



**ПРАВИЛА
ГРИ**

Правила настільної гри «ЯССА»

Гра для 2-4 гравців

Комплектація гри

- 1 ігрове поле



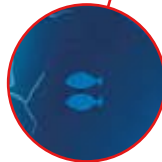
місце старту та фінішу



піратське лігво
(скриня із золотом)

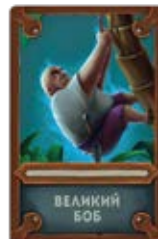


порт
(золотая манета)



море
(рибки)

- карти дії (44 карти 4-х кольорів)



5 символів карт дій



ЗАВАНТАЖЕННЯ
золотих піастрів



Рух корабля вперед



ЗАВАНТАЖЕННЯ
провізії



Рух корабля назад



ЗАВАНТАЖЕННЯ
гармат

- 70 золотих піастрів, які використовуються для сплати мита у порту та для перемоги у грі.



- 35 жетонів провізії, що необхідні для пересування морем.



- 35 жетонів гармат, що використовуються для збільшення значення результату кидка бойового кубика.



7- жетонів скарбів, що позначають, чи пограбоване піратське лігвище (1 фішка запасна).



- 2 кубики дії, які визначають рівень можливих дій.



- 4 фігурки кораблів, по одній на кожного гравця.



- 4 міні-поля, на яких зображено 5 трюмів кожного корабля.



Підготовка до гри



1. Кожен з гравців обирає колір і ставить свій корабель в область Піратської Бухти, де й почнеться регата.
2. Напрямок руху регати.
3. Ресурси сортуються за типами й формують **Банк**, який повинен знаходитись у межах досяжності усіх гравців.
4. **6 жетонів скарбів** кладуться на **6 піратських догів** (острови зі скринями).
5. Кожен із гравців отримує міні-поле, на якому зображені **5 трюмів** корабля...
6. ... а також набір **карт дії** свого кольору, котрі перемішуються та кладуться над міні-полем лицем донизу, створюючи особисту **колоду** гравця.
7. **Стосик зіграних карт** – це місце, де складаються картки під час гри.
8. Кожний гравець кладе **3 жетони провізії** та **3 золотих піастри** у **2** будь-які свої **трюми**.
9. Кожний гравець бере перші **3 карти дії** зі своєї колоди.
10. Гравці будь-яким способом визначають, хто буде ходити першим – цей гравець стає **Капітаном**. Він отримує **2 кубики дії**.

I. ІГРОВИЙ РАУНД

1. Кидок кубиків

Капітан кидає кубики дії. Наприклад випало 3 та 6.

Він обирає, яке число буде відповідати за верхню дію на картці дії, а яке число – за нижню, виходячи зі своїх 3-х карт дії.

2. Вибір карти

Як тільки Капітан розподілить значення на кубиках, кожний гравець вибирає зі своєї руки одну з 3-х карт, яку хоче використати...

...й кладе її лицем донизу до свого **стосу зіграних карт**.

3. Дії

Почекайте, поки кожний гравець не вибере карту. Потім **Капітан** перевертає свою карту...

Верхнє значення

Нижнє значення



...і виконує 2 вказаних дії: спочатку **верхню**, потім **нижню**.

Усі гравці **по черзі** роблять те ж саме: вони перевертають свої карти та виконують 2 дії, виходячи зі значення кубиків, викладених **Капітаном**. Коли усі гравці повністю виконають 2 своїх дії, кожен бере верхню карту зі своєї колоди, щоби поповнити «руку» до 3-х карт. Використані карти залишаються лежати лицем догори у **стосику зіграних карт**. Компас переходить до гравця, який сидить зліва від **Капітана**. Він стає новим Капітаном.

Починається новий раунд: 1) кидок кубиків; 2) вибір карти; 3) і т.д.

II. ВИДИ ДІЇ

Завантаження

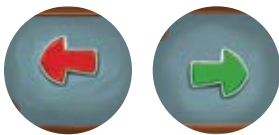
Якщо на карті зображений один із трьох символів **завантаження**, гравець повинен завантажити відповідний ресурс на свій корабель. **Кубик дії** позначає, яку кількість жетонів необхідно **перемістити** до порожнього **трюму** свого корабля (класти жетони до трюму, де вже знаходяться будь-які жетони, неможна).



Якщо у гравця немає порожнього **трюму** під час завантаження, то він має звільнити від ресурсів будь-який **трюм** (жетони з такого трюму повертаються до **Банку**).

Важливо: неможна скидати жетони того ж типу, який Ви збираєтесь завантажити на корабель.

Пересування



Якщо на карті зображений один або два символи руху, гравець повинен пересунути свій корабель вперед або назад. Кубик дії позначає кількість кроків, які має зробити корабель.

Важливо: гравець зобов'язаний виплатити вартість області, в якій опинився його корабель.

Важливо: якщо корабель гравця закінчує рух в області, де стоїть корабель супротивника, негайно починається бій (див. нижче).

Порожні області



Якщо гравець закінчує рух у піратському лігвищі, то він не зобов'язаний нічого платити. Якщо там знаходиться жетон скарбів, гравець кладе його поряд зі своїм міні-полем.



III. БІЙ

1. Напад



Гравець, корабель якого зупиняється в області разом з іншим кораблем, починає напад.

Він починає бій, виймаючи із трюмів свого корабля будь-яку кількість **гармат** (якщо вони у нього є).

Потім він кидає **1 кубик** і додає його результат до кількості відкладених ним гармат. Це його сила.

2. Захист

Потім ті ж дії виконує гравець, який захищається: відкладає жетони **гармат**, кидає **1 кубик** і підсумовує його результат із кількістю відкладених жетонів – це його сила.

3. Порівняння

Гравець, у якого більше сили, перемагає в бою. Якщо сила обох гравців однакова, нічого не відбувається.

4. Підсумок бою

Переможець бою може виконати одну з двох можливих дій:

- а) вкрасти вміст одного з трюмів корабля суперника (застосовуються звичайні правила завантаження);
- б) вкрасти у суперника скарб.

IV. ВАРТІСТЬ ОБЛАСТІ

Область із вартістю



а) область **порту**: необхідно сплатити число пістрів, указане на золотій монеті. Ці гроші кладуться до **Банку**;

б) область **моря**: необхідно заплатити число пістрів за кожну блакитну рибу, зображену в цій області. Жетони провізії кладуться до **Банку**.

Якщо у гравця немає достатнього кількості золота або їжі, щоб заплатити мито або погодувати команду, виникає **Недостача!**

V. НЕДОСТАЧА

1. Виплати



Гравець віддає до Банку стільки ресурсів/пістрів, скільки може (у прикладі зліва 2 жетони провізії замість чотирьох необхідних).



2. Рух назад



Потім він пересуває корабель назад до першої області, в якій він може виплатити **повну** вартість (це може бути **піратське лігвище**, оскільки у такій області не треба нічого платити).

3. Виплати



Нарешті гравець виплачує повну вартість нової області.



Важливо: якщо гравець завершує рух у піратському лігвищі у ході розгляду с Недостачею, то йому не потрібно нічого платити. Якщо в цій області є жетон скарбів, він може його взяти.

VI. СКАРБИ

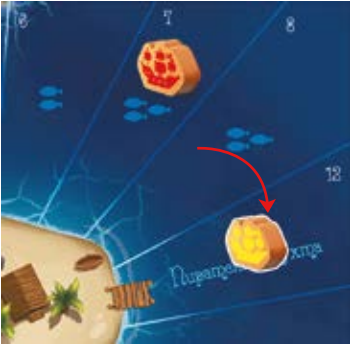
Скарби

У грі є 6 жетонів скарбів, які можуть вплинути на бали гравця у кінці гри. Коли гравець отримує один із таких скарбів, то кладе його поряд зі своїм міні-полем. Кожен скарб дорівнює 1 балу.



VII. Кінець гри

1. Кінець регати



Як тільки один із гравців досягає Піратської Бухти, то перестає виконувати дії. Нижня дія, що лишилась (якщо вона не була використана), ігнорується.

Поточний Ігровий Раунд дограється до кінця за звичайними правилами, потім гра закінчується.

2. Бали



7



+3



+2

= 12 балів

При підрахунку балів підсумовуються:

Біла цифра області, на якій у даний момент знаходиться корабель гравця
+ усі піастри у трюмах його корабля;
+ усі його скарби.

Важливо: якщо корабель не перетнув червону лінію («-5») фінішної прямої, то власник такого корабля віднімає від своєї суми 5 переможних балів.

3. Переможець

Гравець, який набрав найбільшу кількість балів, стає переможцем.

У разі нічиєї перемагає гравець, корабель якого стоїть ближче до фінішу.

У разі подальшої нічиєї у грі виходить кілька переможців.

VIII. ПОЯСНЕННЯ ДО ПРАВИЛ ГРИ

1. Ігровий Раунд

Якщо у колоді карт дії закінчуються карти, а гравець має тягти наступну, то він перетасовує свій стосик зіграних карт і формує нову колоду.

2. Тип дій

Кожний гравець має повністю завершити свою верхню дію перед тим, як перейти до нижньої! Наприклад:

якщо перша дія – це **рух**, гравець не може виплатити повну вартість області тими ресурсами, які отримає лише за допомогою другої дії;

гравець не може уникнути бою або виплати за область, якщо вони опинились між двома діями **руху**;

піастри, отримані в результаті обох дій однієї карти, неможна класти до одного трюму.

Завантаження

Якщо гравець отримує ресурси, коли всі трюми його корабля вже зайняті **тим же** видом ресурсів, дія завантаження ігнорується.

Пересування

Навіть якщо гравець у перший свій хід використовує карту дії для руху назад, він не перемагає у грі, оскільки для того, щоб виграти регату, необхідно зробити коло уздовж острова.

3. Бій

У Піратській Бухті не можуть відбуватися бої.

Якщо рух гравця закінчується в області, де знаходяться кілька кораблів супротивників, то він повинен вибрати, з ким саме хоче битись, оскільки відбудеться лише **один бій**.

4. Вартість області

Під час виплати вартості області гравець сам вирішує, з якого трюму (-ів) він буде віддавати ресурси.

Вартість області виплачується лише один раз – у той момент, коли корабель опиняється на ній.

5. Недостача

При русі у зворотному напрямку в результаті **Недостачі**, якщо перша область, що підходить (за яку гравець може виплатити повну вартість), виявляється зайнятою, то він сам вирішує, яким шляхом рухатись.

Якщо під час руху в зворотньому напрямку в результаті **Недостачі** гравець опиняється на розвилці, він сам вирішує, яким шляхом йому йти.

