

Ref 109

## Spice Navigator

### Подготовка за играта

Един от играчите се обявява за банкер.

Всеки играч си избира произволно един кораб, който плава под флага на една европейска държава. С този кораб той ще прекося морета и океани.

Играчът получава определена сума пари в зависимост от цвета на кораба.

- Червеният кораб е от Великобритания. Той ще отплува от Ливърпул с 34 паунда.
- Зеленият кораб е от Обединените провинции и ще отплува от Амстердам с 35 паунда.
- Синият кораб е от Франция. Той ще отплува от Лориен с 32 паунда.
- Виолетовият кораб е от Португалия и ще отплава от Лисабон с 30 паунда.
- Жълтият кораб е от Испания. Той ще отплава от Кадис с 30 паунда.

Освен това всеки играч ще получи и изрезка на своя кораб. Той, или тя щетрябва да натовари в него

- Парите, получени от Индийската компания
- Една бъчва, от която ще се използва като провизии.

Всеки играч получава и 3 карти „видове подправки“.

Останалите карти се поставят с лицето надолу отляво на Стоковата борса. Картата „събитие“ се поставя отдясно. Неизползваните карти се поставят настрана и ако е необходимо могат отново да се използват.

Първият играч е този, който трябва да отплува от Амстердам. Другите се редуват по посока на часовниковата стрелка.

В Стоковата борса се оставят четири бъчви на стойност от 5. Именно в тази борса ще се променя стойността на подправките.

### Ход на играта

#### Ходове

Това е тактическа игра. Играчът решава накъде ще върви но и изразходва съответно своите запаси:

- Горната палуба показва изразходването на провизиите, необходими за придвижването
  - 1 квадратче - 0 бъчви от припасите
  - 2 квадратчета – 3 бъчви
  - 3 квадратчета – 5 бъчви
  - 4 квадратчета – 9 бъчви
  - 5 квадратчета – 15 бъчви
  - 6 квадратчета – 20 бъчви
- Палубата побира 50 бъчви с провизии. Можете да следите изразходването на провизиите с дървената бъчва. Когато всеки един кораб напусне своята страна той е с пълна палуба с провизии и можете да поставите бъчвата на числото 50. (2)
- В трюма на кораба се намират чувалите с подправки - 3 подправки, купени от 4 района.

Играчите могат да се движат по игралното поле хоризонтално, вертикално и по диагонала. При промяна на посоката те могат да се движат едно поле надясно и две по диагонала.

## Търговията

- Играчите не са задължени да търгуват при всеки свой ход.
- За да търгуват играчите трябва да влязат в свободно пристанище. Тук те могат да купят 1 до 3 подправки от тази област (цветът на брега е като цвета на чувала с подправките).
- В пристанището може да се влезе само ако в него няма друг кораб освен ако играчът не е поканен със „покана събитие“ (event card), която му позволява да влезе в заето вече пристанище.
- За да купи подправка на цена, определена от Стоковата борса играчът трябва да вземе подправката и да определи нейната миризма. За да потърси помощ той или тя може да ползва списъка с подправките. Ако играчът разпознае аромата на подправката той/тя може да я купи на определената цена. В противен случай трябва да плати двойно и да купи една или повече подправки.
- Възможно е също така да се продадат подправки в пристанището. Играчът може да продаде колкото иска подправки, но по цена, определена в този район от Стоковата борса (цветът на подправката).
- Възможно е също така от пристанището да се купят провизии. Цената е 10 провизии за 1 чувал подправки по цената, по която подправката се продава в този район.
- Играчът няма право да има повече от 12 подправки по едно и също време.
- 

## Колекции при цените на подправките

След като отплува на едно или повече полета и ако евентуално е купил или продал подправки играчът трябва да обърне карта „промяна на цените на подправките“ и да вземе друга такава. Всъщност играчите нямат достатъчно пари да завършат „Пътя на подправките“. За да спечелят пари те трябва да продават на високи цени и да купуват на ниски цени, за да спечелят средства за купуване на провизии и да плават колкото е възможно по-бързо.

За да променят цената на подправките играчите свалят карти за повишение или снижаване в зависимост с какви карти разполагат, от тяхната стратегия или от действията на конкуренцията. Стрелката означава цвета на подправката, която се променя. Кафявата стрелка променя всеки цвят и всеки район. Максималната цена е 9, а минималната 1.

Ако е свалена карта „стока подправка“ със знак ... е необходимо да се вземе една карта „събитие“ и да се изпълнят указанията, отбелязани на нея.

## Край на играта

Победител е този играч, който, след като е напълнил кораба си с три чувала подправки с от всеки един от четирите района пръв се върне сполучливо в европейските морета северозападно от 40 паралел.

## Забележка

Курсовете: играчът може да премине през Суецкия провлак, но понеже самият канал все още не е прокопан играчът трябва да плати 10 паунда за да може неговият товар да бъде пренесен през пустинята преди да наеме кораб от другата страна.