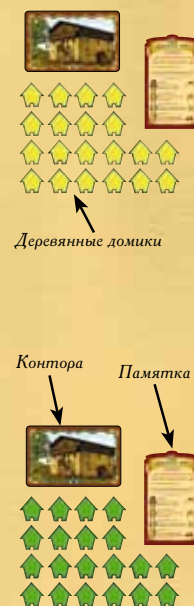


Турн-и-Таксис КОРОЛЕВСКАЯ ПОЧТА

Игра Карен и Андреаса Зейфартов для 2—4 игроков в возрасте от 10 лет

Состав игры

- игровое поле — карта южной Германии
- 80 деревянных домиков (по 20 штук синих, красных, жёлтых и зелёных) — почтовые отделения
- 4 карты контор (синяя, красная, жёлтая и зелёная)
- 20 карт экипажей (по 4 экипажа с номерами 3, 4, 5, 6, 7)
- 66 карт городов (по 3 карты 22 городов) для создания почтовых линий
- 30 призовых жетонов (4 за 7 городов в почтовой линии, 3 за 6 городов, 2 за 5 городов; 4 за присутствие во всех землях, 4 за Баварию, 3 за Баден, 3 за Вюртемберг/Гогенцоллерн, 3 за Швейцарию/Тироль, 3 за Богемию/Зальцбург; 1 за завершение партии)
- 4 памятки
- правила игры



Подготовка к игре

- Разложите игровое поле посередине стола.
- Сложите призовые жетоны стопками на соответствующие деления поля. Жетоны должны лежать лицом вверх в порядке возрастания: нижний жетон стопки — с наименьшим значением, верхний — с наибольшим.
- Перетасуйте карты городов и выложите шесть верхних карт колоды в открытую на деления в левой части поля. Остальную колоду положите рубашкой вверх рядом с полем.
- Рассортируйте карты экипажей по номерам (в правом верхнем углу) и положите их в открытую на деления в верхней части поля.
- Выберите цвет и возьмите карту конторы и 20 домиков-отделений этого цвета, а также памятку. Положите их на стол перед собой.
- Любым способом решите, кто из игроков будет ходить первым.

Цель игры

В ходе игры вы и ваши соперники развиваете свои почтовые компании, основывая в городах отделения, приобретая новейшие экипажи и получая награды за особые достижения. В этом нелёгком труде вам будут помогать служащие почтового ведомства. Когда кто-то из игроков получает экипаж с номером 7 или выставляет на поле все свои домики, участники доигрывают текущий круг партии, и игра завершается. Тот, кто получит наибольшее количество победных очков, выигрывает.

Ход игры

Первый игрок начинает партию, затем ходит его сосед слева и далее по часовой стрелке. В свой ход вы выполняете следующие действия **строго в указанном порядке**:

1. Вы **должны** взять на руку карту города.
2. Вы **должны** сыграть карту города с руки.
3. Вы **можете** завершить почтовую линию и получить за неё очки.

Затем передайте ход соседу слева.



Кроме того, в свой ход вы **можете** попросить помощи у **одного** из почтовых служащих (гонец, почтмейстер, администратор и каретник). Другими словами, в свой ход вы вправе использовать **одно** особое свойство.

1. Возьмите карту города

Каждому городу на игровом поле соответствуют 3 карты в колоде городов. Если у вас на руке есть карта какого-либо города, это значит, что ваша компания может провести через него почтовую линию. В первой фазе своего хода вы **должны** взять на руку одну из шести карт, лежащих в открытую на поле, или вытянуть верхнюю карту колоды. Взяв открытую карту с поля, замените её верхней картой из колоды. Если в колоде не осталось карт, перетасуйте сброс и сделайте из него новую колоду городов.

Поддержка ведомства в первой фазе



Почтмейстер: когда вы обращаетесь к почтмейстеру, он позволяет вам взять вторую карту города с поля или из колоды. Если в начале хода у вас нет карт на руке, вы обязаны попросить почтмейстера о содействии. Естественно, после этого вы не сможете получать помощь других служащих до своего следующего хода.

Важно: в начале игры ни у кого из игроков нет карт на руках, поэтому своим первым ходом каждый обязан прибегнуть к помощи почтмейстера.



Администратор: если вас не устраивают карты городов, лежащие в открытую на поле, можете попросить администратора заменить их до **того**, как возьмёте карту. Сбросьте все шесть карт городов с поля и выложите из колоды карты на замену.

2. Выложите карту города с руки

Основа игры — создание почтовых линий. Во второй фазе хода вы **должны** сыграть карту с руки: выложите её перед собой на стол, чтобы начать новую линию или продолжить существующую. Карты, которые составляют почтовую линию, должны лежать перед вами в ряд.



Вы не вправе прокладывать больше одной почтовой линии сразу. Ветвиться линии не могут. Чтобы продолжить начатую линию, положите подходящую карту города с руки **слева** или **справа** от крайней карты линии. Карты городов в линии имеют право соседствовать, только если эти города соседствуют и на поле, то есть, напрямую соединены дорогой. Вы можете начать новую линию с любого города, однако при этом перед вами не должно лежать других карт. Сперва завершите одну линию, и только потом начинайте другую.

Итак, выложить карту города можно одним из двух способов:

1. если перед вами не лежит карт городов, начните новую линию, просто положив перед собой любую карту;
2. если перед вами лежат карта или карты уже начатой линии, продолжите её, выложив слева или справа подходящую карту города.

Если у вас на руке нет подходящего города или вы не хотите продолжать начатую линию, сбросьте все лежащие перед вами карты городов (не получая за них очков) и начните новую линию, выложив карту с руки.

Какие карты подходят для продолжения линии?

Во-первых, продлить почтовую линию можно только картой того города, который на поле напрямую соединён дорогой с крайним городом вашей линии.

Во-вторых, продлить линию можно только картой того города, которого ещё нет в этой линии.

Для продолжения линии подходят только карты, отвечающие **обоим этим условиям**.



Не разрешается:

- продолжать линию картой города, который не соседствует на поле с одним из крайних городов линии;
- вставлять карту между картами линии или как-либо их перекладывать;
- выкладывать карту города, уже включённого в начатую линию.

Важно: цвет города показывает лишь то, к какой имперской земле он принадлежит, и не имеет значения при создании линий.



Пример: вы провели линию через Карлсруэ, Штутгарт, Нюрнберг и Регенсбург и хотели бы дойти до Инсбрука. Ни к Карлсруэ, ни к Регенсбургу (крайние города линии) прямой дороги от Инсбрука нет, так что пока прийти в этот город у вашей компании не получится. Карту Вюрцбурга выложить тоже не удастся: город находится между Штутгартом и Нюрнбергом, но переключать карты в линии нельзя. Не подойдет для продолжения и Штутгарт: хотя он и находится рядом с Карлсруэ, его карта уже есть в линии.



Поддержка ведомства во второй фазе



Гонец: вы отправляете вперёд гонца, и он позволяет вам добавить к начатой линии вторую карту города по обычным правилам.

3. Завершите линию и получите награду

Если в вашей почтовой линии есть **хотя бы** три карты города, вы можете завершить её и получить награду. При этом вы:

- открываете отделения;
- получаете призовые жетоны;
- получаете новые экипажи;
- сбрасываете карты городов из завершённой линии и лишние карты с руки.

а. Откройте отделения



Вы можете разместить свои почтовые отделения в городах только что завершённой линии одним из двух способов:

- либо открыть **по одному отделению в каждой земле**, через которую прошла линия;
- либо открыть отделения **во всех городах одной земли**, через которые прошла линия.

И в том, и в другом случае вы открываете отделения только в тех городах, через которые прошла только что завершённая линия. Вы **должны** поставить домики во всех городах, где имеете право это сделать согласно выбранному варианту.

Важно: каждая имперская земля и все города этой земли обозначены на поле и на картах своим цветом. Например, Тироль — синий, Бавария — серая, и т. д.



Пример: вы завершили линию Зигмаринген — Штутгарт — Нюрнберг — Регенсбург — Ингольштадт — Аугсбург. У вас есть два варианта размещения домиков.

- Вы открываете по одному отделению в каждой земле, через которую прошла линия. В Гогенцоллерне вы ставите свой домик в Зигмарингене, в Вюртемберге — в Штутгарте, а в Баварии из четырёх городов, через которые прошла линия, выбираете Ингольштадт. В Нюрнберге, Регенсбурге или Аугсбурге открыть отделения вы пока не можете.
- Вы открываете отделения во всех городах одной земли, через которые прошла линия. Ваши отделения появляются во всех четырёх городах Баварии, находившихся на вашей почтовой линии: поставьте свои домики в Нюрнберг, Регенсбург, Ингольштадт и Аугсбург. Зигмаринген и Штутгарт останутся без ваших отделений, поскольку находятся в других землях.



Важно: даже если вы уже открыли своё отделение в городе, в будущем вы можете провести через этот город новые линии. Но в каждом городе, сколько бы раз он ни входил в завершённые линии, может быть только одно отделение вашей компании. Вы имеете право открывать отделения в городах, где уже есть домики соперников.

б. Получите призовые жетоны

Открыв отделения, проверьте, не выполнили ли вы одного или нескольких из нижеперечисленных условий. За успехи в развитии почтовых перевозок вы можете получить призовые жетоны — складывайте их перед собой **лицом вниз**.

Призы за длину линии (5, 6 или 7 городов)



Если в завершённой линии 5, 6 или 7 городов, возьмите верхний призовой жетон из соответствующей стопки. Если в линии больше семи городов, получите награду как за линию из семи городов.

Важно: если вы заслужили награду за длину линии, но в нужной стопке закончились жетоны, возьмите призовой жетон из предыдущей стопки (как за более короткую линию). Если жетоны закончились во всех трёх стопках, игроки больше не получают призов за длину линий.

Тоже важно: в ходе игры вы можете получить больше одного призового жетона из каждой такой стопки, если завершите несколько линий нужной длины.

Призы за земли



Если после завершения линии ваши отделения стоят во всех городах земли (или пары земель), возьмите верхний призовой жетон из стопки этой земли (или пары земель). Не имеет значения, сколько линий вам пришлось завершить для того, чтобы открыть отделения во всех нужных городах.

Важно: вы не получаете приз за землю (пару земель), если в нужной стопке закончились жетоны, даже если заслужили награду.

Важно: в ходе игры вы можете получить только один призовой жетон за каждую землю (пару земель).
Важно: вы обязаны поставить все необходимые домики, чтобы получить приз. Если у вас не хватает домиков, чтобы открыть все нужные для награды отделения, вы не получаете жетон.
Пример: красный игрок завершает линию и ставит домики в Зигмарингене и Ульме. Таким образом, он открыл отделения во всех трёх городах Вюртемберга и Гогенцоллерна, за что получает верхний жетон из стопки Вюртемберг/Гогенцоллерн.



Чтобы получить награду за присутствие во всех землях, вам надо открыть отделения компании хотя бы в одном городе каждой из девяти земель.

Приз за завершение игры



Игрок, который выполняет условие завершения партии, первым взяв экипаж с номером 7 или выставив на поле все свои домики, получает соответствующий призовой жетон.

в. Получите экипаж



В начале игры у вас нет экипажей. Завершив линию из трёх или больше городов, возьмите карту экипажа с номером 3. В дальнейшем, завершая линию длиной хотя бы на один город больше, чем номер вашего текущего экипажа, берите экипаж со следующим номером. Экипажи всегда надо брать по очереди, независимо от фактической длины завершённых линий.



Пример: вы завершили линию из трёх городов и получили экипаж с номером 3. Положите его на карту конторы. Позже вы связываете новой линией пять городов, получаете экипаж с номером 4 и кладёте его поверх имеющегося. Следующая линия состоит всего из четырёх городов, и новый экипаж вам не достаётся. Чтобы получить его, вы снова должны провести линию как минимум через пять городов.

Важно: помните, что карты экипажей выдаются за количество городов в линии, а не за число открытых по её завершении отделений.

Поддержка ведомства при получении экипажа



Каретник: обратившись к нему, вы можете получить новую карту экипажа, даже если завершённая линия короче необходимого на один или два города. Если вам не хватает трёх городов и больше, каретник не поможет.



Пример: имея экипаж с номером 6, вы завершаете линию из пяти городов. Позовите каретника на помощь, и получите экипаж с номером 7.

г. Сбросьте карты городов

Переложите все карты городов из завершённой линии в стопку сброса лицом вверх. Таким же образом сбросьте с руки все карты, кроме трёх. Если у вас на руке три карты или меньше, вы не сбрасываете карт с руки. Во время следующего хода вы начнёте новую линию.

Конец партии и подсчёт очков

После того как игрок получает экипаж с номером 7 или выставляет на поле свой последний домик, текущий круг доигрывается, и партия завершается. Иными словами, игра продолжается, пока тот игрок, кто сидит справа от ходившего первым, не завершит свой ход. После этого партия заканчивается. Каждый игрок подсчитывает победные очки следующим образом:

очки за самый ценный экипаж в его распоряжении (в левом нижнем углу карты)

плюс

очки за все полученные им в ходе партии жетоны

минус

число оставшихся у него домиков (не выставленных на поле).

Тот из игроков, кто набрал наибольшее количество очков, становится победителем. При ничьей по очкам победителем считается тот, кто получил приз за конец игры. Если этот игрок не претендовал на победу по очкам, побеждает тот претендент, который сидит слева от игрока, завершившего партию.



Пример:



7 очков

плюс



16 очков

минус



4 очка

19 очков

Авторы и издатель благодарят за помощь в тестировании и подготовке игры Грегора Абрахама, Карла-Хайнца Шмиля, Ханнес Вильднер, Алекса Вайсса, членов игровой группы Элке и Юргена Хюблеров, всех безымянных тестеров, и особенно — Дитера Хорнунга.

Особую признательность заслужил Петер Штыра из музея и архива почты Турн-и-Таксис, который заинтересовался игрой и стал её историческим консультантом.

Королевская почта

Разработчики: Карен Зейфарт, Андреас Зейфарт • Художник: Михаэль Мендель

© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

Русское издание: ООО «Смарт»

Общее руководство: Михаил Акулов • Перевод и редакция: Алексей Перерва и Петр Тюленев

Верстка: Анна Горюнова • По вопросам издания игр: директор по развитию бизнеса

Николай Пегасов (nikolay@mhob.ru) • Особая благодарность Илье Карпинскому.

© 2007—2011 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

