

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

# АТЛАНТИКА

за 111 часов

## ПРАВИЛА ИГРЫ



**В 1928 году дирижабль «Граф Цеппелин» совершил первый коммерческий перелет через Атлантику из Европы в Америку за 111 часов 44 минуты. На борту находилось 40 человек экипажа и 20 пассажиров.**

Вы участвуете в трансатлантической гонке дирижаблей, которую организовал сам Граф Цеппелин. Вы получаете от него регулярное финансирование, на которое можете приобретать улучшения дирижабля и предметы роскоши, а также нанимать членов команды, которые будут работать на вас. Со временем ваше воздушное судно начнет привлекать пассажиров – среди них вы встретите как представителей аристократии, так и довольно сомнительных личностей с улицы. Вы готовы пойти на все, чтобы увеличить скорость дирижабля и стать победителем в этой воздушной гонке!

## В НАБОРЕ

- игровое поле-планшет;
- 100 карт;
- 24 карты улучшений;
- 36 карт предметов роскоши;
- 90 геометрических фигур;
- 48 тайлов пассажиров;
- 48 тайлов экипажа;
- 60 монет номиналом 1,3 и 6;
- 4 планшета игрока;
- 4 фишки;
- жетон ведущего;
- правила.

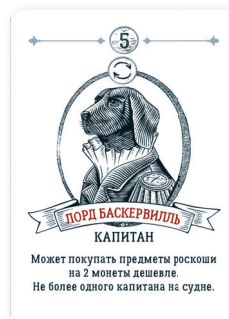
## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Прийти к финишу первым.

## ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ И ПОНЯТИЯ

**Пассажир** – элитный (или не очень) гость дирижабля из колоды Пассажиры.

**Член экипажа** – представитель обслуживающего персонала, член команды дирижабля из колоды Экипаж.



## На борт дирижабля – на планшет игрока.



**Условие** – Экипаж и Пассажиры не придут к вам просто так. Они предъявляют определенные Условия дирижаблям для своих путешествий. Условие прописано в верхней части карты. Экипаж, как правило, нанимается за деньги (кроме Инженера, который приходит, если у вас есть улучшение Система охлаждения). Пассажиры приходят, если на борту дирижабля стоят нужные им предметы роскоши (кроме Жены повара, Вдовы и Малыша Би).

**Способность** – у всех членов экипажа и пассажиров есть способности. Они могут влиять на планшет игрока и передвижение дирижабля, а также на получаемые монеты и предметы роскоши. В зависимости от описания на самой карте способность может быть: обязательная к использованию или нет, разовая или повторяющаяся каждый ход, и так далее.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**Время раскладки: 5-10 минут.**

1. Выложите игровое поле-планшет.
2. Перемешайте колоду пассажиров и выложите в открытую 6 карт. Оставшуюся колоду отложите рядом с полем.
3. Прделайте то же самое с колодой экипажа.
4. Рядом с колодами экипажа и пассажиров выставите по стопке соответствующих тайлов прямоугольной формы.

5. Перемешайте колоду улучшений дирижабля, выложите 4 улучшения в открытую, оставшуюся колоду отложите рядом рубашкой вверх.
6. Разложите геометрические фигуры и карты предметов роскоши для удобства по стопкам.
7. Разложите жетоны монет по стопкам в соответствии с номиналом, чтобы их было удобно брать.
8. Возьмите по одному планшету игрока. Выберите уровень сложности планшета для всех игроков.
9. Выберите по фишке и поставьте их на СТАРТ (г. Фридрихсхафен).

## ◆ КАК ИГРАТЬ ◆

На старте каждый игрок получает по 5 монет – это жалование от Графа Цеппелина за участие в трансатлантической гонке. Выберите первого игрока – он получает жетон ведущего и начинает раунд. Игра делится на раунды, в каждом раунде есть 5 фаз:

**Фаза 1. Жалование.** В начале каждого раунда игрок получает количество монет, равное значению на клетке, на которой стоит. Дополнительно он получает столько денег, сколько указано на картах пассажиров, которые сейчас находятся у игрока. **Стоя на клетке СТАРТ, игрок не получает дополнительное жалование!**

Фаза Жалование выполняется всеми игроками одновременно в начале раунда во время хода первого игрока. После этого первый игрок выполняет Фазы 2, 3 и 4. Следующий за ним игрок начинает свой ход с Фазы 2, поскольку финансирование игроки уже получили.

**Фаза 2. Набор персонажей.** Игрок может приобрести по одному персонажу из каждой категории: экипажа и пассажиров, выполнив условие, описанное на карте.

Для этого он выбирает персонажа, кладет его карточку перед собой в открытую и платит необходимое количество монет, возвращая их в общую стопку, либо выполняет необходимое условие для набора персонажа.

Игрок сразу использует разовую способность, если она написана на карте. Например, если благодаря способности персонажа вы получаете карточку предмета роскоши, возьмите геометрическую фигуру той формы, что указана на карте, и выложите ее на планшет.

Персонаж также занимает место на дирижабле, поэтому из колоды тайлов нужно взять соответствующий тайл экипажа или пассажира и выложить его на планшет.

Проверяйте, можете ли вы приобрести персонажа из другой категории, благодаря новым условиям или привилегиям, которые у вас появились.

**ВАЖНО! До того, как игрок приступит к выбору члена экипажа или пассажира, он может один раз за ход заплатить 2 монеты и обновить либо карты пассажиров, либо экипажа. Карты уходят в сброс и вместо них докладываются новые из общей колоды в том же количестве.**

**ВАЖНО!** Игрок может пропустить ход и не брать ничего.

***Как выкладывать тайл или геометрическую фигуру на планшет игрока?***

Нельзя накладывать тайлы друг на друга или выходить за границы клеточного поля. Перед выкладкой тайл можно поворачивать и переворачивать любой стороной. Новый тайл необязательно выкладывать вплотную к уже выложенным. Когда тайл выложен, сдвигать, поворачивать или перемещать его больше нельзя. Нельзя выкладывать тайл на планшет, если для него не осталось места. Освободить место можно, например, с помощью «Бухгалтера Рю» или «Вдовы».

**ВАЖНО!** Игрок **МОЖЕТ** брать одинаковых персонажей.

***Фаза 3. Набор улучшений.*** Игрок может приобрести **одно** улучшение дирижабля за то количество монет, которое указано на нём.

Выкладывать приобретенные улучшения рядом с планшетом нужно так, чтобы было видно другим игрокам.

**ВАЖНО!** Всего игрок может иметь не больше 4 улучшений.

***Фаза 4. Набор предметов роскоши.*** Игрок может приобрести неограниченное количество предметов роскоши за то количество монет, которое указано на карте предмета. Приобретенные карты предметов роскоши кладутся рядом с планшетом игрока, а их геометрические фигуры выкладываются на сам планшет.

**ВАЖНО!** Каждый предмет роскоши может быть использован как условие для набора персонажа один раз.

После выполнения Фаз 2, 3 и 4 ход переходит к следующему игроку. Когда все игроки совершили все доступные действия, они одновременно переходят к Фазе 5.

***Фаза 5. Полет.*** Совершается всеми игроками одновременно после выполнения всех предыдущих фаз. Игроки передвигают свои фишки на 1 клетку вперед, добавляя к этому столько, сколько позволяют их улучшения и персонажи на дирижабле.

**ВАЖНО!** Показатели клеток, через которые прошел игрок, не суммируются между собой. Например, если вы прошли по полю несколько клеток и в каждой было «+3», то вы получаете не 6 монет, а 3.

**ВАЖНО!** Фазы Набор персонажей, Набор улучшений и Набор предметов роскоши могут выполняться в любой последовательности. Фаза Жалование всегда выполняется первой, а Фаза Полета – последней.

В конце каждого раунда жетон ведущего переходит к следующему игроку по часовой стрелке, открываются недостающие карты экипажа, пассажиров и улучшений до исходного количества.

## ПРИМЕР



Игрок получил стартовое жалование от Графа Цепелина в 5 монет. В свой ход он видит, что открыта карта Официант Роджер. Игроку нужно заплатить 1 монету из своего капитала и вернуть ее в общую стопку, чтобы нанять себе этого члена экипажа. Затем игрок выставляет тайл экипажа на свой планшет, обозначая, что он занял свое место на дирижабле. Карта откладывается в сторону.

Официант Роджер принес с собой Сигары, а значит игрок забирает себе карточку и геометрическую фигуру Сигар и тут же выставляет последнюю на своем дирижабле.

На поле также открыта карта Мистер Дарвин, который приходит за Сигары. Так как у игрока уже есть Сигары, то он забирает карточку Мистера Дарвина себе в этот же ход, выкладывает тайл пассажира на планшет дирижабля и откладывает его карточку в сторону. Карточка Сигар возвращается обратно в общую стопку. Теперь Мистер Дарвин будет приносить +1 монету каждый ход.

Если бы игрок не нанял Официанта Роджера, то ему пришлось бы приобрести Сигары за 6 монет, чтобы пришел Мистер Дарвин.

У игрока остались деньги, и он покупает улучшение дирижабля Облегченные баки с топливом за 3 монеты – это улучшение будет перемещать его на +1 быстрее в фазу Полета. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

## ВИДЫ КАРТ

### Значки на картах:



– постоянная способность, можно пользоваться ей каждый ход;



– разовая способность, используется сразу. Может заново использоваться у другого игрока, например, если тот украдет ее при помощи Шпиона Диего.

**Важно!** После использования разовой способности персонажа переверните его карту рубашкой вверх.

## ПАССАЖИРЫ

→ РОСКОШНАЯ ЕДА →



**ДЖОН ТРЮФЕЛЛЕР**  
Гедонист и гурман - одним словом, обжора.  
+1 монета в ход.

**Джон Трюфеллер** – приходит на борт дирижабля, на котором есть Роскошная еда. Приносит +1 монету каждый ход в фазу Жалование.

→ СИГАРЫ →



**МИСТЕР ДАРВИН**  
Эстет и интеллектуал. Пристрастился к курению.  
+1 монета в ход.

**Мистер Дарвин** – приходит на борт дирижабля, на котором есть Сигары. Приносит +1 монету каждый ход в фазу Жалование.

→ АЛКОГОЛЬ →



**СЭР ГИННЕСС**  
Знатный выпивоха.  
+2 монеты в ход.

**Сэр Гиннесс** – приходит на борт дирижабля, на котором есть Алкоголь. Приносит +2 монеты каждый ход в фазу Жалование.

→ РОЯЛЬ →



**ЛЕДИ УАЙТ**  
Любит слушать классическую музыку.  
+3 монеты в ход.

**Леди Уайт** – приходит на борт дирижабля, на котором есть Рояль. Приносит +3 монеты каждый ход в фазу Жалование.

→ КОМНАТА ОТДЫХА →



**БОРИС ХОЛОДНЫЙ**  
Адмирал в отставке. Ценит комфорт.  
+3 монеты в ход.

**Борис Холодный** – приходит на борт дирижабля, на котором есть Комната отдыха. Приносит +1 монету каждый ход в фазу Жалование.

→ 4 →



**МАЛЫШ БИ**  
Диверсант. Раз в свой ход может выбрать противника и сделать неактивным одно любое улучшение его дирижабля на один раунд.

**Малыш Би** – приходит на борт дирижабля за 4 монеты. Раз в свой ход может выбрать противника и сделать неактивным одно любое улучшение его дирижабля на один раунд.

→ 6 →



**ВДОВА ДЕ НУАР**  
Съедает от одного до трех членов экипажа или пассажиров на корабле. На тайлы игроков становится дирижабль, карты - в сброс. За каждого съеденного бегуну отнимается 1 монета. Вдова может съесть другое алау.

**Вдова де Нуар** – приходит на борт дирижабля за 6 монет. Перед этим игрок выбирает от одного до трех персонажей на борту своего дирижабля. Вдова де Нуар съедает их – эти тайлы убираются с планшета. За каждый сброшенный тайл съеденного персонажа игрок берет по 1 монете.

→ ДУШ И СИГАРЫ →



**ГОСПОДИН ДАНДИ**  
Охотник на крупную дичь. Может убить одного любого члена экипажа или пассажира с дирижабля противника на свой выбор в сброс. Тайл убитого персонажа остается на планшете.

**Господин Данди (Охотник)** – приходит на борт дирижабля, в котором есть Душ и Сигары. Уберите одного любого члена экипажа или пассажира с дирижабля противника на свой выбор в сброс.

→ БИБЛИОТЕКА →



**АЛЬБЕР МЫСЛИТЕЛЬ**  
Широко известен в узких кругах. Любитель философии.  
+3 монеты в ход.

**Альбер Мыслитель** – приходит на борт дирижабля, на котором есть Библиотека. Приносит +3 монеты каждый ход в фазу Жалование.

→ КАЗИНО →



**ГРЯЗНЫЙ ВИЛЛИ**  
Азартный картанник. Аль-фонс и ловецلاس.  
+4 монеты в ход.

**Грязный Вилли** – приходит на борт дирижабля, на котором есть Казино. Приносит +4 монеты каждый ход в фазу Жалование.

← МЕСЬЕ ВАН ДЕР МЕР →



**Жена повара.** Раз в ход выбирает противника и заражает одного любого члена экипажа или пассажира его корабля инфекцией, делая его неактивным до излечения.

**Мадам ван дер Мер (Жена повара)** – приходит на борт дирижабля, если у игрока есть Повар. Раз в ход заражает одного любого члена команды противника инфекцией, делая его неактивным до излечения. Не может заразить Доктора Фокса.

← СЦЕНА →



**Актёр после собственного сочинения.** Звучное сужие массового порожения. Раз в ход может свести -3 скорости дирижабля любого противника. Но при этом -1 скорость своему дирижаблю.

**Бард Шаляляпин** – приходит на борт дирижабля, на котором есть Сцена. Раз в ход может снизить скорость дирижабля любого противника на 3, но при этом снизить на 1 скорость собственного дирижабля.

## ЭКИПАЖ

**Капитаны управляют воздушным судном в напряженной гонке и не терпят неподчинения – не более одного капитана на судне.**

← 5 →



**КАПИТАН**  
Имеет самую высокую цену. Может покупать улучшения дирижабля за 1 монету дешевле. Не более одного капитана на судне.

**Барон фон Р'льех (Капитан)** – приходит на борт дирижабля за 5 монет. Может купить любое улучшение на 1 монету дешевле.

← 5 →



**КАПИТАН**  
+1 скорость.  
Не более одного капитана на судне.

**Профессор Марабу (Капитан)** – приходит на борт дирижабля за 5 монет. +1 скорость в фазу Полета.

← 5 →



**КАПИТАН**  
Может покупать предметы роскоши за 2 монеты дешевле. Не более одного капитана на судне.

**Лорд Баскервилль (Капитан)** – приходит на борт дирижабля за 5 монет. Может покупать предметы роскоши на 2 монеты дешевле.

← 5 →



**КАПИТАН**  
+2 монеты в ход.  
Не более одного капитана на судне.

**Граф Цеппелин (Капитан)** – приходит на борт дирижабля за 5 монет. +2 монеты в фазу Жалование.

← 2 →



**Механик Кулибин**  
Принесит с собой Душ.

**Механик Кулибин** – приходит на борт дирижабля за 2 монеты. Бесплатно приносит с собой Душ.

← 2 →



**Бармен Луи**  
Принесит с собой Алкоголь.

**Бармен Луи** – приходит на борт дирижабля за 2 монеты. Бесплатно приносит с собой Алкоголь.

← 1 →



**ПОВАР**  
МЕСЬЕ ВАН ДЕР МЕР  
Принесит с собой Роскошную еду. Одновременно: на одного повара – одна жена.

**Месье ван дер Мер (Повар)** – приходит на борт дирижабля за 1 монету. Бесплатно приносит с собой Роскошную еду.

← 3 →



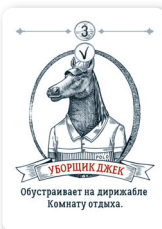
**ПИАНИСТКА**  
МАРТА  
Принесит с собой Рояль.

**Пианистка Марта** – приходит на борт дирижабля за 3 монеты. Бесплатно приносит с собой Рояль.





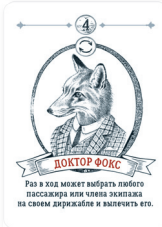
**Официант Роджер** – приходит на борт дирижабля за 1 монету. Бесплатно приносит с собой Сигары.



**Уборщик Джек** – приходит на борт дирижабля за 3 монеты. Обустраивает на дирижабле Комнату отдыха.



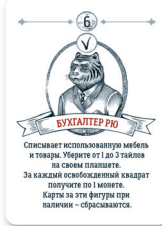
**Инженеры Греттруп, Рихтгофен, Лиликталь, Юнкерс** – инженер приходит на борт дирижабля, на котором стоит Система Охлаждения. +1 скорость в фазу Полета.



**Доктор Фокс** – приходит на борт дирижабля за 4 монеты. Раз в ход может вылечить одну болезнь у одного персонажа на дирижабле. Не может быть заражен Мадам ван дер Мер.



**Шпион Диего** – приходит на борт дирижабля за 6 монет. Переманивает с других дирижаблей гостей. Заберете себе карточку одного любого пассажира или члена экипажа с дирижабля противника на свой выбор, при этом его тайл остается на планшете противника. Способность карты, которую забрал шпион, применяется вновь на твоем дирижабле.



**Бухгалтер Рю** – приходит на борт дирижабля за 6 монет. Уберете от 1 до 3 геометрических фигур на планшете. За каждый освобожденный квадрат получаете по 1 монете. Карты за эти фигуры при наличии сбрасываются.



**Смотритель Джон** – приходит на борт дирижабля за 4 монеты. Может выбрать одно улучшение дирижабля для защиты от Малыша Би каждый раунд. В свой ход можно выбрать новое улучшения для защиты.



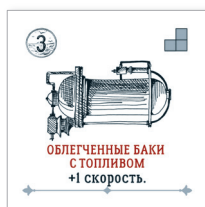
**Специалист аэронавигации Эдгар** – приходит на борт дирижабля за 3 монеты. Может выбрать одно любое улучшение и добавить +1 скорость к нему. Для этого положите карту улучшения сверху на карту Эдгара. В свой ход можно переложить Эдгара на другое улучшение при желании. Один специалист аэронавигации может ускорить только одно улучшение дирижабля.

## УЛУЧШЕНИЯ ДИРИЖАБЛЯ

Улучшения позволяют увеличить Скорость дирижабля, чтобы он мог быстрее долететь до точки назначения. Занимают место на борту.



Улучшенные стабилизаторы



Облегченные баки с топливом



Улучшенный двигатель



Облегченные пропеллеры



Система охлаждения



Навигационная система

## ПРЕДМЕТЫ РОСКОШИ

Занимают определенное место на борту дирижабля, покупаются за монеты либо их приносят с собой члены экипажа. Привлекают пассажиров.

**Важно!** Один предмет роскоши позволяет привлечь только одного пассажира с соответствующим Условием один раз.



Роскошная еда



Сигары



Душ



Алкоголь



Рояль



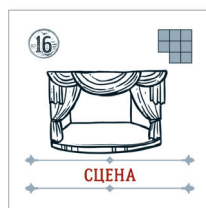
Комната отдыха



Казино



Библиотека



Сцена

## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается, как только к концу раунда после фазы Полета один или несколько игроков оказываются на ФИНИШЕ (г. Лейкхёрст). Если игроков несколько, то победитель определяется по количеству пассажиров на борту корабля. Если пассажиров одинаковое количество, то побеждает тот игрок, у кого меньше пустых клеток на планшете дирижабля.

УДАЧИ В ИГРЕ!



Автор игры: Екатерина Тен

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

# АТЛАНТИКА

за 111 часов

