



Гра пропонує відразу декілька варіантів правил.

**Варіант 1.** На карті позначено чотири маршрути. Перед початком гри кожен гравець обирає собі маршрут. Дали жеребом визначається першочерговість ходу. Всі стартують з порту «Одеса». Перший учасник кидає кубик і пересуває свою фішку (корабель) лінією маршруту. Один хід відповідає відстані між кружечками. Аналогічні дії проводять наступні гравці. Виграє той, хто першим прийде в кінцевий пункт призначення – порт «Гданськ».

**Варіант 2.** Це ускладнений 1-й варіант. Тут враховується напрямок вітру. Для цього використовується рулетка вітрів. Перед кожним ходом гравець кидає кубик, після чого крутить стрілку рулетки. В залежності від напрямку руху корабля, дія вітрів впливає по-різному. Коли перша позначка від корабля знаходиться строго по вертикалі або по горизонталі, тоді на нього може впливати (чотири можливих варіанти) попутний вітер, зустрічний вітер або два бокових. В іншому випадку – два попутних або два зустрічних. Якщо стрілка показує попутний вітер, тоді до числа, яке випало на кубіку, додається 2 ходи. Якщо ж вітер зустрічний – мінус 2. Коли вітер боковий – число ходів незмінне. Вітер називається попутним, якщо його напрямок співпадає з напрямком руху корабля. Вітер – зустрічний, якщо його напрямок протилежний до напрямку руху корабля.



Мал. 1

Наприклад, корабель гравця стоїть в т. 1 і починає рух (мал. 1). Перша позначка по маршруту (т. 2) знаходиться по вертикалі на південь від т. 1. Учасник крутить рулетку. Якщо стрілка зупинилась в секторі північного вітру (N), то це означає, що вітер попутний. Якщо стрілка зупинилась в секторі південного вітру (S) – вітер зустрічний. Коли стрілка опинилась в секторах західного (W) або східного (E) вітрів – вітер боковий.

Для інших випадків, коли корабель починає рухатись в точку, яка знаходиться дещо в стороні від горизонтальних і вертикальних напрямків, діє інше правило. Наприклад, корабель знаходиться в т. 1 (мал. 2). Точка 2 знаходиться в південно-східному напрямку від т. 1.



Мал. 2

Якщо стрілка зупинилась в секторі північного (N) і західного (W) вітрів, то це означає, що вітер попутний. Коли стрілка опинилась в секторах південного (S) або східного (E) вітрів – вітер зустрічний.

**Варіант 3.** В цьому варіанті гравці здійснюють пересування фішками (кораблями) в довільному (вибраному ними) напрямку. Фішка може переміщуватися в восьми напрямках на найближчий кружечок. Це дозволяє учаснику самому вибрати собі оптимальний маршрут. Кожен обирає собі експедицію. На картці експедицій вказано список портів, які необхідно відвідати. Порядок відвідування портів гравці визначають самі. Стартувати можна з будь-якого порту, який зазначений в експедиційній картці. Кожен відвіданий порт, за допомогою олівця, фіксується на експедиційній картці і за це отримується призовий жетон. Перемагає учасник, який першим завершить експедицію (14 призових жетонів).

**Варіант 4.** Ще один варіант пропонує гравцям перевозити вантажі по всьому світу. В ньому пересування фішками відбувається, як і в попередньому варіанті. Перед початком гри карточки вантажів перетасовуються і складаються «сорочкою» вверх. Фішки (кораблі) учасників виставляються в будь-який порт на ігровому полі. Після чого гравець, який ходить першим, витягує карточку, на якій вказано, звідки, куди і який вантаж потрібно перевезти. Це обов'язковий вантаж. Учасник починає рухатись в напрямку, звідки необхідно забрати вантаж. Роблячи свій наступний хід, гравець може взяти ще одну карточку. Це попутний (необов'язковий) вантаж, тобто його можна взяти або відмовитися від нього. Якщо відбулась відмова від вантажу, то карточка скидається в колоду зіграних карт і наступним ходом учасник знову може отримати карточку «вантаж». Після того, коли гравець прибув у порт, звідки потрібно перевезти чи то обов'язковий, чи то попутний вантаж, брати карточку «вантаж» йому вже не дозволяється. Спершу він повинен дістатися до пункту призначення.

**Приклад.** Перед початком гри учасник виставив свою фішку (корабель) в порт Кейптаун. Після чого витягнув карточку обов'язкового вантажу №7 Тромсе – Мапуту (електрогенератори) і почав рух до порту «Тромсе». Наступним ходом йому дісталася карточка попутного вантажу № 11 Сінгапур – Гамбург (хімічні речовини). Гравець може відмовитися від вантажу або повернути в порт «Сінгапур» за вантажем.

**Примітка.** Учасник спочатку може доставити обов'язковий вантаж, а потім попутний, якщо це йому вигідно. Наприклад, кінцеве призначення обов'язкового вантажу знаходиться недалеко від відправки попутного.

Припустимо, гравець забрав вантаж з порту «Сінгапур» і почав рух в порт «Гамбург» (на шляху до Гамбурга карточка «вантаж» більше не витягується). Розвантажившись в порту «Гамбург», гравець далі рухається в порт «Тромсе» (на шляху до Тромсе учасник знову може витягнути карточку «вантаж»). Взнявши в порту «Тромсе» вантаж, гравець прямує до «Мапуту». Прибуття в порт «Мапуту» означає, що гравець доставив свій обов'язковий вантаж. Після чого, наступним ходом, знову витягує карточку «вантаж». Тепер вона буде являтися обов'язковим вантажем.

За кожен обов'язковий вантаж учасник отримує два призових жетони, а за кожен попутний – один призовий жетон. Коли вантаж доставлений в порт, карточка «вантаж» скидається в стопку зіграних карт. Якщо в стопці вантажів вже не залишилося, то зіграні карточки перетасовуються і формується нова колода. Виграє той учасник, котрий першим зібрав 10 призових жетонів, але при цьому перевіз два обов'язкових вантажі (або за домовленістю).