

Условие «регистр»

«Меркурий» использует суда, специализированные на перевозке грузов одного типа. Вашу фишку-судно зарегистрируйте как балкер, танкер, универсал или контейнеровоз, поместив в ячейку «тип судна» этой фишки карточку-регистр: «балкер», «танкер», «универсал» или «контейнер». Ячейка «тип судна» находится на силуэте такого цвета, каков цвет фишки. Зарегистрированная фишка перевозит сертификаты только одного типа (и цвета), соответствующие ее регистру. Фишка-танкер перевозит сертификаты, обратная сторона которых красного цвета; балкер — зеленого; универсал — черного; контейнеровоз — синего.

Регистрируйте равное число разнотипных судов.

ПРИМЕР: Красную фишку регистрируют как балкер. На силуэте судна красного цвета в ячейку «тип судна» помещают карточку-регистр «балкер» (зеленого цвета). Теперь красная фишка перевозит сертификаты только зеленого цвета.

Условие «диспетчер»

В «Меркурии», следуя принципу: «Время — деньги», учитывают срочность доставки грузов. Учитывайте срочность перевозки сертификатов с помощью фишек-диспетчеров.

Для этого диспетчера перемещайте по диспетчерскому маршруту (кружкам на обратной стороне) перевозимого сертификата. Перемещайте диспетчера на один кружок при каждом ходе фишки-судна последовательно: с первого кружка к последнему.

Если диспетчер достигнет последнего кружка раньше, чем фишка-судно достигнет порта назначения —
— в «Бизнесмене» — играющий за каждый дополнительный ход фишки-судна платит «неустойку» (1000 в. е.);
— в «Рекордсмене» — этот сертификат не идет в зачет.

Условие «брокер»

«Меркурию» за плату находят грузоотправителей брокеры. За плату (каждый раз — по 2000 в. е.) Вы можете:

— при загрузке брать не верхний, а любой сертификат;
— в любых портах «бронировать» (откладывать себе) до 2-х сертификатов одновременно.

ПРИМЕЧАНИЕ: При подготовке к игре раскладывайте сертификаты в ячейки — обратной стороной вверх.

Условие «сборы»

За посещение портов, каналов — платите «портовые», «канальные», другие сборы (по таблице сборов).

Таблица сборов

Пункт посещения	Сумма
Ванкувер, Иокогама, Лондон, Лос-Анджелес, Марсель Нью-Йорк, Роттердам, каналы: Панамский, Суэцкий	3000 в. е.
Александрия, Дурбан, Ленинград, Мурманск, Новороссийск, Находка, Одесса, Сингапур, Шанхай, Эль-Кувейт	2000 в. е.
Алжир, Бомбей, Буэнос-Айрес, Гавана, Гамбург, Гонконг, Дакар, Джакарта, Коломбо, Лагос, Рио-де-Жанейро, Сайгон, Сидней	1000 в. е.

«МЕРКУРИЙ НА СУДОХОДНЫХ ЛИНИЯХ МИРА»

Интеллектуальная экономическая игра.

БУДУЩИЕ МОРЕПЛАВАТЕЛИ И БИЗНЕСМЭНЫ! Беретесь уп-

равлять судоходной компанией «Меркурий»? Предстоят рейсы в порты пяти континентов через воды четырех океанов, встречи с лондонскими брокерами и малакскими пиратами. Можно угодить в Бермудский треугольник и забраться за Полярный круг, заработать миллион или обанкротиться.

Добьются успеха сообразительные, целеустремленные, наблюдательные: ведь судоходный бизнес — дело тонкое. Начинающие могут выбрать вариант попроще.

Удачи Вам и семь футов под килем!

СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ

От 1 до 6 играющих по судоходным линиям морскими судами перевозят грузы между 30 портами мира. Выигрывает тот, кто перевезет больше грузов (вариант «Рекордсмен») или тот, кто выручит больше денег (вариант «Бизнесмен»).

По желанию, играющие могут ввести условия: «сюрприз», «регистр», «диспетчер», «брокер»... (см. Правила игры).

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле — карта судоходных линий и ячеек: «карточки-сертификаты» (внизу поля), «трюм», «тип судна» (в верхних углах поля на силуэтах судов).

Судоходные линии — маршруты на карте. Отмечены голубыми кружками.

Порты отправления и назначения грузов — двойные красные кольца на карте.

Порты-сюрпризы — одинарные красные кольца на карте.

Суда — 4 фишки разных цветов.

Грузы — 120 карточек-сертификатов 4-х типов (на 4-х листах)

На лицевой стороне сертификата указаны:

порт отправления груза, страна и ее флаг. На обратной — порт назначения груза, диспетчерский маршрут (кружки с числами), плата за перевозку. Обратная сторона — синего, зеленого, черного или красного цвета.

Деньги — карточки номиналом «1000», «5000», «10000», «50000».

Сюрпризы — на карте желтые кружки с числом внутри.

Регистры — 12 карточек 4-х цветов с надписями: «танкер», «балкер», «универсал», «контейнер».

Диспетчеры — 12 фишек черного цвета.

Жребий — 2 кубика с 1—6 точками на гранях.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В ячейки «карточки-сертификаты» разложите карточки-сертификаты: лицевой стороной вверх, чтобы название порта отправления в сертификате совпало с названием порта над ячейкой. Раскладывать можно 30 сертификатов одного типа (и цвета), 60 — двух, 90 — трех или все 120 сертификатов четырех типов.

Выберите фишки-суда (по одной или по две — каждому играющему). Установите их на карте в любые порты.

По числу фишек у играющих, возьмите 1 или 2 кубика.

Выберите вариант игры (см. Правила). По необходимости приготовьте «деньги», «регистры», «диспетчеры».

И можно начинать игру.

СПОСОБ ИГРЫ

Поочередно бросая жребий, играющие по голубым кружкам перемещают свои фишки-суда в любые порты и перевозят между ними грузы. Перевозят грузы так:

Когда фишка-судно находится в порту, из ячейки «карточки-сертификаты» с названием этого порта играющий перемещает верхний сертификат («груз») — в «трюм» этой фишки. Два «трюма» фишки находятся на силуэте судна такого цвета, каков цвет фишки. В один «трюм» одновременно помещают не более одного сертификата.

Затем по голубым кружкам играющий ведет фишку в порт назначения, указанный в перевозимом сертификате. Фишку за один ход перемещают на столько кружков, сколько точек выпало на верхней грани кубика.

Когда фишка придет в порт назначения — груз доставлен: перевезенный сертификат удаляют из игры, освобождая «трюм» под следующий груз.

При заходе фишки в порт — обязательна остановка в этом порту, даже если жребий указывал фишке идти дальше.

ПРИМЕР: Красная фишка находится в пункте «Одесса». Играющий ею из ячейки «карточки-сертификаты» с надписью «Одесса» берет верхний сертификат и кладет его в свободную ячейку «трюм» на силуэте красного цвета. Затем по голубым кружкам ведет фишку в порт назначения, указанный в этом сертификате («На Гавану», например). Когда фишка придет в пункт назначения («Гавану») — груз доставлен: перевезенный из «Одессы» в «Гавану» сертификат выбывает из игры и удаляется с поля, освобождая «трюм».

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВАРИАНТ «РЕКОРДСМЕН»

Играющие перевозят грузы так, как описано в разделе «Способ игры». Выигрывает тот, кто перевезет наибольшее количество сертификатов («грузов»).

Если участвует 1 играющий — он должен перевезти грузы за наименьшее количество ходов. Подсчет ходов лучше вести на счетах или калькуляторе. Результат игры можно сравнить с предыдущим или оценить по Таблице рекордов.

Таблица рекордов.

Сертификатов взято	Таблица рекордов.			
	30 штук (1-го типа)	60 штук (2-х типов)	90 штук (3-х типов)	120 штук (4-х типов)
Рекорд				
Великий комбинатор	до 150 ход.	до 300 ход.	до 400 ход.	до 500 ход.
Шустрый малый	150—200	300—400	400—550	500—700
Салага	более 200	более 400	более 550	более 700

По таблице оценивают результат игры так:

ПРИМЕР: Игравший перевез 60 сертификатов за 270 ходов. Находит: — столбец «60 штук»; — в этом столбце — клетку «до 300 ход.»; — название строки, в которой эта клетка находится: «Великий комбинатор». Значит, игравший достиг рекорда Великого комбинатора.

ВАРИАНТ «БИЗНЕСМЕН»

Играющие перевозят грузы, как описано в разделе «Способ игры», и получают плату, указанную в перевозимых сертификатах. Выигрывает тот, кто выручит больше денег.

ПРИМЕР: На сертификате, отправляемом из «Одессы» на «Гавану», указана плата «58000 в. е.». Тот, кто перевезет этот сертификат, получит из кассы 58000 валютных единиц. Если участвует 1 играющий, он должен выручить определенную сумму за наименьшее количество ходов. Когда в игре находится 30 сертификатов (1-го типа), результат можно оценить по Таблице премий.

Таблица премий, управляющих компании «Меркурий»

Выручка	Таблица премий, управляющих компании «Меркурий»		
	100 000 в. е.	500 000 в. е.	1 000 000 в. е.
Премия			
В 3 оклада	до 14 ходов	до 70 ходов	до 150 ходов
В 2 оклада	14—19	70—95	150—200
Без премии	более 19	более 95	более 200

ПРИМЕР: Играющий на перевозке контейнеров выручил 100 000 в. е. за 13 ходов. В Таблице премий в столбце «100 000 в. е.» находит клетку «до 14 ходов». Клетка находится в строке «В 3 оклада». Значит, играющий заслужил премию в размере 3-х окладов управляющих компании «Меркурий».

Условие «сюрприз»

Если Ваша фишка-судно остановится в пункте — «сюрпризе» (желтый кружок с числом) — выполните задание, отмеченное тем же числом, что и число пункта — «сюрприза».

1. После шторма требуется ремонт судна: зайдите в ближайший порт, пропустите 1 ход, заплатите (в кассу) 5 000 в. е.
2. Пополните запасы воды в ближайшем порту: пропустите 1 ход.
3. Получен «СОС» — помогите терпящим бедствие: пропустите 1 ход.
4. Столкновение с либерийским танкером, требуется ремонт: пропустите 2 хода. Заплатите 15 000 в. е.
5. В Бермудском треугольнике судно затонуло: фишку и ее грузы удалите из игры. Продолжить игру можно другой фишкой, пропустив 3 хода и заплатив 70 000 в. е.
6. Судно повредилось о коралловый риф: отремонтируйтесь в Брисбене, пропустите 1 ход, заплатите 10 000 в. е.
7. За услугу встречному судну — получите 7 000 в. е.
8. Заболел член команды: зайдите в Санта-Крус, пропустите 1 ход.
9. Обнаружена контрабанда. Инцидент стоит Вам 1 хода и 1 000 в. е.
10. Канал занят: ожидая своей очереди, пропустите 1 ход.
11. В проливе — туман: пропустите 1 ход.
12. В ледовом поле Ваше судно потеряло 1 ход.
13. В районе плаванья — учения ВМС: пропустите 1 ход.
14. Порт слабо механизирован: задержитесь на 1 ход.
15. Порт — перегружен: ожидая своей очереди, пропустите 1 ход.
16. Бастуют докеры: пропустите 1 ход.
17. На судно напали пираты: похитили груз на 13 000 в. е.
18. Из-за неверного крепления пострадал груз. Платите 18 000 в. е.
19. Судно повредило снасти рыбаков: заплатите 5 000 в. е.
20. Поломка в машинном отделении судна повлекла потерю 1 хода.