у спеціальних закладах (№ 6-10) вказано на стор.16 правил.

У кожному приміщенні є місця для розміщення пасажирів, кількість яких відрізняється залежно від тематики приміщення. Тип приміщення позначається певним символом (наприклад, «двері», «сидіння», «парасоля» тощо). На доданок різні інші символи та цифри у кутках плиток надають важливу інформацію гравцям.



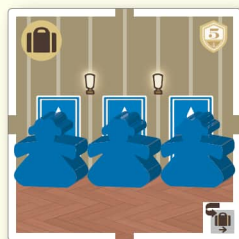
Каюти гостей (по 1 в кожному з 5-ти кольорів)

Правила розміщення: покладіть фігурку пасажира на двері відповідного кольору.

* Якщо ви розмістите пасажира з багажем у каюті гостей, ваша валіза пересувається на один крок вперед на багажній стрічці.



Приклад розміщення



Заклад: Їдальня (№ 1, 3 та 5)

Правила розміщення: за кожним столиком мають сидіти пасажирів одного кольору. Колір пасажирів за одним столиком має відрізнитися від кольору пасажирів за іншим столиком.



Приклад розміщення



Заклад: Салон (№ 2 та 4)

Правила розміщення: на кожному з чотирьох сидінь мають сидіти пасажирів різного кольору.



Приклад розміщення

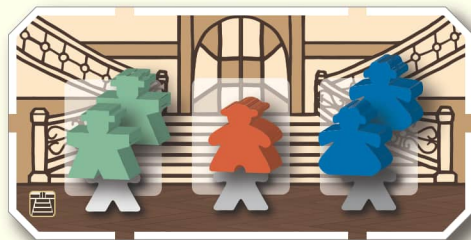


Центральні сходи

Правила розміщення: кількість фігурок пасажирів, які ви можете розмістити, є безлімітною, але кількість кольорів пасажирів обмежена. На центральних сходах можуть бути пасажирів максимум трьох кольорів.

* При просуванні вперед по багажній стрічці ви можете отримати можливість змінити кольори пасажирів на центральних сходах.

Приклад розміщення



Неправильне розміщення пасажирів

Пасажири дуже вибагливі. Якщо ви не можете розмістити пасажирів згідно з правилами розміщення у кожному приміщенні, пасажир **одразу потрапляє на плитку незадоволених пасажирів**.

Якщо при цьому залишилися інші пасажирів, яких треба розмістити, продовжуйте розміщення у звичайному порядку, поки всі пасажирів не знайдуть свої місця. Якщо й інший пасажир немає місця для розміщення, він теж потрапляє на плитку незадоволених пасажирів.

Наприкінці гри незадоволені пасажирів приносять гравцям від'ємні очки.



Гравець вибрав цю карту пасажирів і починає розміщення з крайнього лівого пасажирів. Спочатку жовтий пасажир потрапляє у салон (1), за ним другий жовтий потрапляє у каюту гостей поруч (2). Наступним має бути розміщений синій пасажир. У сусідній їдальні під номером 3 залишилось одне порожнє сидіння, і лише червоний пасажир може його зайняти. Тому синій пасажир не може бути розміщений за правилами, і гравець викладає його на плитку незадоволених пасажирів (3). Зрештою зелений пасажир розміщується у зеленій каюті гостей (4) над їдальню.



Використовуючи ту ж саму карту, гравець, наприклад, міг би почати розміщення з їдальні під номером 3 (1). Проте, оскільки лише червоний пасажир може розміститися на цій плитці, жовтий пасажир не відповідає правилам розміщення і одразу потрапляє на плитку незадоволених пасажирів.

Наступний жовтий пасажир розміщується у каюті гостей справа (2), потім синій пасажир у сусідньому салоні і, зрештою, зелений пасажир – у їдальні.



У цьому прикладі гравець вирішив почати розміщення з центральних сходів, починаючи з жовтого пасажирів (1). Потім він розміщує другого жовтого пасажирів у жовтій каюті для гостей нижче (2). Після цього він розміщує синього пасажирів у салоні справа (3). Хоча на центральних сходах є місце для розміщення пасажирів третього кольору, їх вже використали на початку ходу, і на них не можна повернутися у той самий хід. Єдине вільне місце – це їдальня справа, але вона не відповідає правилам розміщення. Зелений пасажир одразу відправляється на плитку незадоволених пасажирів (4).

Фаза 3 бонуси за багаж та заповнення приміщень

У фазі 3 є 2 кроки: 1: переміщення валізи та 2: 100% заповнення.

1: переміщення валізи

Після розміщення усіх пасажирів з карти на кораблі гравець перевіряє, **чи він розмістив пасажира з валізою у каюті гостей того ж кольору.**



Якщо так, він переміщує свою валізу по багажній стрічці (пояснення пізніше).
Якщо ні, переходьте до пункту 2: 100% заповнення.

Будь ласка, зверніть увагу на те, що перевірка можливості перемістити валізу відбувається в кожного гравця один раз в кожному раунді.

Якщо розмістили: >>> перемістіть валізу

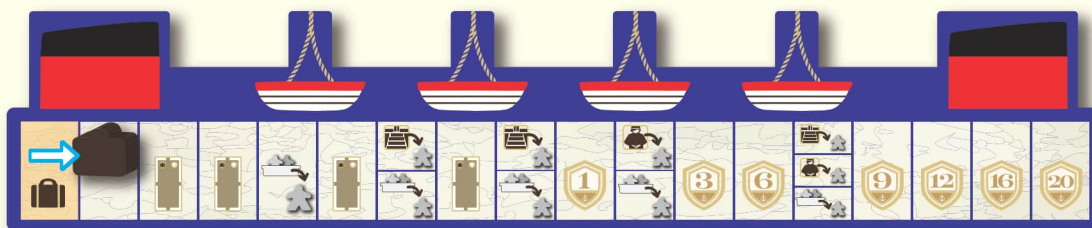
Якщо ні: >>> перейдіть до 100% заповнення

1 ⇨ 2 ⇨ 3 ⇨ 4



Приклад: гравець вирішив почати розміщення пасажирів з крайнього лівого на карті. Він розмістив жовтого, жовтого, синього та зеленого пасажирів у приміщеннях. Пасажир з валізою був синім третім зліва. Оскільки гравцю вдалося розмістити синього пасажира з валізою у каюті гостей того ж кольору, валіза гравця переміщується на один крок по багажній стрічці.

Переміщення валізи



Перемістіть валізу по багажній стрічці на один крок вправо.

Якщо клітинка порожня, вона не має жодного ефекту. Якщо це клітинка з очками, ви отримаєте цю кількість очок наприкінці гри. Якщо на клітинці намальований символ дії, одразу виконайте її.

Існують три види символів дій:

1-а. маленька каюта >>> викладіть плитку маленької каюти на правому або лівому борті.

1-б. додаткові пасажирів >>> перемістіть або розмістіть додаткових пасажирів відповідно до вказаних умов.

1-в. клітинки з очками та без них >>> очки для кінцевого підрахунку очок та порожні клітинки.

1-а. маленька каюта



Гравці вибирають одну з п'яти маленьких кают, розташованих над вашою багажною стрічкою, та викладають її на одне з чотирьох вільних місць на правому чи лівому борті. Додана маленька каюта вважатиметься тепер частиною корабля. Ви зможете розміщувати пасажирів у цій маленькій каюті згідно із загальними правилами.

Протягом гри можна додати **максимум 4 маленькі каюти**, отже одна з них залишиться над багажною стрічкою.

Маленькі каюти є сусідніми по відношенню до двох кают гостей або закладів, з'єднаних проходом, намальованим на правому та лівому бортах. На правому і лівому бортах по дві каюти – вони також вважаються сусідніми по відношенню одна до одної.

***Зауважте, що пасажирів не можна розміщувати на порожніх місцях на правому і лівому бортах, якщо там ще немає маленьких кают.**

Маленькі каюти (загалом 20)

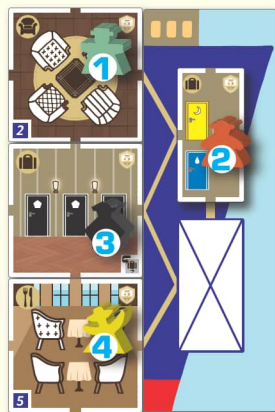


Умови розміщення у маленьких каютах:

маленькі каюти мають схожі правила розміщення, що і каюти гостей. Розміщуйте фігурки пасажирів на дверях відповідних кольорів, зображених на плитці.

* Розміщення пасажирів з валізою дозволяє перемістити валізу по багажній стрічці.

Приклад розміщення



1-б додаткові пасажирів



Візьміть пасажирів будь-якого кольору з пристані та одразу розмістіть його в будь-якому приміщенні на кораблі.



Виберіть одного з пасажирів, розташованих на центральних сходах, або візьміть пасажирів будь-якого кольору з пристані і одразу розмістіть його в будь-якому приміщенні на кораблі.



Виберіть одного з незадоволених пасажирів або візьміть пасажирів будь-якого кольору з пристані і одразу розмістіть його в будь-якому приміщенні на кораблі.



Виберіть одного з пасажирів, розташованих на центральних сходах, або виберіть одного з незадоволених пасажирів, або візьміть пасажирів будь-якого кольору з пристані і одразу розмістіть його в будь-якому приміщенні на кораблі.

*** Навіть при розміщенні додаткового пасажирів керуйтеся правилами розміщення для кожного приміщення.**

*** При розміщенні додаткового пасажирів не обов'язково розміщувати його у сусідньому приміщенні з тим, в якому ви вже розмістили пасажирів в цьому раунді.**

*** Додаткові пасажирів не вважаються пасажирів з валізами.**

1-в клітинки з очками та без них



Клітинки з очками

Клітинка з очками, вказаними на ній, принесе ці очки наприкінці гри (деталі див. на стор. 13).



Порожні клітинки

Якщо на клітинці нічого не зображено, вона нічого не приносить.

2: 100% заповнення

Гравець перевіряє, чи будь-які приміщення на кораблі заповнені на 100% (всі місця в приміщенні зайняті пасажирами).

Гравці **перевертають** такі заповнені приміщення **долілиць**. Всі **фігурки пасажирів з цих приміщень повертаються до пристані** (виняток: Бібліотека – заклад під номером 8 – див. деталі наприкінці правил).

Тепер гравець отримує винагороду залежно від типу приміщення, яке він перевернув.

2-а. 100% заповнена каюта гостей >>> перемістіть валізу по багажній стрічці.

2-б. 100% заповнений заклад >>> приготуйтеся отримати очки на вимогу

2-с. 100% заповнена маленька каюта >>> жодного ефекту.

2-а. 100% заповнена каюта гостей

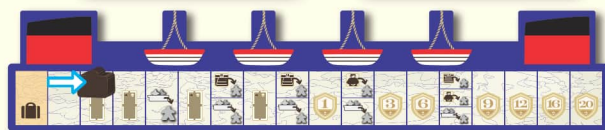
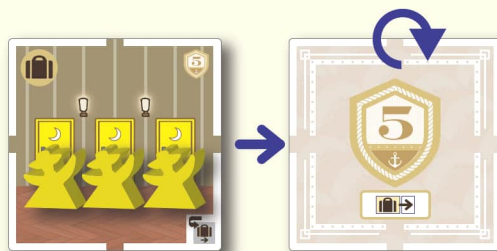
Якщо каюта гостей заповнена на 100%, перемістіть валізу на 1 крок вперед по шкалі на багажній стрічці так само, як і при переміщенні валізи, як описано вище.

Якщо на 100% заповнено більше однієї каюти гостей, перемістіть валізу на 1 крок вперед за кожну таку каюту.

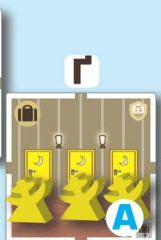
Якщо на клітинці, на яку потрапляє валіза, вказана якась дія, виконайте її негайно, а потім продовжуйте рух валізи.

*** Примітка: завжди виконуйте дії негайно, щойно ви потрапили на клітинку із вказаною дією.**

Перш ніж перейти до наступної дії, виконайте попередню дію повністю.



Приклад розміщення



Гравець закінчив розміщення 4-х пасажирів з карти (дія **A**). При цьому 2 каюти гостей тепер заповнені на 100%. Гравець починає переміщувати валізу вперед по багажній стрічці.

Оскільки пасажир з валізою розмістився у каюті свого кольору (дія **B**), валіза переміщується на 1 крок вперед (**1**). Гравець бере зеленого пасажиря з пристані завдяки дії на клітинці, де зупинилась валіза, і одразу кладе цього пасажиря у зелену каюту гостей (дія **B**). В результаті зелена каюта гостей теж заповнена на 100%. Плитку зеленої каюти гостей перевертають долілиць, а валіза переміщується на другий крок вперед (**2**). Гравець викладає 1 маленьку каюту (дія **G**).

Тепер гравець переходить до двох приміщень, які були заповнені пасажирами з карти. По-перше, він перевертає жовту каюту гостей (дія **G**) долілиць та переміщує свою валізу на третій крок вперед (**3**). Гравець бере червоного пасажиря з пристані і розміщує його у заклад під номером 2 (дія **D**). Після цього він перевертає синю каюту гостей (дія **E**) долілиць, а валізу переміщує на четвертий крок вперед (**4**). Гравець додає одну маленьку каюту (дія **E**).

2-6 100% заповнений заклад

Якщо заклад заповнено на 100%, його плитку перевертають долілиць, а пасажирів повертають до пристані. Гравець отримує очки у **фазі 4: отримання очок на вимогу**. Проте, до 4-ї фази не оголошуйте, які саме заклади ви перевернули, оскільки це може вплинути на вибір інших гравців і змінити хід гри.

Повідомте, які заклади ви перевернули лише у «фазі 4: отримання очок на вимогу», після того як усі гравці завершать фазу «3: отримання бонусів».



Виняток: заклади з додатковими діями (№ 8 та 10).

Якщо ви заповнили заклади, які мають додаткові дії (заклад № 8 (Бібліотека) та № 10 (Театр)), одразу виконайте додаткові дії після перевертання плитку долілиць. **Однак, повідомляти інших гравців про те, що ви перевернули ці заклади, не обов'язково, оскільки це може допомогти іншим гравцям скоригувати свої дії.**

2-с 100% заповнення маленької каюти

Якщо маленька каюта заповнена на 100%, просто переверніть її долілиць, а пасажирів поверніть до пристані.



Розміщення у приміщеннях, що лежать долілиць

З плином гри кількість приміщень на кораблі, що лежать долілиць, збільшується. До цих перевернутих плиток теж застосовуються правила розміщення пасажирів. Проте, оскільки на них немає місць для розміщення пасажирів, можливе потрапляння пасажирів на таку плитку вважається неправильним розміщенням (стор. 8). **В такому випадку негайно перемістіть пасажирів на плитку незадоволених пасажирів.**

Під час розміщення пасажирів пропускати плитку, що лежить долілиць, не дозволяється.

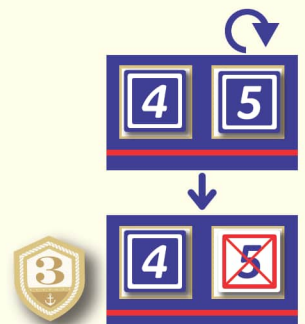


Фаза 4 отримання очок на вимогу

Після того, як усі гравці завершили «фазу 3: отримання бонусів за багаж та заповнення», починається фаза 4. Гравці оголошують номери закладів, які вони заповнили на 100% у цьому раунді. Якщо жетон номеру закладу з цим номером на спільному планшеті лежить горілиць, переверніть його долілиць. Гравець (гравці), який зробив таке оголошення одразу отримує 1 жетон додаткових очок. Якщо ж жетон закладу з таким номером вже лежить долілиць, додаткові очки ніхто не отримує.

Якщо декілька гравців оголосили однакові номери закладів у тому ж раунді, всі ці гравці отримують жетони додаткових очок. В одному раунді можливо заповнити та зробити оголошення про декілька закладів.

Запас жетонів додаткових очок вважається невичерпним. Якщо такі жетони закінчаться, знайдіть, чим їх замінити.



Фаза 5

передача та взяття нової карти пасажирів

Кожен гравець **вкладає карту, яка була використана в цьому раунді, біля правого борту** свого корабля (для легкого підрахунку зіграних раундів).

Потім кожен гравець **передає невикористану карту іншому гравцеві** зліва. Після цього кожен гравець **бере одну карту з верху колоди**. Ці дві карти будуть використані в наступному раунді. Тепер поточний раунд закінчено – перейдіть до фази 1 і початку нового раунду.



Щоб впевнитись, що усі гравці грають синхронно, після завершення «фази 4: отримання очок на вимогу» всі гравці мають виконати «фазу 5: передача та взяття нової карти» разом.

Якщо ви вже зіграли 12 раундів (біля правого борту вже лежать 12 карт), пропустіть цю фазу.

Кінцевий підрахунок очок

Для підрахунку загальної кількості очок скористайтеся записником для підрахунку.



Очки за заповнені приміщення

Загальна кількість очок за заповнені приміщення, що лежать долілиць, на вашому кораблі.



Очки за пасажирів

1 очко за пасажирів у незаповненому приміщенні, що лежить горілиць. Пасажири на центральних сходах не приносять очок.



Очки на вимогу

Додайте очки, вказані на жетонах додаткових очок.



Очки за багажу стрічку

Кількість очок, зображена на клітинці, на якій знаходиться валіза гравця, або на клітинці з очками, яку валіза перетнула останньою.



Штраф за незадоволених пасажирів

-1 очко за кожного незадоволеного пасажирів.

Приклад підрахунку очок

Ім'я		
	39	Загальна кількість очок за заповнені приміщення.
	8	У незаповнених приміщеннях знаходяться 8 пасажирів без урахування центральних сходів.
	6	2 жетони додаткових очок
	6	Найближча до валізи клітинка з очками, яку перетнула валіза на багажній стрічці: 6 очок
	-2	2 незадоволені пасажирів
Всього	57	

Гравець із найбільшою кількістю очок здобуває перемогу! У випадку нічиєї виграє гравець із найбільшою кількістю очок за завершені приміщення. Якщо і в цьому випадку нічия, виграє гравець із найменшою кількістю незадоволених пасажирів. Якщо знову нічия, всі такі гравці стають переможцями!

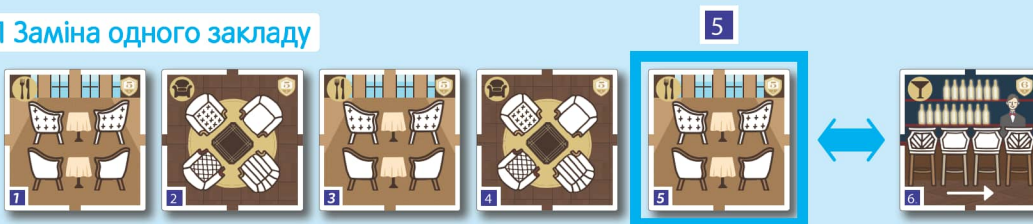
Додаткові листки для підрахунку очок можна скачати у форматі PDF на сайті Saashi & Saashi: <https://saashiandsaashi.com/>

Заміна закладів

У цій грі ви можете замінити базові заклади, рекомендовані для перших ігор (№ від 1 до 5), спеціальними закладами (№ від 6 до 10) після того, як ви краще ознайомитеся з грою (інформація стосовно спеціальних закладів від 6 до 10 подана на стор.16).

- Після визначення 5-ти закладів, що використовуватимуться у грі, всі гравці мають взяти зі своїх наборів плитки з однаковими номерами, а решту повернути в коробку.
- Якщо ви вирішите замінити лише один заклад, ми рекомендуємо замінити № 5 Їдальню. При заміні двох закладів, рекомендуємо замінити № 4 Салон та № 5 Їдальню. Загалом рекомендуємо для початку не замінювати більше 1-2 базових закладів.

1 Заміна одного закладу



2 Заміна двох закладів



Варіант гри для одного гравця (гра соло)

У гру "Усі на борт!" можна грати одному. При підготовці до гри застосуйте наступні зміни в стандартних правилах для 2-4 гравців:

Приготування до гри

- 5 Покладіть спільний планшет посеред стола стороною гри соло догори. На цьому боці ігрового поля під клітинками є номери раундів 5-9.
- 7 Перемішайте 5 жетонів номерів закладів з такими ж цифрами, що і номери закладів, використаних у цій грі. Навмання виберіть один з жетонів і покладіть його синьою стороною догори **на клітинку із написом Round 5** на спільному планшеті. Викладіть решту жетонів так само на клітинку раундів від 6 до 9.



Фаза 4 отримання очок на вимогу

У грі соло вам не треба чекати на інших гравців, отже ви можете оголошувати очки на вимогу під час фази 2 чи фази 3, не чекаючи на фазу 4.

Коли гравець заповнює заклад, він перевіряє, чи номер, що відповідає номеру цього закладу, ще лежить горілиць на спільному планшеті. Якщо він лежить долілиць, він не приносить додаткові очки. Якщо ж він ще лежить горілиць, а номер поточного раунду менший чи такий самий, як номер раунду під клітинкою, гравець отримує 1 жетон додаткових очок. Після цього одразу переверніть відповідний жетон номеру закладу долілиць.

Якщо гравець виконує вищевказані умови, він може отримати більше одного жетона додаткових очок. Коли ви переходите до фази 5, переверніть жетон номеру закладу, що відповідає поточному раунду, долілиць. Це вкаже на те, що ви вже не можете отримувати очки на вимогу за цей заклад.

Фаза 5 Передача і взяття нової карти пасажирів

Як і у грі на кількох гравців, гравець **викладає карту, використану в поточному раунді біля правого борту свого корабля** (щоб здійснювати підрахунок раундів). Проте, невикористану карту слід **відправити в коробку** – вона не буде використовуватись у грі.

Потім гравець **бере 2 карти** з колоди. Одна з **цих двох карт** буде задіяні в наступному раунді. Поверніться до фази 1 та продовжуйте гру.

Якщо закінчився 12-й раунд, гра теж закінчується. Скиньте останню карту з руки у коробку та перейдіть до кінцевого підрахунку очок.

Таблиця досягнень команди

Після кінцевого підрахунку очок, порівняйте кількість здобутих очок з таблицею нижче, щоб оцінити ваші досягнення, як екіпажу корабля. Намагайтеся покращувати свій результат, щоб ваші пасажирів отримували краще обслуговування під час кожного наступного круїзу!

80+	Легендарний екіпаж
75~79	Найкращий екіпаж Атлантики
70~74	Екіпаж асів
65~69	Досвідчений екіпаж
60~64	Екіпаж, що подає надії
55~59	Екіпаж учнів
54-	Екіпаж, від якого нудить

Зверніть увагу на те, що спеціальний заклад № 9: люкс-апартаменти трохи допомагає набрати очки. Якщо ви вже знайомі з грою, намагайтеся отримати статус Легендарного екіпажу без цього закладу!

Спеціальний заклад: Бар (№ 6)

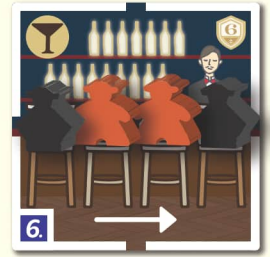


Правила розміщення:

В барі пасажирів слід розміщувати зліва направо.

Пасажири на крайньому лівому та крайньому правому стільцях мають бути одного кольору. Пасажири на двох середніх стільцях теж мають бути одного кольору. Ці дві пари мають бути різних кольорів.

Приклад розміщення



Спеціальний заклад: Басейн (№ 7)



Правила розміщення:

В басейні можна розмістити 5 пасажирів по 1 кожного кольору.

Приклад розміщення



Спеціальний заклад: Бібліотека (№ 8)



Правила розміщення:

Розмістіть 4-х пасажирів одного кольору.

Дія у випадку 100% заповнення:

Одразу перемістіть одного з чотирьох пасажирів у Бібліотеці в будь-яке інше приміщення на кораблі (дотримуйтесь правил розміщення). 3 пасажирів, що залишилися, відправляються на пристань.

Приклад розміщення



Спеціальний заклад: Люкс-апартаменти (№ 9)



Правила розміщення:

Розмістіть 3-х пасажирів різних кольорів. **Проте, в цьому закладі можна розмістити лише пасажирів з багажем.**



* Як зазвичай, розміщення пасажирів з багажем дозволяє перемістити валізу по багажній стрічці.

Приклад розміщення



Спеціальний заклад: Театр (№ 10)



Правила розміщення:

Розмістіть трьох пасажирів однакового кольору та одного пасажирів іншого кольору.

Дія у випадку 100% заповнення:

Поверніть усіх незадоволених пасажирів, які мають однаковий колір з пасажирів у театрі, з відповідної плитку назад на пристань. Якщо незадоволених пасажирів такого кольору немає, ця дія неможлива. Потім поверніть 4-х пасажирів з театру до пристані, як зазвичай.

Приклад розміщення

