

Игра Андрея Александрова

ПОРТ ПИРЕЙ

ПРАВИЛА

Греческий порт Пирей, основанный в V веке до н. э., в античные времена являлся крупным средиземноморским торговым центром, через который ежедневно проходило огромное количество товаров из различных государств. Несмотря на множество исторических перипетий, Пирей все также является главным торговым портом страны.

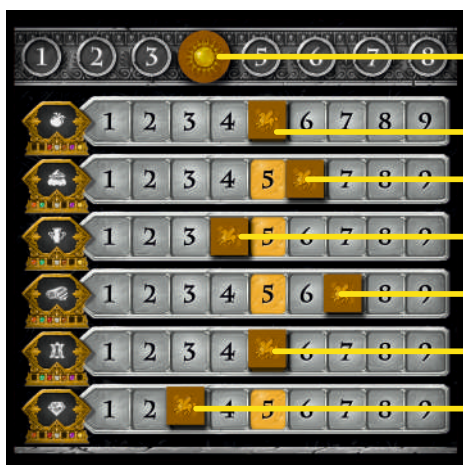
День еще не начался, а на агоре уже вовсю кипит базарная жизнь: торговцы из разных стран стараются занять выгодные места и продать свои изделия подороже. Кого здесь только не увидишь! И чернобородые персы, и мрачные варвары, и смуглые египтяне - все стремятся заработать денег и увезти на родину как можно больше разнообразных товаров!

Об игре

Игроки становятся торговцами из разных стран, которые стараются разбогатеть, продавая и покупая различные товары. В игре проводятся 8 торговых дней, и каждый день перед участниками стоит выбор, чем заниматься: закупать нужные им товары или продавать свои. К тому же цены на разные товары постоянно меняются в зависимости от возникающих ситуаций. За все приобретенные товары или определенные их наборы каждому торговцу на родине заплатят хорошую цену! Игрок, который станет богаче всех, объявляется победителем.

Компоненты

Игровое поле с треками времени и цен



1 маркер дня

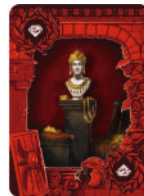


6 маркеров цены



Карты товаров:

римляне x8



индийцы x8



варвары x8



китайцы x8



египтяне x8



персы x8



греки x18



40 монет
номиналом
1 драхма



40 монет
номиналом
5 драхм



6 двусторонних жетонов
продавец / покупатель



Подготовка к игре

Расположите игровое поле в центре стола. Снизу от него оставьте место для греческих товаров, а сверху — для заграничных.

Поставьте маркер дня на цифру 1 трека времени, а маркеры цен на соответствующие треки цен так, чтобы все товары имели начальную стоимость в 5 драхм. В игре присутствуют шесть товаров:



Разделите все карты товаров на 7 колод по странам происхождения торговцев (по цвету). Каждый участник выбирает торговца той страны, которую он будет представлять в игре, и забирает себе на руку все карты товаров этой страны, жетон "покупатель/продавец" соответствующего цвета и 10 драхм. Оставшиеся деньги образуют резерв, располагающийся слева от игрового поля.

Стартовая раскладка



Важно! Греков выбрать нельзя, они являются местными жителями и хозяевами рынка. Перемешайте колоду греческих товаров и положите ее рядом с игровым полем. Остальные карты уберите обратно в коробку, в игре они не понадобятся.

Ход игры

Игра будет продолжаться восемь торговых дней, каждый из которых состоит из следующих фаз:

1. Начало дня
2. Планирование дня
3. Выставление товара
4. Проведение сделок
5. Конец дня

1. Начало дня

Три верхние карты из колоды греков выкладываются в греческий торговый ряд (снизу от игрового поля). Если в колоде греков закончились карты, они больше не выкладываются.

2. Планирование дня

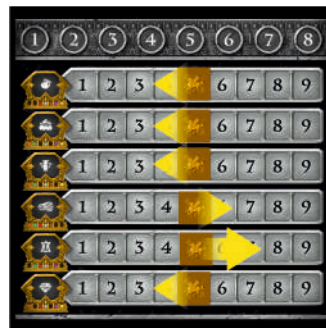
Все игроки тайно выбирают, чем они будут заниматься в этот день: покупать товары или продавать их. Для этого каждый участник берет свой двусторонний жетон и, закрывая ладонью, выкладывает его на стол нужной стороной вверх. Как только все это сделают, жетоны открываются, и подсчитывается количество покупателей и продавцов, после чего происходят первые изменения цен.

● Если **продавцов меньше, чем покупателей**, то цена каждого представленного греками товара **поднимается на 1 драхму** за каждую карту этого товара. Передвиньте маркер цены на треке соответствующего товара на одно деление вправо.



● Если оказалось, что **продавцов больше, чем покупателей**, то цена каждого представленного греками товара **снижается на 1 драхму** за каждую карту этого товара. Передвиньте маркер цены на треке соответствующего товара влево.

● Если **продавцов и покупателей равное количество**, то цена каждого представленного товара **повышается на 1 драхму** за каждую карту этого товара, а на товары, не выставленные на продажу, — **снижается на 1 драхму**. Отразите эти изменения на треке цен.



Пример: два игрока решили продавать товары, а два — покупать. Греки выставили на продажу товары "Ткань", "Меха", "Меха". Значит, стоимость товаров "Ткань" вырастет на 1 драхму, а товара "Меха" — на 2 драхмы. Стоимость же товаров "Специи", "Еда", "Посуда" и "Украшения" снизится на 1 драхму.



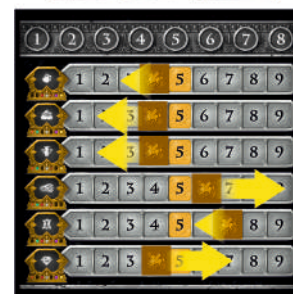
3. Выставление товара

Все игроки-продавцы выбирают не более двух товаров, которые хотят сегодня продать, и выкладывают их в заграничный торговый ряд (сверху от игрового поля) рубашкой вверх. Продавцы могут не выставлять товары на продажу. Когда все продавцы сделали свой выбор, карты одновременно вскрываются, и происходят очередные изменения цен.

● **Цена каждого выставленного на продажу товара уменьшается на 1 драхму за каждую карту этого товара.** Передвиньте маркер цены на треке соответствующего товара влево.

● **Цена каждого товара, не выставленного на продажу, увеличивается на 1 драхму за каждого продавца в этот день.** Передвиньте маркер цены на треке соответствующего товара вправо.

Пример: три продавца выставили на продажу товары "Меха", "Посуда", "Специи", "Посуда", "Еда" и "Специи". Соответственно, "Ткань" и "Украшения", не будучи представленными, дорожают на 3 драхмы каждая (т.к. продавца три), "Еда" и "Меха" снижаются в цене на 1 драхму, "Посуда" и "Специи" дешевлеют на 2 драхмы (т.к. этих карт по две).



Важно! Стоимость товаров не может подняться выше 9 драгм или упасть ниже 1 драхмы.

4. Проведение сделок

Каждому игроку-покупателю предоставляется возможность трижды поучаствовать в торговых сделках, при условии наличия товара на рынке.

Все игроки-покупатели в любом порядке выбирают одну карту товара в любом из двух торговых рядов и кладут на эту карту свой двусторонний жетон.

Важно! Покупателю запрещается класть жетон на товар, за который он не может заплатить. Если игрок не может или не хочет ничего покупать, он оставляет жетон у себя. Можно класть жетон на карты товаров, на которых уже находятся жетоны других покупателей, при этом игрок, первым положивший жетон на эту карту, может поменять свое решение и выбрать новый товар (переложить жетон). В других случаях переключать жетон нельзя.

Когда жетоны участников-покупателей выложены, происходят торговые сделки.

● Если на карте товара находится только один жетон участника, то он выплачивает владельцу товара обозначенную на игровом поле цену и забирает эту карту вместе с жетоном. Деньги за греческие товары отправляются в резерв.

● Если на карте товара находятся несколько жетонов, то среди покупателей, претендующих на этот товар, проводятся торги: каждый из них зажимает в руке любую сумму драхм (не меньше стоимости товара), а затем все участники торгов одновременно раскрывают ладони, и покупатель, предлагающий наибольшую цену, приобретает товар. Победитель торгов выплачивает деньги хозяину товара или в резерв, если покупает греческий товар. Проигравший торги сохраняет поставленные деньги. При равенстве ставок товар никому не продается, поставленные деньги и жетоны покупателей возвращаются владельцам.

Важно! Обратите внимание, что фаза сделок проходит в 3 раунда. Таким образом, каждый игрок может купить от 0 до 3 карт за один торговый день.

◀ 5. Конец дня ▶

● Все заграничные товары, которые участники покупать не стали, продаются местным жителям: владельцы таких карт получают деньги из резерва в соответствии с ценой этих товаров, а карты товаров выходят из игры.

● Товары греков возвращаются на склад (под низ колоды греков).

● Маркер дня передвигается на следующее деление.

● Наступает новый торговый день (см. "Ход игры").

Окончание игры

Игра завершается в конце 8-го торгового дня, и все участники отправляются в родные земли, чтобы продать товары из других стран, то есть происходит подсчет заработанных игроками денег.

Товары продаются поштучно или наборами. Набором являются 3 или более карт, где одна из двух характеристик карты (тип или страна происхождения) совпадает, а другая отличается.

Важно! Свои товары не могут быть частью набора!



Есть карты "Специи (Персы)", "Специи (Египтяне)" и "Специи (Греки)" — эти карты являются набором. Карты "Еда (Варвары)", "Посуда (Варвары)", "Ткань (Варвары)" также являются набором.

За каждый набор из 3 или более карт игрок получает драхмы в соответствии с таблицей:

Количество карт в наборе	Количество драхм за набор
3	27
4	40
5	55
6	70

За каждый заграничный товар, не участвующий в наборах, игрок получает по 6 драхм.

Важно! За каждый свой товар, оставшийся нераспроданным, игрок получает по 1 драхме.

Все участники считают, сколько они выручили средств от продажи товаров в родных краях, и прибавляют оставшиеся у них деньги. Побеждает самый богатый торговец. Если два или более игроков имеют равное количество денег, выигрывает тот игрок, у которого осталось меньше своих товаров. Если по-прежнему ничья, побеждает самый младший из них. В случае невозможности определения лидера, эти игроки празднуют победу вместе.

Приятной игры!



Благодарности

Автор игры благодарит за участие в тестировании, советы и отзывы об игре Петра Тюленева, Юрия Ямщикова, Германа Тихомирова, Ивана Лашина, Андрея Колупаева, Ташу Тележкину, Константина Домашева, Тимофея Никулина, Екатерину Земцову, Сергея Притулу, Александра Еремина, Виктора и Анастасию Скачковых, Василия Рединского, Игоря Ганжу, Артема Платонова, Сергея Усминского, Константина Селезнева, Марию Ефимову, Евгения Грачева, Алексея Коннова, Анатолия Шклярова, Михаила Прохорова, Николая Золотарева, Игоря Склюева, а так же всю Гильдию разработчиков настольных игр (ГРАНИ) за поддержку.

Автор игры: Андрей Александров
Руководство проектом: Антон Сквородин
Художник: Константин Парубов
Редактор: Всеволод Чернов
Корректор: Александра Кабакова
Верстка: Илья Панфилов

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2015 ООО "Гага Трейд". Все права защищены.

