Дэрэн Д. Кулер

DEAD RECKONING™

ПРАВИЛА ИГРЫ

Легенды морей

TABLETOP KZ

AEG

Введение

Снова поднялся ветер. Он наполнил паруса и окончательно развеял пушечный дым. Смитти вздохнул с облегчением: судно, только что атаковавшее их, скрылось за горизонтом.

— Я уж решил, что нам конец, парни, — сказал он матросам на артиллерийской палубе. — Думал, что все мы сейчас пойдём ко дну.

— Хватит болтать, мистер Смит! — командным голосом произнесла капитан Керн.

Смитти вздрогнул: капитан и её протеже, юнга Гюнтер, спустились по трапу на артиллерийскую палубу.

— Это была «Чёрная роза», и она ещё вернётся. Её капитан не остановится, пока не потопит наш корабль и не присвоит себе мои сокровища.

Канониры взволнованно посмотрели друг на друга. Каждый раз, когда капитан начинала говорить о своих сокровищах, становилось только хуже. Когда-то давно она нашла на далёком острове странный сундук, и ей никак не удавалось открыть его, сколько бы она ни пыталась. С тех пор это стало её навязчивой идеей и не отпускало на протяжении вот уже многих лет.

С болью в сердце Смитти осознавал, что капитан уже многих потеряла в этом плавании. Ходили слухи, что некоторые скончались от руки капитана — в те моменты, когда она становилась одержимой. Вот уже десять лет она не прекращала искать ключ к сундуку. Смитти старался никогда не смотреть на сундук: любой, кто проявлял к нему слишком много интереса, рисковал своей жизнью.

— Мистер Смит! — рявкнула капитан. — Как там наши запасы пороха?

— В порядке, капитан, — мгновенно ответил Смитти. — Парни зря его не тратили. Нам хватит ещё на три-четыре такие схватки. Но надеюсь, что до этого не дойдёт, капитан, если вам интересно моё мнение.

— Всё равно оставайтесь наготове, мистер Смит, — кивнула капитан и тут же гаркнула: — Гюнтер!

Юнга беспокойно возился с чем-то, спрятанным под рубахой, и подпрыгнул, когда услышал своё имя:

— Я, капитан!

— Скажи коку, чтобы обед был готов через час, — приказала капитан.

— Есть, капитан! — ответил юнга и стремглав умчался вверх по трапу.

Смитти ничего не сказал, но заметил, что висящий на шее у юнги предмет, с которым он возился, был очень похож на старый ржавый ключ…

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Игра Джона Д. Клера для 1–4 участников в возрасте от 12 лет.

ОТ 12 ЛЕТ **1–4 ИГРОКА** **90–120 МИНУТ**

Добро пожаловать на борт!

В настольной игре *«Легенды морей»* вы командуете каперским судном, прокладывающим путь в неизведанные воды. Исследуйте неизвестные острова, получайте влияние, стройте форпосты, охотьтесь за сокровищами, наводите ужас на морях! Действия приблизят вас к достижениям, а когда кто-либо из участников получит четыре достижения, игра закончится.

В своей жажде славы на морских просторах вы не одиноки и соревнуетесь с другими игроками, которые точно так же гонятся за победой, преследуя собственные интересы. Станете ли вы лучшим исследователем, торговцем или капером? Окажется ли ваша стратегия наиболее выигрышной? Когда рассеется дым, игрок, лучше всех справившийся с игровыми задачами и набравший больше всех сокровищ, одержит победу!

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ ОТ РАЗРАБОТЧИКА

Огромное спасибо всем ребятам, тестировавшим *«Легенды морей»*. Игра прошла долгий путь от замысла до финального варианта, и мне кажется, что, как ни с какой другой моей игрой, благодаря обратной связи и вкладу тестировщиков она действительно стала такой, какая есть. Некоторых ребят я хочу назвать отдельно. Это Пейс Уайлдер, Леон Блайт, Рис Грин и Най Грин, которые провели множество тестов и сыграли много партий с рабочими вариантами дополнений *«Сага»*. Также весом вклад сотрудников AEG, в частности Марка Вуттона, проделавшего великолепную работу по развитию игры и внёсшего заключительные штрихи в дизайн, и Джона Зинсера, чей неоценимый вклад, азарт и общее видение игры постоянно двигали дизайн в нужном направлении. Играми, особенно вдохновившими меня на создание *«Легенд морей»* и повлиявшими на дизайн этой игры, стали мои собственные разработки *Mystic Vale* и *Edge of Darkness*, для которых, в свою очередь, источником вдохновения были *«Доминион»*, *Ascension* и *«Роскошь»*, а также *«Серп»* (система достижений), *Wallenstein* (башня для боёв на кубиках) и дополнение *«Серп. Восхождение Фенриса»* (кампания).

СОСТАВ ИГРЫ

- 1 планшет гавани
- 16 фрагментов океана (12 с островами, 4 с открытым морем)
- 4 колоды улучшений (каждая со своей коробочкой): по 25 улучшений и встреч уровней 1, 2 и 4, а также 23 – уровня 3
- 80 монет
- 40 жетонов грузов (30 – номиналом «1», 10 – номиналом «3»)
- 32 жетона базовых/продвинутых обновлений корабля
- 16 маркеров повреждений
- 30 зданий (10 фортов, 10 гарнизонов, 10 форпостов)
- 20 чёрных кубиков
- 1 боевой корабль и 1 планшет боя
- 80 протекторов для карт (для игры нужно всего 48, остальные входят в комплект для замены повреждённых)
- 4 памятки моряков
- 4 памятки структуры хода
- 8 бонусных жетонов достижений
- 3 коробочки для хранения жетонов
- 1 буклет с правилами игры
- 18 карт для одиночной игры
- 1 буклет с правилами одиночной игры
- 1 коробочка для хранения колод игроков

ПЛАНШЕТ ГАВАНИ

ФРАГМЕНТЫ ОКЕАНА

КОРОБОЧКИ ДЛЯ КОЛОД УЛУЧШЕНИЙ

ЧЁРНЫЕ КУБИКИ

КОРОБОЧКИ ДЛЯ ХРАНЕНИЯ ЖЕТОНОВ

МОНЕТЫ

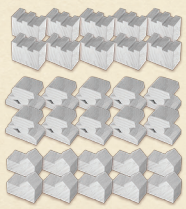
МАРКЕРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

БОЕВОЙ КОРАБЛЬ И ПЛАНШЕТ БОЯ

БОНУСНЫЕ ЖЕТОНЫ ДОСТИЖЕНИЙ

ЖЕТОНЫ ГРУЗОВ

ЖЕТОНЫ БАЗОВЫХ/ПРОДВИНУТЫХ ОБНОВЛЕНИЙ КОРАБЛЯ


ЗДАНИЯ

ПРОТЕКТОРЫ ДЛЯ КАРТ

КАРТЫ ВСТРЕЧ И УЛУЧШЕНИЙ

ПАМЯТКИ

ЛИЧНЫЕ КОМПОНЕТЫ ИГРОКА

У каждого игрока должны быть:

- 1 жетон дока
- 1 миниатюра корабля
- 1 планшет корабля
- 1 маркер пиратского режима
- 1 сундук
- 35 кубиков своего цвета
- 11 маркеров достижений
- *12 протекторов для карт*
- *12 карт с изображением моряков*
- *12 карт свойств моряков*

Три последних набора компонентов образуют колоду из 12 карт моряков (каждая карта – это протектор, в котором изначально находится карта с изображением моряка и соответствующая карта свойства моряка).

У каждого игрока должен быть 1 **капитан**, 1 **боцман**, 1 **казначей**, 1 **старпом**, 1 **пират**, 2 **канонира**, 2 **матроса** и 3 **юнги**. Для удобства поиска на картах с изображением моряков присутствуют цветные печати.

ЖЕТОНЫ ДОКОВ

МИНИАТЮРЫ КОРАБЛЕЙ

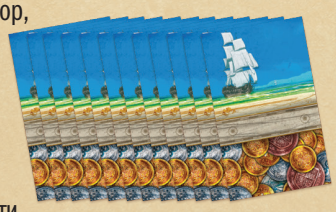
ПЛАНШЕТЫ КОРАБЛЕЙ

СУНДУКИ

МАРКЕРЫ ПИРАТСКОГО РЕЖИМА

МАРКЕРЫ ДОСТИЖЕНИЙ

КУБИКИ В ЦВЕТАХ ИГРОКОВ


ПРОТЕКТОРЫ ДЛЯ КАРТ

КАРТЫ СВОЙСТВ МОРЯКОВ

КАРТЫ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ МОРЯКОВ

¤ *Действительные компоненты могут отличаться от изображённых. Компоненты изображены не в масштабе.*

СХЕМА ПОДГОТОВКИ К

А ПЛАНШЕТ ГАВАНИ

Б ФРАГМЕНТЫ ОКЕАНА

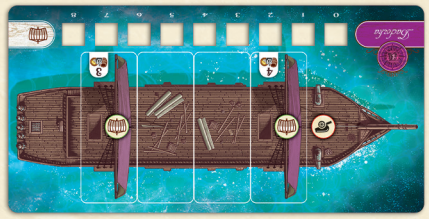
В КОЛОДЫ УЛУЧШЕНИЙ

Д

11 МАРКЕРОВ ДОСТИЖЕНИЙ

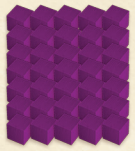
ЖЕТОН ДОКА

МИНИАТЮРА КОРАБЛЯ



ПЛАНШЕТ КОРАБЛЯ

12 КАРТ МОРЯКОВ



35 КУБИКОВ

ПАМЯТКИ

МОНЕТЫ

МАРКЕР ПИРАТСКОГО РЕЖИМА

СУНДУК

Г

ОБЩИЙ ЗАПАС МОНЕТ

Д

СУНДУК

I

МАРКЕР ПИРАТСКОГО РЕЖИМА

IIX

ПАМЯТКИ

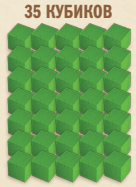
IX

МОНЕТЫ

II

35 КУБИКОВ

III



X

ПЛАНШЕТ КОРАБЛЯ

IV

VII

МИНИАТЮРА КОРАБЛЯ

12 КАРТ МОРЯКОВ

V

VI

11 МАРКЕРОВ ДОСТИЖЕНИЙ

ЖЕТОН ДОКА

А

Б

ФРАГМЕНТЫ ОКЕАНА

В

РЯД 1

РЯД 2

РЯД 3

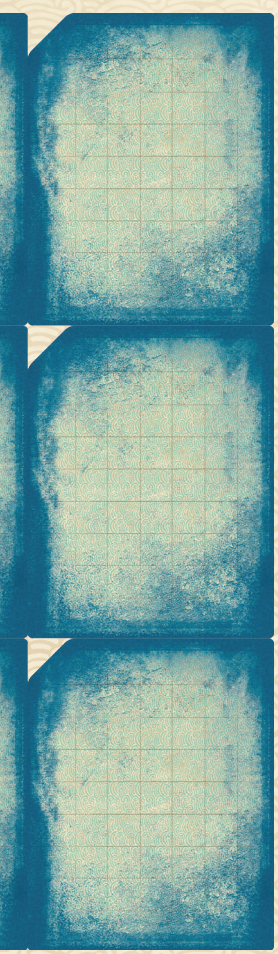
Д

ЛИЧНАЯ ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ:

- 11 МАРКЕРОВ ДОСТИЖЕНИЙ
- 15 МОНЕТ
- 1 СУНДУК
- 35 КУБИКОВ
- 12 КАРТ МОРЯКОВ
- 1 МИНИАТЮРА КОРАБЛЯ
- 1 ПЛАНШЕТ КОРАБЛЯ
- 2 ПАМЯТКИ
- 1 ЖЕТОН ДОКА
- 1 МАРКЕР ПИРАТСКОГО РЕЖИМА

К ИГРЕ

Г ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ:
- МОНЕТЫ
- ЖЕТОНЫ ГРУЗОВ
- ЧЁРНЫЕ КУБИКИ
- МАРКЕРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ
- ЗДАНИЯ
- ЖЕТОНЫ БАЗОВЫХ/ПРОДВИНУТЫХ ОБНОВЛЕНИЙ КОРАБЛЯ
- БОЕВОЙ КОРАБЛЬ
- ПЛАНШЕТ БОЯ



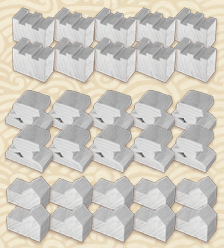
РЯД 4

Г

ЖЕТОНЫ ГРУЗОВ

ЧЁРНЫЕ КУБИКИ

МАРКЕРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ



ЗДАНИЯ

БОЕВОЙ КОРАБЛЬ И ПЛАНШЕТ БОЯ

ЖЕТОНЫ ПРОДВИНУТЫХ ОБНОВЛЕНИЙ КОРАБЛЯ

ЖЕТОНЫ БАЗОВЫХ ОБНОВЛЕНИЙ КОРАБЛЯ

Д

ЖЕТОН ДОКА

11 МАРКЕРОВ ДОСТИЖЕНИЙ

МИНИАТЮРА КОРАБЛЯ

ПЛАНШЕТ КОРАБЛЯ

12 КАРТ МОРЯКОВ

35 КУБИКОВ

ПАМЯТКИ

МОНЕТЫ

МАРКЕР ПИРАТСКОГО РЕЖИМА

СУНДУК

Д

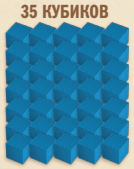
СУНДУК

МАРКЕР ПИРАТСКОГО РЕЖИМА

ПАМЯТКИ

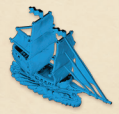
МОНЕТЫ

35 КУБИКОВ



ПЛАНШЕТ КОРАБЛЯ

МИНИАТЮРА КОРАБЛЯ



12 КАРТ МОРЯКОВ

11 МАРКЕРОВ ДОСТИЖЕНИЙ

ЖЕТОН ДОКА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Приведённые далее разделы обозначены буквами и цифрами и соответствуют схеме подготовки к игре и примерам из неё.

А **Положите планшет гавани на стол.**

Б **Подготовьте фрагменты океана.**

Возьмите все фрагменты океана с изображением островов и переверните их лицевой стороной вниз. Случайным образом выберите нужное число фрагментов в зависимости от числа игроков, а остальные уберите в коробку с игрой. При игре вчетвером возьмите 10 фрагментов с островами, при игре втроём – 9, при игре вдвоём – 8.

Затем возьмите 2 фрагмента океана с открытым морем (без изображения островов), на которых не указано число игроков, и добавьте их к выбранным фрагментам с островами.

При игре вдвоём добавьте также оба оставшихся фрагмента с открытым морем (2♟/3♟), при игре втроём добавьте только один фрагмент 3♟.

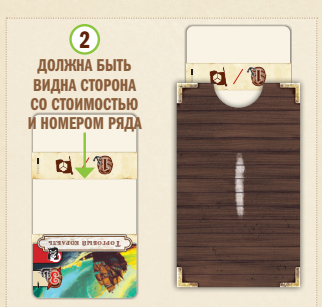
В результате у вас должно быть 2 фрагмента океана с открытым морем при игре вчетвером, 3 – при игре втроём, 4 – при игре вдвоём. Всего у вас должно быть 12 фрагментов океана. Перемешайте их (лицевой стороной вниз) и выложите в виде сетки 4×3, как показано на рисунке.

Переверните лицевой стороной вверх 3 фрагмента океана, лежащих рядом с планшетом гавани.

В **Подготовьте колоды улучшений.**

1. Разделите карты улучшений и встреч на 4 колоды по символу ряда, изображённому в правом верхнем углу *(некоторые карты двусторонние, и символ изображён только на лицевой стороне)*.

2. Перемешайте эти колоды по отдельности, а затем положите их в соответствующие коробочки лицевой стороной вверх так, чтобы верхняя часть карт оказалась в глубине коробочки. Во время игры при взятии карты улучшения из коробочки, старайтесь не переворачивать её, так как некоторые карты двусторонние и содержат тайную информацию на обороте.



3. Положите коробочки рядом с соответствующими рядами островов: коробочка с номером 1 должна оказаться в ближайшем к гавани ряду; следом, во втором ряду, должна лежать коробочка с номером 2 и так далее.
4. Наконец, возьмите 3 карты из коробочки, находящейся в ряду 1, и выложите их по одной лицевой стороной вверх на фрагменты океана, лежащие рядом с планшетом гавани.

Примечание. Перед самой первой партией нужно собрать боевой корабль по инструкции, приведённой на коробочке с ним.

Г **Подготовьте прочие компоненты.**

Сложите в общий запас отдельными стопками жетоны грузов (🟤) и монет (🟡), чёрные кубики, маркеры повреждений (🔥) и здания. Жетоны 🟤 и 🟡 должны находиться в зоне досягаемости всех игроков, поэтому можно организовать их запас с каждой стороны стола. Советуем пользоваться входящими в комплектацию коробочками для хранения жетонов как контейнерами.

Сложите рядом жетоны базовых/продвинутых обновлений корабля, разделив их на стопки с одинаковыми жетонами.

Приготовьте боевой корабль и планшет боя.

Д **Каждый игрок получает:**

I. 1 сундук своего цвета (для хранения 🟡 в секрете от других игроков),
II. 15 🟡, помещаемых в сундук,
III. 35 кубиков своего цвета,
IV. 1 планшет корабля (на деление «0» шкалы плавания кладётся кубик),
V. 1 жетон дока,
VI. 11 маркеров достижений,
VII. 1 миниатюру корабля (размещается в любом месте на планшете гавани; планшет считается одной общей локацией при перемещении),
IIX. 1 маркер пиратского режима,
IX. 2 памятки,
X. колоду из 12 карт моряков, которая перемешивается и кладётся перед игроком лицевой стороной вниз.

Подготовка колоды моряков

В колоду моряков входят следующие карты: 1 **капитан**, 1 **казначей**, 1 **старпом**, 1 **боцман**, 1 **пират**, 2 **канонира**, 2 **матроса**, 3 **юнги**. Поверните карту свойства каждого моряка так, чтобы символ уровня 1 находился внизу, а затем положите на неё карту с соответствующим изображением моряка. Вставьте обе карты в протектор. Термин «карта моряка» относится сразу ко всем картам – изображение, свойство и любые улучшения, – находящимся внутри одного протектора.

Жетоны доков и гаваней

Жетон дока является вашим складом в гавани. Обычно, когда вы получаете 🟤, он кладётся на ваш жетон дока. 🟡 никогда не кладутся на ваш жетон дока, а помещаются в ваш сундук и берутся из него. Ваш жетон дока может находиться на планшете гавани, закрывая собой один из изображённых там городов, либо прямо перед вами, если так удобнее.

Каждый игрок получает 2 случайных бонусных жетона достижений и оставляет себе один из них. Эти жетоны необязательно вводить в игру, но советуем добавить их в вашу первую партию.

Е **Определите первого игрока, возьмите начальные жетоны грузов и карты.**

Игроки берут в руку по 4 верхние карты из своей колоды моряков. Затем случайным образом определяется первый игрок. Он получает 1 🟤, следующий по часовой стрелке игрок – 2 🟤, 3-й игрок (если есть) – 3 🟤, а 4-й игрок (если есть) – 2 🟤 и может повысить уровень одной карты моряка в руке до своего первого хода (см. с. 13). Игроки складывают все полученные ими 🟤 на свои жетоны доков.

ХОД ИГРЫ

Игроки делают ходы по очереди, друг за другом. Ход игрока состоит из двух фаз, проводимых в следующем порядке:

1. **Основная фаза.** В ней происходят все действия на вашем ходу: поднятие парусов, перемещение корабля, загрузка и выгрузка 🟤 и 🟡, розыгрыш карт из руки и использование их свойств, покупка улучшений и розыгрыш встреч.
2. **Завершающая фаза.** После выполнения всех действий наступает время вставить в протекторы новые улучшения, взять новые карты и подготовить поле к ходу следующего игрока. При желании можно также перейти в пиратский режим.

Завершив ход, вы повышаете уровень одной из карт в своей руке, а ваши соперники делают свои ходы.

1 ОСНОВНАЯ ФАЗА

В основной фазе вы можете выполнять сколько угодно перечисленных ниже действий. Действия выполняются в любом порядке, за исключением перемещения корабля, для которого сперва требуется поднять паруса. Вы можете выполнять эти действия сколько угодно раз, если не указано обратное.

- Загрузка / выгрузка / перестановка / сброс за борт 🟤 и 🟡
- Розыгрыш карты из руки
- Поднятие парусов *(один раз за ход)*
- Перемещение корабля
- Покупка карты улучшения или розыгрыш карты встречи в текущем местоположении вашего корабля *(до двух раз за ход)*
- Использование свойства разыгранной карты *(каждое свойство можно использовать лишь раз за ход)*

Например, вы можете разыграть карту, выгрузить 🟤, поднять паруса, загрузить 🟤, переместить корабль, разыграть ещё одну карту, использовать свойство, купить улучшение, загрузить 🟤, снова переместить корабль, разыграть ещё одну карту, разыграть встречу и так далее.

ЗАГРУЗКА / ВЫГРУЗКА / ПЕРЕСТАНОВКА / СБРОС ЗА БОРТ МОНЕТ И ГРУЗОВ

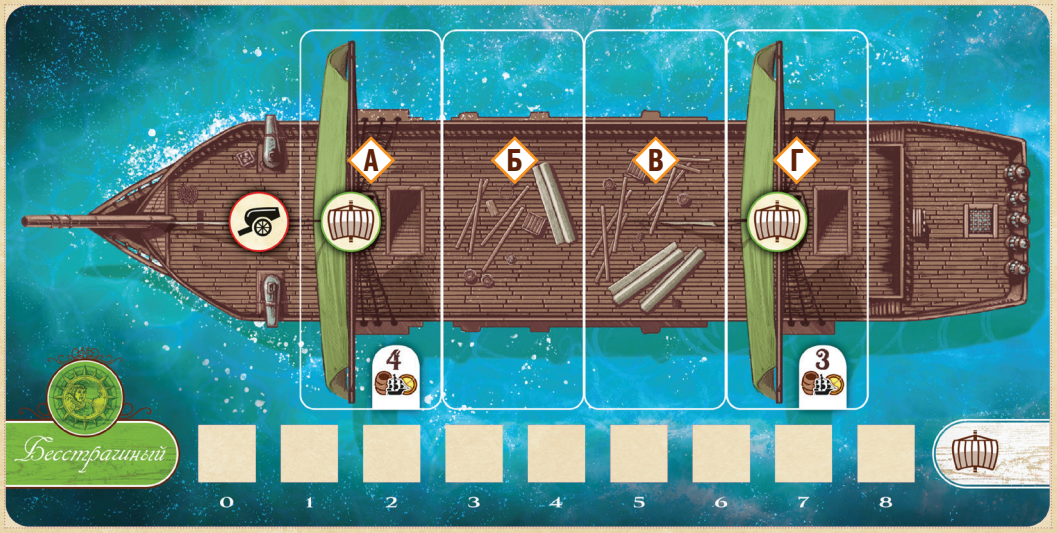
ЗАГРУЗКА

- Всегда, когда ваш корабль находится на планшете гавани, считается, что он в гавани, и вы можете переместить 🟤 с вашего жетона дока в доступные ячейки на корабле.
- Если ваш корабль находится на контролируемом вами острове (см. с. 16), вы можете переместить 🟤 и 🟡 с этого острова в доступные ячейки на корабле. Нельзя выполнять загрузку на острове, который вы не контролируете.

ВЫГРУЗКА

- Если ваш корабль в гавани, вы можете переместить 🟤 с него на ваш жетон дока. 🟡 никогда не кладутся на ваш жетон дока, а помещаются в ваш сундук и берутся из него.
- Если ваш корабль находится на острове, вы можете переместить 🟤 и 🟡 с корабля на остров. Можно выполнять выгрузку даже на том острове, который вы не контролируете.

Если на контролируемом вами острове находится корабль соперника в пиратском режиме, вы не можете выполнять загрузку и выгрузку на этом острове, пока не сразитесь с ним и не одержите победу (см. правила боя на с. 17, а также более подробно про пиратский режим на с. 10 и 12).



На планшете корабля есть 4 ячейки. В первой ячейке А есть парус (🪵) и трюм вместимостью 4 🟤🟤. Следующие две ячейки Б и В пустые, а в последней ячейке Г есть парус и трюм вместимостью 3 🟤🟤. Загружаемые на корабль 🟤 и 🟡 нужно размещать в трюме. Общее количество 🟤 и 🟡 в каждом трюме не должно превышать его вместимость.

Бонусы ячейки, например парус или пушку (🔫), вы получаете, только если в этой ячейке пустой трюм (в котором нет ни 🟤, ни 🟡). Таким образом, в начале игры корабль может перевозить не более 7 🟤 и 🟡 (4 в трюме А и 3 в трюме Г). Если 🟤 или 🟡 загружены в трюм, вы теряете бонусный парус из этой ячейки, пока она не будет освобождена.

ПЕРЕСТАНОВКА

Вы можете **в любой момент** как угодно переставлять 🟤 и 🟡 на корабле (даже во время хода другого игрока, в том числе в ответ на его атаку). Однако, если бой начался, вы уже не можете заниматься перестановкой до его завершения.

СБРОС ЗА БОРТ

Вы можете сбрасывать за борт 🟤 и 🟡. Возьмите их с вашего корабля и верните в общий запас. Можно делать это в ход соперника – в ответ на его атаку до начала боя. В любых других случаях сброс за борт в ход соперника запрещён.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ ИЗ РУКИ

Разыгрывая карту, кладите её на стол перед собой лицевой стороной вверх. Вы можете пользоваться её свойствами сразу, позднее в свой ход или не пользоваться вовсе (см. правила использования свойств на с. 11).

ПОДНЯТИЕ ПАРУСОВ

Это действие можно выполнять лишь один раз за ход и только до перемещения. Подсчитайте количество парусов (🧺) на вашем корабле и на разыгранных вами картах. Поместите кубик на соответствующее деление шкалы плавания на вашем планшете корабля.

Максимальное количество парусов – 8. Помните, что если при поднятии парусов в трюме вашего корабля находится хотя бы 1 🟤 или 🟡, то парус в этой ячейке с трюмом не учитывается.

Примечание. Находясь в гавани или на острове под вашим контролем, при поднятии парусов вы можете учитывать паруса в ячейках, где есть трюм с 🟤 или 🟡. Поскольку загрузку и выгрузку можно выполнять несколько раз за ход, можно считать, что вы сперва всё выгружаете, поднимаете паруса, а затем снова всё загружаете. Однако это не работает на островах, которые вы не контролируете, так как на них нельзя выполнять загрузку.

Фиолетовый игрок начинает свой ход на контролируемом им острове. Он может поднять паруса (🧺) на своём корабле, несмотря на то, что в трюмах есть 🟡/🟤. То есть фактически сначала он всё выгружает, поднимает паруса, а затем снова всё загружает. Игрок передвигает кубик на деление «3» шкалы плавания (2 паруса на корабле и 1 парус на разыгранной карте).

Синий игрок не сможет учитывать паруса (🧺) на своём корабле, пока не выгрузит, не сбросит за борт или не потратит 🟤 из трюмов. Он мог бы выполнить выгрузку и поднять паруса, но поскольку не контролирует остров, он не сможет снова загрузить всё перед отплытием. Синий игрок не хочет ни отдавать фиолетовому игроку свои 🟤, ни сбрасывать за борт, поэтому он учитывает только паруса на разыгранных картах и передвигает кубик на деление «1» шкалы плавания.

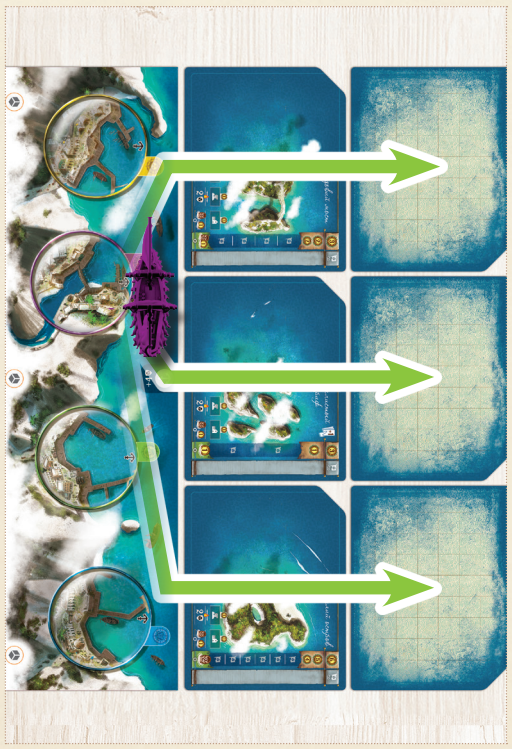
Здесь ситуация похожа на предыдущий пример, но синему игроку очень нужно дважды переместиться за этот ход, а у него в руке всего 1 карта с парусом (). Он мог бы выгрузить на остров из одного трюма, но так как остров контролируется фиолетовым игроком, синий игрок вместо этого сбрасывает за борт (возвращая жетон в общий запас).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОРАБЛЯ

Вы можете перемещать свой корабль на несколько фрагментов, передвигая кубик на шкале плавания на 1 деление влево за каждый фрагмент. Нельзя передвигать кубик за пределы шкалы. Если кубик достиг крайнего левого деления, вы больше не можете перемещаться в этот ход.

Перемещаться можно по горизонтали и по вертикали (но не по диагонали). Планшет гавани примыкает ко всем трём фрагментам океана в ряду 1.

Если вы остановились на ещё не исследованном фрагменте (лежащем лицевой стороной вниз), вы **обязаны** исследовать его. Для этого переверните фрагмент, возьмите верхнее улучшение из коробочки, соответствующей ряду, в котором лежит фрагмент, и положите его лицевой стороной вверх в большую ячейку на фрагменте океана. На этом данное конкретное действие перемещения заканчивается, но вы можете снова выполнить перемещение позднее в этот же ход. При этом **нельзя исследовать более одного фрагмента океана за один ход**. Таким образом, после всех последующих перемещений вы не сможете остановиться на другом неисследованном фрагменте.



Пример. Фиолетовый игрок с 2 парусами () может переместиться на любой из указанных фрагментов.

Зелёный игрок с 2 парусами () перемещается мимо неисследованного фрагмента на следующий неисследованный фрагмент. Фрагмент океана, мимо которого он проплыл, остаётся лежать лицевой стороной вниз. Зелёный игрок исследует фрагмент, на котором закончил перемещение, и переворачивает его лицевой стороной вверх.

Примечание. Корабли соперников никак не мешают вашему перемещению и не блокируют ваш корабль.

Примечание. Можно проплывать мимо неисследованных фрагментов, не исследуя их, но при остановке на неисследованном фрагменте океана вы обязаны его исследовать.

Примечание. Вы обязаны остановиться на фрагменте океана, если собираетесь что-нибудь делать на нём (покупать улучшение, атаковать корабль или взаимодействовать с островом).

ПИРАТСКИЙ РЕЖИМ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Если вы остановились на фрагменте океана, где находится корабль соперника в пиратском режиме (см. с. 12), автоматически начинается бой (см. с. 18). Однако можно проплыть мимо фрагмента океана с кораблём соперника, находящимся в пиратском режиме, чтобы не вступать в бой.

Если вы остановились на фрагменте океана, где находятся несколько кораблей соперников в пиратском режиме, вы должны по очереди вступить в бой с каждым из них до тех пор, пока не проведёте бои со всеми или пока ваш корабль не затонет. Очерёдность боёв вы устанавливаете сами.

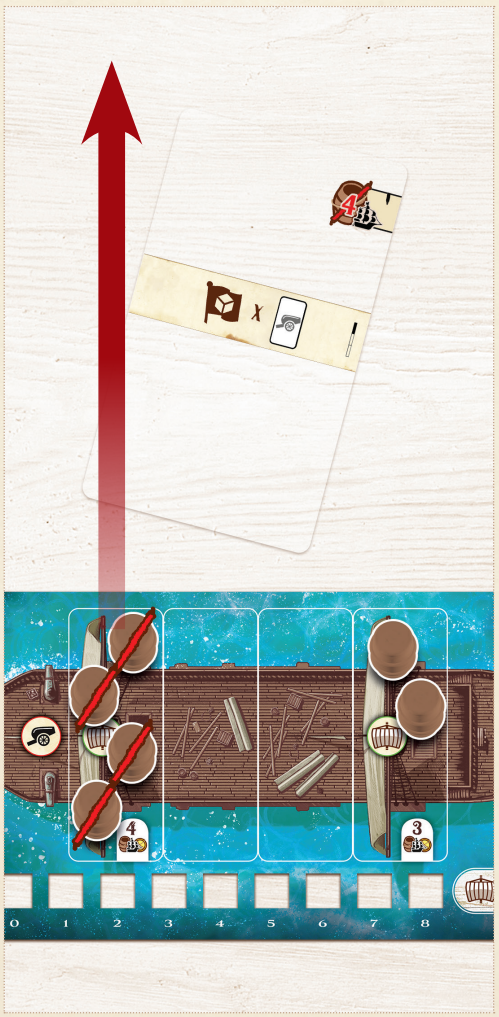
Примечание. Нахождение в пиратском режиме ни на что не влияет в ваш собственный ход, а влияет только на ходы соперников. Чтобы атаковать соперника в свой ход, вы должны использовать чёрный флаг ( ).

ПОКУПКА УЛУЧШЕНИЙ / РОЗЫГРЫШ ВСТРЕЧ

Если в местоположении вашего корабля есть улучшение или встреча, вы можете купить это улучшение или разыграть эту встречу. Свойства карт называют и то и другое улучшениями.

После покупки улучшения его карта вставляется в протектор карты моряка, усиливая её.
На обороте карт встреч содержится тайная информация. В базовой игре встречи происходят только с торговыми кораблями, которые при приобретении также считаются улучшениями.

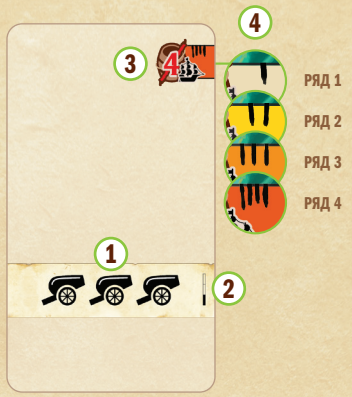
Внимание! В свой ход вы можете купить/разыграть не более 2 улучшений/встреч.



Пример. Покупка этого улучшения стоит 4 . Вы возвращаете 4 со своего корабля в общий запас.

УЛУЧШЕНИЯ

Для покупки улучшения ваш корабль должен находиться в одном месте с ним, а вы должны отдать с вашего корабля количество , равное указанной стоимости. Если на корабле не хватает , купить улучшение нельзя. Заплатив за улучшение, положите его карту рядом с собой лицевой стороной вверх. Вы вставите её в протектор в завершающей фазе хода.



УЛУЧШЕНИЕ

Тематически улучшения обозначают приобретение вашей командой особых навыков и опыта: по мере плавания моряки становятся всё более умелыми.

1. Свойство
2. Слот, занимаемый улучшением (верхний, средний, нижний)
3. Стоимость улучшения
4. Ряд, в котором находилось улучшение

ВСТРЕЧИ

В базовой игре встречи происходят только с торговыми кораблями. Разыграть встречу можно одним из двух способов: **торговлей** или **атакой**.

Торговля. Вы можете купить карту встречи как улучшение (по обычным правилам покупки улучшений). Сделав это, возьмите карту встречи как обычно, не глядя на её оборот. Вставьте карту встречи в протектор между картой с изображением моряка и картой свойства так, чтобы верхняя часть карты торгового корабля была закрыта, а часть, относящаяся к улучшению, – видима.

Атака. Для атаки на торговый корабль не требуется чёрный флаг (☠). Просто переверните карту встречи и используйте её свойство. Обычно это приводит к бою (см. с. 17). После боя, в зависимости от его исхода, обратитесь к тексту последствия победы или поражения на торговом корабле. Проиграв бой, сбросьте торговый корабль (то есть положите карту под коробочку с улучшениями в соответствующем ряду).

СБРОШЕННЫЕ КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ/ВСТРЕЧ

Иногда карты улучшений и встреч сбрасываются. Например, если вы вступаете в бой с торговым кораблём и терпите поражение, эта карта сбрасывается. Кладите все сброшенные карты под коробочку в этом ряду (больше в этой партии они не участвуют).

Пример. На улучшениях[1], полученных за победу в бою с торговым кораблём или при торговле, верхняя часть карты содержит информацию о торговом корабле. Вставляйте карты в протектор так, чтобы они находились между картой с изображением моряка и картой свойства.

[1] Памятка по улучшениям приведена на с. 30.

КАРТА ВСТРЕЧИ (ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА)

1. Возможность торговли (и её стоимость) либо атаки
2. Свойство, получаемое при торговле
3. Слот, занимаемый улучшением (верхний, средний, нижний)
4. Ряд, в котором находилось улучшение

КАРТА ВСТРЕЧИ (ОБРАТНАЯ СТОРОНА)

5. Название
6. Количество кубиков, используемых торговым кораблём в бою
7. Последствия победы и поражения в бою
8. Свойство, получаемое при победе в бою (есть не на всех кораблях)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВОЙСТВА РАЗЫГРАННОЙ КАРТЫ

На картах, разыгранных вами из руки, указано одно или несколько свойств. Использование свойства – это действие, которое вы выполняете в основной фазе (сразу после розыгрыша карты или позднее в свой ход). Использование свойств не является обязательным.

Каждое свойство можно использовать только один раз за ход. Свойства, относящиеся к бою, можно использовать только во время боя и тоже только один раз за ход (даже если вы участвуете в нескольких боях).

Если на разыгранных вами картах много различных свойств, отмечайте их использование кубиками.

Более подробно различные свойства описаны на с. 14–15.

2 ЗАВЕРШАЮЩАЯ ФАЗА

Выполните по порядку следующие шаги:

1. Пополнение карт улучшений/встреч.
2. Выбор режима (пиратский или торговый).
3. Потеря неиспользованных парусов.
4. Вставка улучшений.
5. Сброс карт и взятие новых.

1 ПОПОЛНЕНИЕ КАРТ УЛУЧШЕНИЙ/ВСТРЕЧ

Для каждой пустой ячейки улучшения/встречи на фрагментах океана возьмите карту из коробочки, находящейся в соответствующем ряду, и положите лицевой стороной вверх в эту ячейку. Все карты в коробочках должны лежать лицевой стороной вверх. Старайтесь брать карты из коробочек так, чтобы не видеть оборот карты. Если в каком-либо ряду коробочка пуста, берите карты из ближайшей непустой коробочки с бóльшим номером.

2 ВЫБОР РЕЖИМА (ПИРАТСКИЙ ИЛИ ТОРГОВЫЙ)

Торговый режим используется по умолчанию. Корабли, не находящиеся в пиратском режиме, находятся в торговом.

В этой фазе, если ваш корабль не в гавани, его можно перевести в пиратский режим. Для этого положите ваш маркер пиратского режима под миниатюру корабля или рядом с ней. Корабли в гавани обязаны находиться в торговом режиме, поэтому, заканчивая ход в гавани, убирайте маркер.

3 ПОТЕРЯ НЕИСПОЛЬЗОВАННЫХ ПАРУСОВ

Передвиньте кубик на деление «0» шкалы плавания. Нельзя отложить неиспользованные паруса на следующий ход.

4 ВСТАВКА УЛУЧШЕНИЙ

Если у вас есть отложенные улучшения, теперь их можно вставить в протекторы карт по следующим правилам:

- Добавлять улучшения можно только к картам, разыгранным в этот ход. Нельзя добавлять их к картам, находящимся в руке.
- Нельзя вставлять улучшение в протектор так, чтобы оно закрывало уже имеющееся улучшение или было закрыто им (в картах может быть не более 3 улучшений).
- Разрешается вставлять в один протектор сразу несколько улучшений за раз.
- Нельзя в использовать свойство улучшения в тот же ход, в котором оно было добавлено к карте.

Вставка улучшения в протектор не является обязательной, вместо этого можно отложить улучшение. Однако в конце этого шага у вас может быть не более одного отложенного улучшения – все остальные должны быть вставлены в протекторы.

Если у вас есть несколько улучшений, которые вы не можете вставить в протекторы, отложите все те, которые не можете вставить, но обязательно вставьте все те, которые можете.

ПОЧЕМУ БЫ СРАЗУ НЕ ВСТАВЛЯТЬ УЛУЧШЕНИЯ В ПРОТЕКТОРЫ?

Вам захочется вставить некоторые купленные улучшения в протектор определённой карты в вашей колоде, однако эта карта может не быть разыграна в этот ход. В таком случае возможность отложить улучшение, пока не будет разыграна эта карта, очень полезна.

ПИРАТСКИЙ РЕЖИМ

Пиратский режим – это хороший способ защитить острова от соперников. Также он полезен, когда вы желаете вступить в бой. Отрицательная сторона этого режима заключается в том, что, если соперник заканчивает перемещение на фрагменте с вами, вы обязаны вступить в бой с ним, даже если не готовы. Если во время хода другого игрока корабль любого соперника останавливается на фрагменте океана с вашим кораблём и вы находитесь в пиратском режиме, вы немедленно вступаете в бой с ним. Соперники могут перемещаться по полю мимо фрагмента с вашим кораблем, чтобы не вступать в бой.

Если вы проигрываете бой, в дополнение к обычному исходу ваш корабль переходит в торговый режим – уберите маркер пиратского режима.

Если вы выигрываете бой и находитесь на острове, вы успешно блокируете остров. Это означает, что активный игрок до конца своего хода не может ни размещать, ни убирать с этого острова кубики влияния, а также ни загружать, ни выгружать и .

Кроме того, он не может атаковать никакие здания на острове. Но после боя он по-прежнему может купить улучшение или разыграть встречу на этом фрагменте (независимо от исхода боя, если его корабль не затонул).

Примечание. Если ваш соперник начинает свой ход на одном фрагменте океана с вашим кораблём, находящимся в пиратском режиме, он не обязан вступать в бой с вами и может спокойно уплыть. Однако он может и вступить в бой, даже не имея чёрного флага. Ваша блокада острова по-прежнему действует, поэтому он никоим образом не может взаимодействовать с островом, пока не вступит с вами в бой и не победит.

5 СБРОС КАРТ И ВЗЯТИЕ НОВЫХ

Положите все разыгранные в этот ход карты в личную стопку сброса. Все неразыгранные карты остаются у вас в руке. После этого возьмите карты из вашей колоды.

Если в вашей колоде закончились карты, а вам нужно взять ещё, перемешайте карты в личной стопке сброса и сформируйте новую колоду.

Обычный предел руки – 6 карт, а добор – 4. Следовательно, если у вас в руке осталось 0, 1 или 2 карты, вы возьмёте 4 карты. Если же у вас в руке осталось 3 карты и более, вы просто берёте карты, пока их не станет 6.

Предел руки можно увеличить некоторыми игровыми свойствами. В частности, каждый контролируемый остров с таким символом увеличивает предел руки на 1. Если ваш предел руки уменьшается во время хода соперника (например, вы теряете контроль над островом с символом), вам не нужно сбрасывать карты до нового предела.

Число карт, которые вы берёте, можно временно увеличить свойством с бонусной картой. За каждый разыгранный в этот ход символ бонусной карты вы берёте дополнительно 1 карту. Это свойство не увеличивает ваш предел руки, а только число взятых карт. Таким образом, если разыграть слишком много таких свойств за один ход, они попросту сгорят.

Пример. В свой ход вы разыграли 2 карты, дающие бонусную карту. В конце хода по обычным правилам вы взяли бы 4 карты, но поскольку у вас есть 2 свойства с бонусной картой, вы возьмёте 6. Однако у вас в руке осталась 1 карта, а предел руки – 6. Следовательно, вы возьмёте только 5 карт.

ВАРИАНТ ПЕРЕМЕШИВАНИЯ КАРТ

Карты в вашей колоде могут заметно отличаться друг от друга по толщине, в зависимости от того, сколько улучшений в них вставлено. При перемешивании колоды вы легко сможете отличить самую толстую карту от самой тонкой. Если вам это не нравится, мы предлагаем следующее решение: после перемешивания колоды вы просите игрока, сидящего справа от вас, назвать число от 1 до 6, снимаете с верха колоды столько карт, сколько назвал игрок, и кладёте их под низ колоды. Также можно бросать шестигранный кубик, чтобы случайным образом определять число снимаемых карт. И хотя вы по-прежнему будете знать, где находится самая тонкая и самая толстая карты в колоде (что само по себе нормально), у вас не будет возможности решать, где они окажутся (что было бы уже жульничеством).

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

По завершении вашего хода, в любой момент до начала следующего, вы можете повысить уровень одной карты моряка в руке. Обычно это делается, пока ходят другие игроки. Также это можно сделать в ответ на атаку соперника, до того как начнётся бой. Если вы не повысили уровень карты до своего следующего хода, сделайте это перед тем, как его начать.

Для повышения уровня карты моряка выньте из протектора карту свойства, поверните её на 180° (или переверните – при повышении с уровня 2 на уровень 3) и вставьте в протектор так, чтобы был виден следующий уровень. Карта остаётся у вас в руке, и её можно использовать уже в следующий ваш ход.

В памятках, входящих в состав игры, приводятся свойства карт на разных уровнях. В правой нижней части карт схематично изображены свойства следующего уровня.

Пример. Вы повышаете уровень своего **матроса** с 1 до 2. Вы вынимаете карту свойства, поворачиваете её на 180° и снова вставляете в протектор. Чтобы повысить уровень со 2-го до 3-го, переверните карту свойства на другую сторону.

СВОЙСТВА КАРТ

Если на карте есть несколько свойств, разделённых **зелёной вертикальной линией**, их можно использовать независимо друг от друга.

Если на карте есть несколько свойств, разделённых **красной косой чертой**, вы должны выбрать, какое из них использовать.

Серый символ на белой карте означает «число таких символов на этой карте». Сам по себе этот символ не учитывается как один из изображённых.

Пример. У карты **юнги** 4-го уровня есть два отдельных свойства. Можно использовать любое из них или оба (в любом порядке), причём в разные моменты вашего хода.

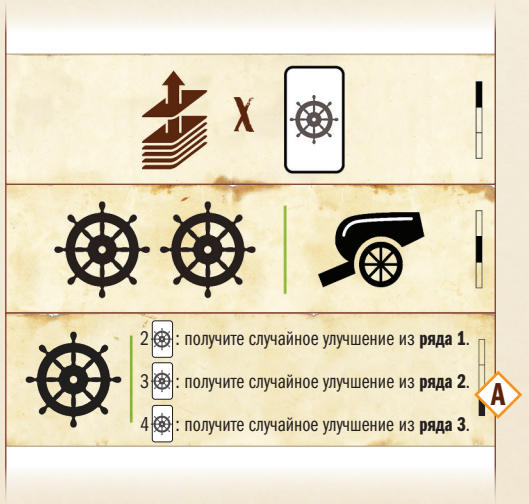
Пример. У карты **боцмана** 4-го уровня есть четыре свойства. Она даёт штурвал (⎈) (слева от зелёной вертикальной линии), а также одно из трёх свойств, разделённых красными косыми чертами.

[СИМВОЛ] X [СИМВОЛ]: Это условное обозначение того, что иначе пришлось бы долго описывать текстом. Оно означает, что вы получаете то, что указано слева от **X**, за каждый экземпляр того, что указано справа от **X**, на этой карте. Вы получаете только то, что указано слева. Символ, указанный слева, никогда не считается «символом на карте» для подобных свойств.

Пример. На этой карте изображены 3 пушки (🔫). Поместите 1 кубик влияния (🚩) за каждую пушку на этой карте.

Пример. Это свойство приносит указанный бонус в зависимости от количества штурвалов (⎈) на карте. В данном случае бонус – это взять верхнее улучшение из коробочки в соответствующем ряду и отложить его. В конце хода вы вставите его в протектор. Посмотрите на верхнюю карту в коробочке: если это торговый корабль или какая-то другая встреча, уберите её обратно и посмотрите на следующую карту. Продолжайте делать так, пока не найдёте первое улучшение (а не встречу), и возьмите его.

Конкретно эта комбинация (A) позволит получить верхнее улучшение из ряда 2 и дополнительно взять до 3 новых карт (поскольку имеется 3 штурвала).



ПОЛУЧЕНИЕ И ТРАТА МОНЕТ И ГРУЗОВ

Когда вам предписывается получить или отдать 🪙 или 🛢, также будет указано, куда вы получаете эти 🪙/🛢 или откуда их тратите. Если изображён якорь (⚓), вы получаете 🪙/🛢 в гавани и кладёте их на свой жетон дока (🪙 отправляются в ваш сундук). Если изображён корабль (⛵), вы получаете 🪙/🛢 прямо на корабль. Если 🪙/🛢 не помещаются на корабле, вам придётся освободить место и сбросить за борт или выгрузить эти или другие 🪙/🛢. Ваш сундук считается частью вашей гавани. В любой момент, когда правило или свойство предписывает вам добавить или убрать 🪙 в гавани, используйте свой сундук.

Возьмите из общего запаса 1 🛢 и положите на ваш жетон дока.

Возьмите из общего запаса 1 🪙 и положите на ваш корабль.

Возьмите из общего запаса 4 🛢 и разделите их как угодно между вашим кораблём и жетоном дока.

Отдайте 2 🛢 с вашего корабля.

Отдайте 2 🛢 с вашего корабля или с жетона дока (можно по 1 с корабля и с жетона).

СВОЙСТВА

ПАРУС. Это свойство не используется как действие. Паруса, изображённые на разыгранных картах, учитываются при поднятии парусов.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ ВЛИЯНИЯ. Это свойство можно использовать, только когда ваш корабль находится на фрагменте океана с островом. Поместите кубик вашего цвета в пустую ячейку А острова. Если на нём нет пустых ячеек, выберите ячейку с кубиком соперника и замените его кубик своим (верните заменённый кубик сопернику).

Примечание. Если какое-либо свойство (например, пирата) приносит вам сразу несколько кубиков влияния (🏴), вы должны использовать все эти кубики влияния перед тем, как делать что-либо ещё. Нельзя использовать только часть кубиков, а часть отложить на более поздний момент хода. Распространяя влияние, вы можете разместить сколько угодно кубиков на острове, а ЗАТЕМ провести проверку контроля острова (см. с. 16). Получив контроль над островом, поместите дополнительный кубик в область постоянных кубиков Б. Вы не проводите проверку после размещения каждого кубика, если ничего не делаете в промежутке между их размещением.

ПРОИЗВОДСТВО. Это свойство позволяет выполнить производство на острове. Для производства вам не нужно контролировать остров или находиться на фрагменте океана с островом, хотя обычно вы будете выбирать для производства контролируемый вами остров (или тот, над которым планируете вскоре установить контроль), чтобы загрузить произведённые 🛢/🪙 на корабль. Присутствие на острове корабля, находящегося в пиратском режиме, не запрещает вам выполнять это действие.

При производстве на острове разместите на нём 🛢 и/или 🪙, изображённые в правой нижней части фрагмента Д. Фрагменты океана с открытым морем увеличивают производство на соседних островах. Остров при производстве приносит дополнительно 1 🪙 за каждый соседний фрагмент с открытым морем, на котором изображена 🪙 и указывающая на него стрелка Г. Также производство на острове увеличивается на 1 🪙 и 1 🛢, если там есть форпост В.

БОНУСНАЯ КАРТА. Это свойство нельзя использовать в основной фазе. В завершающей фазе за каждое такое свойство, разыгранное в этот ход, вы берёте дополнительно 1 карту (превышать предел руки по-прежнему нельзя). Таким образом, оно принесёт вам дополнительные карты на следующий ход, а не на этот.

НЕХВАТКА КУБИКОВ

Если вам нужен один или несколько кубиков, а в вашем запасе их нет, можно забрать нужное количество своих кубиков с любых островов (но не из области постоянных кубиков!) и использовать их в качестве недостающих. Однако нельзя забирать кубики, если при этом произойдёт смена контроля над островом.

СВОЙСТВА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЯ. Это свойство позволяет построить любое здание на контролируемом вами острове за указанную стоимость. Для этого не нужно находиться на фрагменте океана с этим островом. Контролируя остров (см. с. 16), вы контролируете и все здания на нём. Каждый раз, когда контроль над островом переходит от одного игрока к другому, убирайте с него все здания. Присутствие на острове корабля в пиратском режиме не запрещает вам выполнять это действие.

ЧЁРНЫЙ ФЛАГ. Это свойство позволяет вступить в бой с кораблём выбранного соперника на фрагменте океана с вашим кораблём или в гавани с вашим кораблём. Подробно бои описаны на с. 17.

Примечание. Режим, в котором находится ваш корабль, не влияет на использование этого свойства для атаки корабля соперника.

ПУШКА. Каждая ваша пушка приносит 1 боевой кубик в бою. Кроме того, с пушками связано множество свойств, и они хорошо комбинируются при вставке в один и тот же протектор.

БОЙ: бросьте 2 кубика.

БОЕВЫЕ СВОЙСТВА. Любое свойство, начинающееся со слова «**БОЙ**», можно использовать только в бою. Пример боя с использованием боевых свойств см. на с. 20–21.

ШТУРВАЛ. Этот символ сам по себе ничего не приносит, но с ним связано много других свойств, и они хорошо комбинируются при вставке в один и тот же протектор.

БАЗОВОЕ

ПРОДВИНУТОЕ

ОБНОВЛЕНИЕ КОРАБЛЯ. Это свойство позволяет обновить корабль. Жетоны обновлений бывают двух типов: базовые и продвинутые. После оплаты стоимости этого свойства выберите доступный жетон обновления корабля соответствующего типа и поместите его в пустую ячейку вашего корабля.

Если все ячейки на корабле заняты (жетонами или начальными свойствами), положите новый жетон в качестве замены поверх уже имеющегося или в ячейку с начальным свойством. Не сбрасывайте закрываемые жетоны: вы получите за них очки в конце игры, а также они учитываются в достижении **«Судно первого класса»** (см. с. 22).

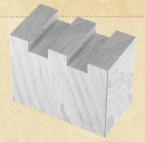
РЕМОНТ ПОВРЕЖДЕНИЙ. Это свойство позволяет убрать 1 с корабля. Иногда у него есть стоимость (в этом примере – 2 с корабля или с жетона дока).

УЛУЧШЕНИЯ, УЧИТЫВАЕМЫЕ В КОНЦЕ ИГРЫ. Свойства с фиолетовыми рамками учитываются только в конце игры (см. с. 23).

Пример. Этот остров контролируется фиолетовым игроком. Он построил форт ( ) и форпост ( ) своим **старпомом** 3-го уровня E за 4 и 2 соответственно. Теперь другие игроки не смогут взаимодействовать с островом, пока не обзаведутся свойством, позволяющим игнорировать форты. Производство на острове принесёт дополнительно 1 и 1 Ж помимо 1 3.

ТИПЫ ЗДАНИЙ

В игре есть 3 типа зданий. На каждом острове может находиться не более одного здания каждого типа. Каждое здание в конце игры приносит 1 игроку, контролирующему остров.



Форты ( ) защищают острова. Если вы контролируете остров с фортом, другие игроки не могут взаимодействовать с этим островом (размещать и убирать кубики, производить, загружать/выгружать /) даже при помощи свойств карт (если только свойство прямо не указывает на игнорирование фортов). В то же время другие игроки по-прежнему могут покупать улучшения и разыгрывать встречи на фрагменте с вашим фортом.

Игрок, чей корабль находится на острове с фортом соперника, может атаковать форт ради его уничтожения (наличие чёрного флага при этом не требуется). Описание такого боя см. в разделе «Бой корабля игрока со зданием» на с. 20.

Форпосты ( ) увеличивают производство. Каждый раз, когда на острове с форпостом выполняется производство, он приносит дополнительно 1 и 1 . Форпосты нельзя атаковать.

У **гарнизонов ( )** такие же свойства, как у фортов, но они слабее в бою. При этом каждый раз, когда на острове с гарнизоном под вашим контролем оказывается корабль другого игрока (даже если просто проплывает мимо), этот корабль немедленно получает 1 .

КОНТРОЛЬ ОСТРОВА

На каждом острове есть несколько ячеек для кубиков А (в каждой может находиться 1 кубик) и область постоянных кубиков Б (без ограничения по количеству).

Считается, что вы контролируете остров, если выполняются оба условия:

- У вас на острове больше кубиков, чем у любого другого игрока (с учётом постоянных).
- Ваших кубиков на острове больше, чем пустых ячеек для кубиков.

Примечание. Вы можете выполнять загрузку и только с контролируемых вами островов. Кроме того, контроль островов приносит вам дополнительные в конце игры, что изображено в правом верхнем углу планшета острова.

Пример. Если у вас больше всех кубиков на Акульем острове, в конце игры вы получите 6 В. Второй по количеству кубиков игрок получит 5 Г, а третий – 4 Д. Не на всех островах есть награда за третье место. Более подробно подсчёт описан на с. 22–23.

Пример. В данном случае никто не контролирует остров. У фиолетового игрока кубиков ( ) не больше, чем пустых ячеек.

Пример. Фиолетовый игрок добавляет кубик ( ). Теперь он контролирует остров, а значит, добавляет ещё постоянный кубик Е.

ПОСТОЯННЫЕ КУБИКИ

Каждый раз, когда вы получаете контроль над островом, помещайте дополнительный кубик в область постоянных кубиков, находящуюся вдоль правой стороны фрагмента (не кладите кубик в ячейку!). Этот кубик учитывается при определении игрока, контролирующего остров, и его нельзя убрать. Если вы несколько раз получаете и теряете контроль над одним островом, у вас будет несколько постоянных кубиков на нём.

Пример. Позднее синий игрок использует 1 влияние ( ), чтобы поместить свой кубик ( ) в оставшуюся пустую ячейку Ж, а затем ещё 2 влияния, чтобы заменить 2 фиолетовых кубика ( ) синими З. Теперь у синего игрока 3 кубика на острове, а у фиолетового – 2, и синий игрок получает контроль над островом. Он помещает дополнительный кубик в область постоянных кубиков И, и теперь у него 4 кубика против 2 кубиков фиолетового игрока.

Примечание. Иногда после того, как в свой ход вы разместите или уберёте кубик, другой игрок получит контроль над островом. Если такое произошло, он немедленно помещает постоянный кубик на остров.

БОИ

БОЙ: бросьте 2 кубика.

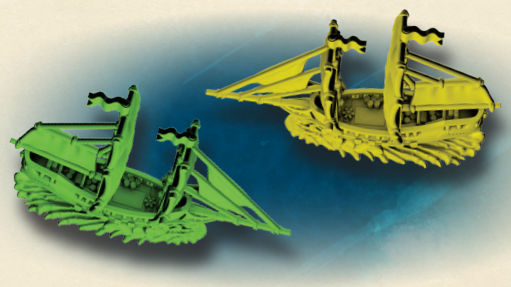
Бои бывают трёх видов: корабль игрока с нейтральным объектом, корабль игрока с кораблём другого игрока, корабль игрока со зданием (см. «Бой корабля игрока со зданием» на с. 20).

Выигрывать бои помогают пушки () и боевые свойства. В свой ход можно поучаствовать сразу в нескольких боях, но каждую пушку и каждое боевое свойство разрешается использовать только один раз в ход. Если в свой ход вы собираетесь участвовать в нескольких боях, вам придётся решить, сколько пушек и боевых свойств использовать в первом бою, а сколько оставить на потом.

Нельзя вступить в бой с одним и тем же кораблём, зданием или нейтральным объектом более одного раза за ход. Например, если вы перемещаетесь на фрагмент океана с кораблём соперника, находящимся в пиратском режиме, и вступаете с ним в бой, вы не сможете затем атаковать этот корабль в тот же ход.

НЕХВАТКА КУБИКОВ

Даже в бою, когда вам нужен один или несколько кубиков, а в вашем запасе их нет, можно забрать нужное количество своих кубиков с любых островов (но не из области постоянных кубиков!) и использовать их в качестве недостающих. Однако нельзя забирать кубики, если при этом произойдёт смена контроля над островом.



Ни один игрок не может разыгрывать карты после начала боя. Все карты нужно разыграть до броска кубиков в боевой корабль.

Вы можете сбрасывать за борт и после того, как была объявлена атака на ваш корабль, но до броска кубиков в этом бою.

БОЙ КОРАБЛЯ ИГРОКА С НЕЙТРАЛЬНЫМ ОБЪЕКТОМ

Такой бой происходит, когда вы атакуете объект, с которым встретились (например, торговый корабль). Разыграйте бой, выполнив по порядку 5 шагов:

1. Взятие боевых кубиков.
2. Бросок боевых кубиков.
3. Боевые свойства.
4. Боевой корабль.
5. Определение исхода.

Примечание. Некоторые свойства позволяют вам повысить уровень нижней карты в вашей колоде. Если по какой-либо причине вы не можете это сделать, повысьте уровень карты, следующей после неё.

1 ВЗЯТИЕ БОЕВЫХ КУБИКОВ

Количество имеющихся у вас боевых кубиков зависит от количества пушек. Одна пушка изображена на вашем планшете корабля, и вы можете разыгрывать дополнительные карты из руки с одной или несколькими пушками и/или боевыми свойствами. Возьмите из личного запаса 1 кубик за каждую используемую пушку. На обратной стороне карты встречи указано, сколько боевых кубиков у врага . Возьмите указанное число чёрных кубиков.

2 БРОСОК БОЕВЫХ КУБИКОВ

Одновременно бросьте сразу все боевые кубики (и свои, и соперника) в верхнюю часть боевого корабля с высоты его мачт и немедленно отыграйте все взрывы (см. с. 19).

3 БОЕВЫЕ СВОЙСТВА

Вы можете в любом порядке использовать любые доступные боевые свойства, хотя делать это необязательно.

4 БОЕВОЙ КОРАБЛЬ

См. «Боевой корабль» на с. 19.

5 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИСХОДА

Используйте свойство, указанное на обратной стороне карты встречи, в зависимости от исхода боя (победы или поражения). Если у выигравшего бой игрока ещё нет достижения **«Легенда»** (см. с. 21), он кладёт на это достижение кубик.

Корабль с 5 и более тонет (см. с. 21).

БОЙ МЕЖДУ КОРАБЛЯМИ ИГРОКОВ

Бой между кораблями игроков происходит, когда вы используете чёрный флаг (🏴‍☠️) с улучшения либо когда заканчиваете своё перемещение на фрагменте океана с кораблём соперника, находящимся в пиратском режиме.

Разыграйте бой, выполнив по порядку 5 шагов:

1. Взятие боевых кубиков.
2. Бросок боевых кубиков.
3. Боевые свойства.
4. Боевой корабль.
5. Определение исхода.

1 ВЗЯТИЕ БОЕВЫХ КУБИКОВ

Сначала активный игрок (чей ход сейчас идёт) определяет, сколько боевых кубиков он возьмёт – по правилам боя корабля игрока с нейтральным объектом. Затем, до определения общего количества своих боевых кубиков, неактивный игрок может разыграть из руки карты с пушками или боевыми свойствами. Если любой из игроков находится на контролируемом им острове, он получает дополнительно 1 боевой кубик за каждое здание на нём. Если игрок был атакован в гавани, он получает дополнительно 4 боевых кубика.

> **Примечание.** Разыгранные неактивным игроком карты остаются в игре до следующей завершающей фазы этого игрока. Их свойства можно использовать в следующий ход этого игрока, как будто тогда они и были разыграны. Это относится к пушкам и боевым свойствам, так как ими можно пользоваться только один раз за ход, и использование их в ход другого игрока означает, что владеющий ими игрок всё ещё может воспользоваться ими и в свой ход.

Поскольку каждую пушку и каждое боевое свойство можно использовать один раз за ход, это означает, что, если игрок 1 атакует игрока 4 и игрок 4, защищаясь, разыгрывает карту с пушкой, эта карта остаётся в игре. Если затем игрок 2 в свой ход атакует игрока 4, тот может снова воспользоваться этой пушкой, а потом воспользоваться ещё раз, если его атакует игрок 3, и ещё раз в свой ход.

2 БРОСОК БОЕВЫХ КУБИКОВ

Одновременно бросьте сразу все боевые кубики (и свои, и соперника) в верхнюю часть боевого корабля с высоты его мачт и немедленно отыграйте все взрывы (см. с. 19).

3 БОЕВЫЕ СВОЙСТВА

По очереди, начиная с активного игрока, каждый игрок может использовать одно боевое свойство или спасовать. Так продолжается, пока оба игрока друг за другом не спасуют, после чего этот шаг завершится, и можно будет перейти к шагу 4. Использование боевых свойств необязательно. Каждое боевое свойство можно использовать только один раз за ход.

4 БОЕВОЙ КОРАБЛЬ

См. «Боевой корабль» на с. 19.

5 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИСХОДА

Проигравший в бою кладёт 1 🔥 на свой планшет корабля. По умолчанию это единственное последствие проигрыша. Если у победившего в бою игрока ещё нет достижения **«Легенда»** (см. с. 21), он кладёт на него кубик. По умолчанию это единственное последствие выигрыша.

Если проигравший в бою корабль находился в пиратском режиме, он переходит в торговый режим.

Если бой произошёл из-за того, что вы переместились на фрагмент с кораблём другого игрока, находившимся в пиратском режиме, и вы проиграли бой, вы оказываетесь блокированы и не можете взаимодействовать с островом, где произошёл бой.

Корабль с 5 и более 🔥 тонет (см. с. 21). Возможно такое, что оба корабля затонут в одном бою. Может быть и так, что игрок победит в бою, но его корабль затонет. Воспринимайте это как пиррову победу, *ведь ваша цель в итоге была достигнута, но ценой потери корабля.*

БОЕВОЙ КОРАБЛЬ

Планшет боя разделён на несколько зон.

- Если любая часть кубика соприкасается с какой-либо зоной, он считается находящимся в этой зоне.
- Если кубик лежит под углом и в зоне, и на её выступающей границе, он считается находящимся в этой зоне.
- Всегда, когда кубик целиком оказывается на выступающей границе между зонами, его следует сразу же перебросить. Перебрасывайте до тех пор, пока все кубики не окажутся в той или иной зоне.

Отыграйте кубики в следующем порядке:

1. Взрывы.
2. Боевые свойства.
3. Добыча.
4. Повреждения.
5. Определение победителя.

1 Взрывы А

Каждый кубик в этой зоне нужно забрать и снова бросить в боевой корабль вместе с 1 дополнительным кубиком того же цвета. Если в этой зоне несколько кубиков, бросьте их все вместе с дополнительными кубиками. Продолжайте до тех пор, пока в зоне взрыва не останется кубиков.

2 Боевые свойства

В бою с нейтральным объектом или при атаке здания просто воспользуйтесь своими боевыми свойствами (в любом порядке).

В бою между кораблями игроков участники, начиная с активного игрока, по очереди применяют по одному своему боевому свойству или пасуют. Так продолжается, пока оба игрока не спасуют друг за другом.

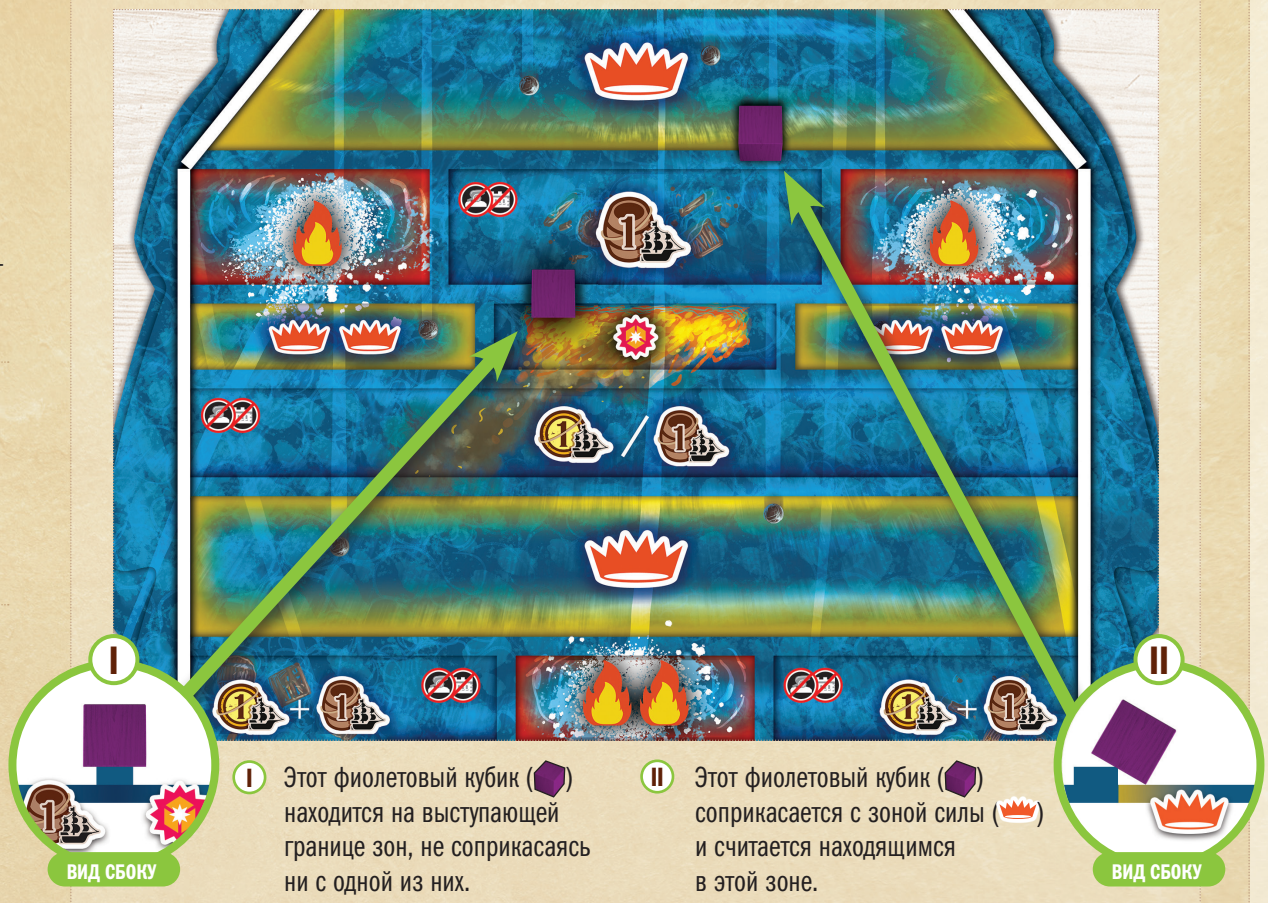
Если боевое свойство приводит к попаданию какого-либо кубика в зону взрыва, отыграйте его согласно описанию шага 1 перед применением следующего боевого свойства.

3 Добыча В

(Пропустите этот шаг в боях со зданиями.)

Каждый кубик, находящийся в одной из этих зон, убирается и приносит своему владельцу указанные /○ из общего запаса. Их нужно разместить в доступных ячейках с трюмами на корабле или на острове, где происходит бой, либо вернуть обратно в общий запас.

В бою с нейтральным объектом (то есть с торговым кораблём) добычу получаете только вы.



I Этот фиолетовый кубик ( ) находится на выступающей границе зон, не соприкасаясь ни с одной из них. Его нужно перебросить.

II Этот фиолетовый кубик ( ) соприкасается с зоной силы ( ) и считается находящимся в этой зоне.

4 Повреждения Г

Каждый кубик, находящийся в одной из этих зон, нужно убрать, а его владелец наносит 1 кораблю соперника за каждый символ повреждения в зоне, выкладывая на его планшет корабля.

> **Примечание.** Нанесение повреждений не влияет на вашу победу в бою.

5 Определение победителя Б

Каждый кубик в этих зонах приносит 1 или 2 силы в бою (как изображено). Сторона с наибольшей силой выигрывает бой. В случае ничьей выигрывает активный игрок (чей сейчас ход).

БОЙ КОРАБЛЯ ИГРОКА СО ЗДАНИЕМ

Если ваш корабль находится на острове с фортом или гарнизоном соперника, вы можете атаковать эти здания своим действием, даже без чёрного флага. Форпосты атаковать нельзя.

Нельзя атаковать здание, если на острове есть корабль соперника, находящийся в пиратском режиме. Перед тем как атаковать форт и/или гарнизон, вы должны выиграть автоматически начавшийся бой против корабля соперника, заставив его перейти в торговый режим. Нельзя использовать для защиты зданий в боях корабли и карты моряков.

Если на острове находится корабль соперника в торговом режиме, он не провоцирует бой. Следовательно, если игрок хочет защитить остров своим кораблём, он должен перевести его в пиратский режим в конце своего хода.

Отыграйте атаку на здание, выполнив 5 обычных шагов боя между кораблями игроков, но со следующими исключениями:

1. **Взятие боевых кубиков.**
   Защищающийся получает 5 боевых кубиков при наличии форта, 2 кубика при наличии гарнизона или 7 кубиков при наличии и того и другого. Он не может использовать пушки ни с карт, ни с корабля.
2. **Бросок боевых кубиков.**
   Без изменений.
3. **Боевые свойства.**
   Только атакующий может использовать боевые свойства.
4. **Боевой корабль.**
   - ✖ Ни один игрок не получает добычу.
   - ✖ Атакующий корабль получает 🔥 как обычно.
5. **Определение исхода.**
   - ✖ Как и в бою между кораблями игроков, если корабль проигрывает бой, то получает 1 🔥.
   - ✖ Если корабль выигрывает бой, форт и/или гарнизон убираются.

Примечание. Символ 🚫 означает, что это боевое свойство нельзя использовать в боях со зданиями.

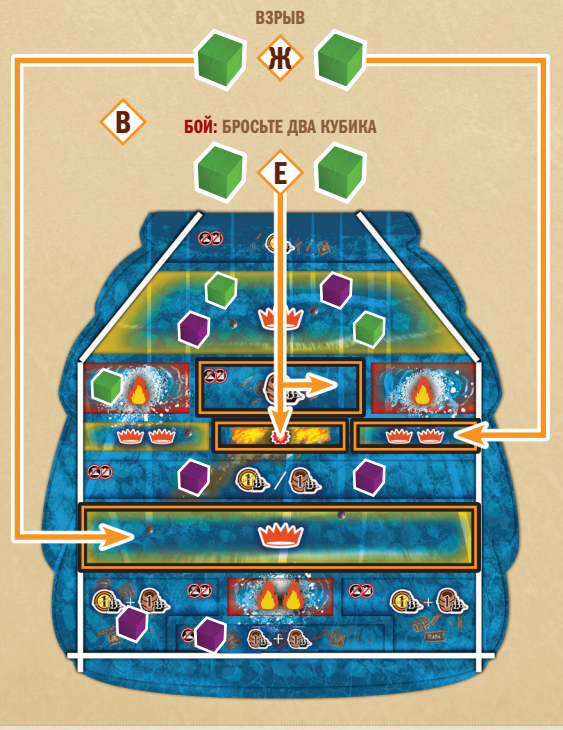
ПРИМЕР БОЯ МЕЖДУ КОРАБЛЯМИ ИГРОКОВ

Фиолетовый – активный игрок. Он перемещает свой корабль на тот же остров, что и зелёный игрок. У фиолетового игрока есть чёрный флаг (☠) на карте **капитана** 3-го уровня, и он атакует зелёного игрока.

1. Фиолетовый игрок подсчитывает общее количество своих пушек (☎).
   А У фиолетового игрока 2 пушки на корабле, 3 пушки на карте **канонира** и 1 пушка на карте **матроса**. Фиолетовый игрок в этот ход не собирается участвовать в нескольких боях, поэтому объявляет, что использует все 6 своих пушек.

2. Теперь зелёный игрок решает, играть ли ему карты из руки, и подсчитывает свои пушки. Он разыгрывает карту **канонира** 2-го уровня и карту **юнги** 1-го уровня.
   Б У зелёного игрока 1 пушка на корабле, 1 пушка на карте **канонира** и 1 пушка на карте **юнги**. Неактивный игрок всегда использует все свои пушки, так что у зелёного игрока их 3.

3. Бросок кубиков! Бросьте одновременно все 9 кубиков (6 фиолетовых 🟣 и 3 зелёных 🟢) в боевой корабль В.
4. Фиолетовый игрок (активный) может использовать боевое свойство, но поскольку он пока выигрывает в бою (2 его кубика в зоне силы (👑) против 2 кубиков соперника в той же зоне, а при ничьей выигрывает атакующий), он решает спасовать. Использовать свойство «Бросьте 2 кубика» Г рискованно: броском можно задеть уже имеющиеся кубики, и они могут лечь неудачно.
5. Затем зелёный игрок решает воспользоваться свойством «Бросьте 2 кубика» Д. Один из его кубиков попадает в зону взрыва 💥, а другой – в зону добычи 🪙 Е, поэтому он сразу берёт кубик из зоны 💥, а также 1 кубик из личного запаса и бросает оба.
   Оба брошенных кубика Ж оказываются в зонах 👑👑 и 👑.



ПРИМЕР БОЯ МЕЖДУ КОРАБЛЯМИ ИГРОКОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

6. Теперь уже фиолетовый игрок решает воспользоваться свойством «Бросьте 2 кубика» (3). Ему везёт: один из кубиков выбивает зелёный кубик из зоны и оказывается в зоне добычи + . Однако зелёный игрок по-прежнему побеждает в бою (3 силы против 2). Второй кубик фиолетового игрока оказывается в зоне .
7. У зелёного игрока не осталось боевых свойств, и он обязан спасовать.
8. Фиолетовый игрок использует свойство «Получите 1 », дающее ему 1 силу в бою, и перехватывает лидерство (3 силы против 3).
9. Зелёный игрок пасует.
10. Фиолетовый игрок пасует.
11. Бой завершается, и игроки получают добычу. Зелёный игрок получает 1 , а также 1 или на свой корабль. Фиолетовый игрок хорошо провёл бой: он получает на корабль 5 , 2 и на выбор – 2 и/или .
12. Отыгрываются кубики в зонах повреждений . У зелёного игрока есть кубик в зоне , поэтому корабль фиолетового игрока получает 1 .
13. Наконец, определяется исход. При ничьей (3 кубика против 3) зелёный игрок проигрывает, и его корабль получает 1 . Фиолетовый игрок побеждает в бою. Если у него ещё нет достижения **«Легенда»**, он кладёт на него свой кубик (см. раздел «Достижения» справа).

БОЙ: БРОСЬТЕ ДВА КУБИКА

ПОТОПЛЕННЫЕ КОРАБЛИ

Если в конце боя у корабля есть 5 и более, он тонет. Если корабль получил 5-е в разгар боя (например, по боевому свойству), сначала завершается бой, а потом корабль тонет. Если корабль получил 5-е не во время боя, он тонет немедленно.

При потоплении корабля вы теряете все находящиеся на нём . Если на корабле находилось менее 5 , вам придётся отдать дополнительные из вашего сундука, чтобы довести их количество до 5 . Отдаваемые таким образом отправляются в сундук игрока, потопившего ваш корабль, либо в общий запас, если корабль был потоплен не игроком. Находящиеся на корабле не теряются при его потоплении.

Поместите корабль в гавань, уберите с него все , переведите корабль в торговый режим и передвиньте кубик на деление «0» шкалы плавания.

Если к потоплению вашего корабля приложил руку другой игрок (нанёс 5-е – в бою, либо гарнизоном, либо свойством карты), он получает теряемые вами (они отправляются ему, а не в общий запас) и кладёт их в свой сундук.

ДОСТИЖЕНИЯ

В игре есть 9 достижений, изображённых в верхней части планшета гавани. Выполнив требования достижения, немедленно положите свой маркер достижения в ячейку, чтобы показать, что вы его получили. Одно достижение могут получить несколько игроков.

Возможно такое, что вы выполните требования сразу нескольких достижений в ход соперника.

Выложенный маркер достижения нельзя убрать (даже если игрок перестаёт выполнять его требования).

Достижения бывают следующие:

✸ **Легенда**

Выиграйте своим кораблём 4 боя не со зданиями. После выигрыша каждого из первых трёх боёв (не со зданием) кладите на это достижение 1 кубик. На четвёртый раз верните эти кубики в личный запас и выложите маркер достижения.

> **Примечание.** «Выиграть своим кораблём бой не со зданием» означает победу в бою против нейтрального объекта (например, торгового корабля) либо против корабля соперника. Успешная защита здания и победа над зданием не учитываются.

✸ **Морские волки**

Повысьте 3 карты до 4-го уровня. Первые два раза, когда вы повышаете уровень карты до 4-го, кладите на это достижение 1 кубик. На третий раз верните эти кубики в личный запас и выложите маркер достижения.

ДОСТИЖЕНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

✸ **Гроза морей**
Потопите корабль. Выложите маркер достижения, первый раз потопив корабль другого игрока.

✸ **Строитель**
Контролируйте 5 и более зданий.
Если одномоментно на контролируемых вами островах находятся 5 зданий, немедленно выложите маркер достижения.
Если впоследствии количество зданий на контролируемых вами островах становится меньше 5, вы не теряете это достижение.

✸ **Капиталист**
Наберите 30 монет или более в сундуке.

> **Примечание.** Даже несмотря на то, что монеты в сундуке хранятся в секрете, вы не можете замалчивать факт получения этого достижения. Набрав 30 монет или более в сундуке, вы обязаны объявить о получении этого достижения и выложить маркер.

✸ **Поселенец**
Выложите маркер достижения, если в областях постоянных кубиков на островах есть 6 или более ваших кубиков.

✸ **Судно первого класса**
Приобретите 4 обновления корабля. Как только вы приобрели четвёртое обновление, выложите маркер достижения. Помните, что учитываются все жетоны обновлений на корабле (даже закрытые другими жетонами).

✸ **Исследователь**
Количество фрагментов океана, которые нужно исследовать для получения этого достижения, зависит от числа игроков:

- 2 игрока – 5 фрагментов,
- 3 игрока – 4 фрагмента,
- 4 игрока – 3 фрагмента.

Каждый раз, когда вы исследуете фрагмент океана, кладите на это достижение 1 кубик. Исследовав нужное количество фрагментов океана, верните эти кубики в личный запас и выложите маркер достижения.

> **Примечание.** В ситуации, когда вы уже точно не сможете выполнить условия этого достижения, верните все кубики в личный запас.

✸ **Искусный торговец**
Верните 12 бочек со своего корабля и/или жетона дока обратно в общий запас и выложите маркер достижения.

> **Примечание.** Вы должны вернуть сразу все 12 бочек. Это не то же самое, что потратить бочки; возврат этих 12 бочек в общий запас больше ничего не принесёт.

✸ **Бонусные жетоны достижений (необязательное правило)**
Если вы хотите, чтобы в самой первой партии игра задала вам направление для применения различных стратегий, или если, будучи уже опытным игроком, вы захотите поменять ритм игры, советуем использовать бонусные жетоны достижений.

Раздайте взакрытую по 2 жетона каждому игроку в начале партии. Игроки оставляют себе один из них и кладут лицевой стороной вниз перед собой.

В конце игры участники открывают жетоны. Каждое полученное достижение, указанное на жетоне, приносит бонусные 2 монеты.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Если в конце хода у активного игрока есть 4 маркера достижений или более на планшете гавани, срабатывает условие окончания игры. Все остальные игроки делают по одному последнему ходу, и игра заканчивается (игрок, в ход которого сработало условие окончания игры, не получает дополнительный ход). В конце своего последнего хода каждый игрок должен взять новые карты по обычным правилам. Их можно использовать в любых боях, но их уровень нельзя повысить.

После того как игрок сделал свой последний ход, для замещения его кубиков влияния на островах соперники должны потратить два действия распространения влияния вместо одного. Кроме того, если игрок, сделавший свой последний ход, вступает в бой (своим кораблём или зданиями), он получает дополнительно 2 боевых кубика на этот бой.

После того как все игроки сделали последний ход, подсчитайте свои монеты.

ПОДСЧЁТ

Достижения
Игроки получают монеты в соответствии с ценностью полученных достижений.

Монеты в сундуках, на кораблях и островах
Игроки подсчитывают все монеты в своих сундуках, на кораблях и контролируемых островах.

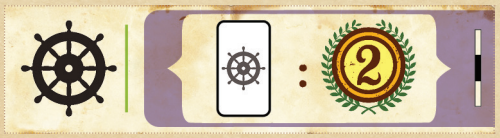
Здания
Игроки получают 1 монету за каждое здание (/ /) на контролируемых островах.

ПОДСЧЁТ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

УЛУЧШЕНИЯ, УЧИТЫВАЕМЫЕ В КОНЦЕ ИГРЫ

Получите 1 за каждые имеющиеся у вас 3 (на жетоне дока, корабле или контролируемых островах).

Получите 1 за каждый остров без ваших кубиков.



Получите 2 за каждый штурвал (*) на этой карте.

* **Примечание.** Улучшения, позволяющие копировать другие улучшения, не могут копировать эти свойства в конце игры.

Улучшения
Игроки получают 1 за каждые 2 улучшения (вставленные в протекторы или отложенные).

Обновления корабля
Игроки получают 1 за каждое базовое обновление корабля и 2 за каждое продвинутое обновление корабля. Обновления, закрытые другими обновлениями, тоже приносят .

Улучшения, учитываемые в конце игры
Игроки получают по всем свойствам своих улучшений, действующим в конце игры.

Острова
Игроки подсчитывают кубики влияния на каждом острове.

- Игрок, имеющий наибольшее количество кубиков на острове, получает количество , равное самому большому числу в правом верхнем углу фрагмента океана.
- Второй по количеству кубиков игрок получает количество , равное второму по величине числу.
- Аналогично и для третьего игрока, однако не на всех островах за третье место полагаются .

Если у двух и более игроков равенство в борьбе за какое-либо место, все они получают за следующее место. При равенстве за третье место претенденты не получают .
При определении наибольшего количества кубиков пустые ячейки для кубиков на островах считаются кубиками воображаемого игрока, который не получает . Возможно такое, что воображаемый игрок поборется за 1, 2 или 3-е место.

Игрок с наибольшим количеством монет одерживает победу!
В случае ничьей претенденты подсчитывают все пушки на своём корабле и всех картах колоды и берут столько же кубиков (при необходимости можно забрать кубики с островов). Все эти кубики разом бросаются в боевой корабль. Отыграйте взрывы, но не используйте боевые свойства. Игрок с наибольшей силой в бою одерживает победу. Если по-прежнему ничья, устройте повторный бой. В подобных боях при равенстве результатов одновременно могут участвовать более 2 игроков.

Пример. У фиолетового и зелёного игроков по 3 кубика на этом острове и ничья за первое место. Они оба получают по 5 (за второе место). На острове есть 2 пустые ячейки, а у синего игрока лишь 1 кубик, поэтому он не получает награду за третье место.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик:
Джон Д. Клер

Иллюстрации и графический дизайн:
Иэн О'Тул

Проектный директор:
Николас Бонджиу

Производство:
Дэвид Лепор и Адельхейд Циммерман

Графика и вёрстка буклета правил:
Стефани Густафссон

Редактор буклета правил:
Пол Гроган (Gaming Rules!)

Корректоры:
Райан Дэнси, Люк Петершмидт, Джон Гуденаф

Художественный текст:
Шон Карман

Скульптор:
Ник Нациос

Редакторы:
Джон Д. Клер, Люк Петершмидт, Марк Вуттон

Развитие:
Джош Вуд, Джон Зинсер

Проектный менеджер по развитию:
Марк Вуттон

Русская версия игры подготовлена компанией Tabletop KZ.
Редакция выражает благодарность Кириллу Егорову, Денису Карпенко, Андрею Багрикову, Роману Дженбазу, Тамаре Чудновской, Евгении Акбашевой, Анастасии Ефремовой, Елене Даценко, Всеволоду Чернову, Анастасии Кузнецовой и Павлу Комиссарову за помощь в подготовке русского издания.

© 2023 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Drive Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA.

Dead Reckoning, Card Crafting System и все связанные марки являются ™ или ® и © там, где указаны Alderac Entertainment Group, Inc. или Джон Д. Клер.

Все права защищены. Сделано в Китае.

КАК ИГРАТЬ В «ЛЕГЕНДЫ МОРЕЙ»

В этом разделе приводятся советы по различным стратегиям.

ПИРАТ

Если вы любите открытое море, скрип палубы под ногами, приятное натяжение снастей в руках, плещущийся в желудке ром и застывшую кровь на сабле, значит, пиратская жизнь вам подходит. В море все люди свободны: они могут делать и брать всё, что только пожелают. Уважать нужно только капитана, команду и, главное, самого себя.

Пираты берут себе всё, что захотят, и пошли к чёрту все те, кто утверждает обратное! Если у вас хватает сил на то, чтобы присвоить что-нибудь себе, считайте, что оно ваше. Голодный пират захватывает порт и забирает себе все съестные припасы. Когда ему нужны деньги, он топит торговое судно и оставляет себе ценный груз. А когда хочется крови, для разделки отлично подойдёт любой капер.

Каждый новый остров – отличное укрытие! А уж форпост вообще конфетка!

Но жить нужно по морским законам. Нельзя нападать, не вывесив пиратский флаг, иначе настигнет неудача. Крадя сокровища, нужно бросить в воду монетку с носа корабля, а не то за долгом придёт мертвец. А уж если довелось убить в море человека, скиньте туда его тело. Живущие на глубине твари всё равно возьмут своё, и если им этого не дать, они сцапают вас.

- Ищите улучшения с пушками и боевыми свойствами.
- Не оставляйте нетронутым ни один торговый корабль.
- Сделайте ставку на **капитана**, **канониров** и/или **боцмана**.

КАПЕР

Море – далеко не безлюдная пустыня, хотя некоторые говорят обратное. На всём протяжении горизонта господствует корона, и на океане в том числе. Но разве губернатор один может уследить за всем морем? Конечно, нет. Да и зачем ему это, если он может купить лояльность каперов? Солдаты легко подпадают под влияние догм, а вот капер – настоящий профессионал.

Каперы обеспечивают исполнение закона на море и борются с пиратством. Торговцев, пытающихся спрятать свою наживу, не делясь налогами с губернатором, нужно наказывать. Исследователям дозволяется действовать только в рамках закона. Вот пусть они и расширяют земли короны, а не то их вышвырнут с морей или отправят на корм рыбам – потому что вне рамок закона они становятся хуже пиратов. Ведь что может быть хуже кражи монеты? Кража земли!

Это кража у короны, и каперам платят, чтобы такого не происходило.

Капер обязан поддерживать дисциплину. Пушки всегда должны быть чистыми и заряженными. Обо всех новых открытиях нужно уведомлять губернатора, хотя по контракту команда капера имеет право рассчитывать на небольшой процент с премий, полагающихся за такие услуги. Торговцы и исследователи находятся по одну сторону, пока действуют в рамках закона, а вот пиратов всегда нужно пускать ко дну.

- Ищите баланс между улучшениями для боя и контроля островов.
- Грабьте торговцев или торгуйте с ними, контролируйте несколько островов и производите на них, где только можете.
- Сделайте ставку хотя бы на одного **юнгу**, **пирата** и/или **матроса**.

ТОРГОВЕЦ

Море – это в первую очередь деньги, и никак иначе. За землями короны есть другие богатые ресурсами земли, приносящие солидный куш морякам. Золото – символ богатства, и оно берётся из моря. Бесконечные острова с несметными сокровищами только и ждут, пока их откроют! На некоторых и правда встречается золото, но могут быть также редкие травы, специи, предметы старины – бесконечное разнообразие! Нужно только делиться с губернатором, иначе он присвоит себе вообще всё, до чего дотянется, а нас кинет в долговую тюрьму.

Цифры – это стихия торговца. Целые народы занимаются торговлей, но обычно такой масштабной, что это всё только усложняет. В плане личной выгоды это совсем не то. У торговца с кораблём куда больше возможностей. Мы торгуем так, как большинству народов попросту невыгодно. Команда торгового корабля может обеспечить себя деньгами до конца жизни. Но и опасностей у нас хоть отбавляй: штормы, дикие животные и особенно пираты.

Жизнь торговца не сахар: гнёшь спину, а платят потом меньше, чем обещали… И опасностей хватает: сражения с пиратами уносят больше жизней мореплавателей, чем осмеливаются признавать. Зато выгода такова, что нет отбоя от желающих стать частью команды, даже если поначалу им приходится таскать ящики.

- Торгуйте с другими торговыми кораблями, ищите улучшения, приносящие дополнительное производство на островах.
- Контролируйте и охраняйте небольшое количество высокодоходных островов, усиливайте их зданиями и регулярно выполняйте на них производство.

- Сделайте ставку на **старпома**, **казначея** и/или **юнгу**.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Многие говорят, что в море можно только разбойничать, прославиться или сорвать куш. Но люди не понимают, что море открывает и иную возможность. Бодрящий попутный ветер и щекочущее ожидание неизвестной цели – вот настоящая награда! Нет большей радости, чем поднять паруса в незнакомых водах или ступить на берег с девственно чистым песком. Разве какие-то богатства могут сравниться с таким опытом?

Мало кому в жизни доводится испытывать исследовательский трепет. К сожалению, такая жизнь не из дешёвых, и лишь немногие могут её позволить. В первую очередь это губернаторы, ищущие способ расширить владения короны, иногда – скучающие капитаны или аристократы, спонсирующие экспедицию или даже лично её возглавляющие. Их мотивы могут быть сомнительными, но они заражают окружающих своей радостью на пути следования к неизвестной цели, а это уже немало.

Исследования – это трепет в ожидании новых открытий. Найти не отмеченный на карте остров – сокровенное желание любого исследователя. Что там, впереди? В большинстве случаев ничего, кроме прекрасного нетронутого моря. Иногда, бывает, удаётся открыть новый вид животных, обнаружить природное чудо или найти загадочный предмет. Но нельзя недооценивать то ощущение тайны, которое движет нами и делает возможными важные открытия, приносящие славу и удачу.

Главное – остерегаться пиратов, и всё будет отлично.

- Сразу нацельтесь на улучшения с парусами, ищите возможность покупки на самых далёких островах, где находятся самые значительные улучшения, и используйте их силу, чтобы сделать победный рывок в конце.
- Плывите далеко и как можно раньше. Имея много парусов, нацельтесь на исследование новых островов в 3-м и 4-м рядах – и ради их ценности, и для контроля. Соперники не смогут забираться так далеко с той же периодичностью.
- Сделайте ставку на **матроса**, **пирата** и/или **боцмана**.

ПАМЯТКА ПО КАРТАМ МОРЯКОВ

Карты моряков – это 12 карт вашей колоды, находящиеся в протекторах. Каждая из них считается одной картой, состоящей из карты с изображением моряка, карты свойства и до 3 улучшений, вставленных в один протектор.

Изначально карта моряка состоит из карты с изображением моряка и карты свойства. В верхней части карты с изображением моряка есть рисунок, а оставшаяся часть карты прозрачная. Карты свойств двусторонние и сделаны из картона, а не из пластика. На этих картах 4 свойства 1, 2, 3 и 4-го уровней (по 2 с каждой стороны). Карты с изображением моряков и карты свойств сделаны таким образом, чтобы после их совместной вставки в протектор был виден лишь текущий уровень карты.

В средней части карты есть 3 слота для вставки улучшений: верхний, средний и нижний. В протекторе карты моряка может находиться не более 5 карт: карта с изображением моряка, карта свойства и до 3 улучшений.

КАПИТАН

УРОВЕНЬ 1 Получите 1 парус ( ).

УРОВЕНЬ 2 Чёрный флаг ( ) и 1 штурвал ( ).

УРОВЕНЬ 3 Чёрный флаг, 1 штурвал и боевое свойство, которое нельзя использовать в боях со зданиями: выиграв бой, получите на корабль 1 за каждый штурвал на этой карте.

УРОВЕНЬ 4 То же, что у **капитана** 3-го уровня, плюс пушка ( ) и боевое свойство, приносящее на корабль 2 (вдобавок к 1 за каждый штурвал на карте **капитана**).

ЮНГА

УРОВЕНЬ 1 Получите 1 на жетон дока.

УРОВЕНЬ 2 Получите 2 на жетон дока. Кроме того, если вы находитесь в гавани (⚓), можете отдать 2 и убрать 1 с корабля.

УРОВЕНЬ 3 Получите 3 на жетон дока. Кроме того, можете отдать 2 (с корабля или жетона дока) и убрать 1 с корабля (независимо от того, где он находится).

УРОВЕНЬ 4 Получите 4 на жетон дока и/или на планшет корабля (в любой комбинации). Кроме того, можете бесплатно убрать 1 с корабля (независимо от того, где он находится).

СТАРПОМ

УРОВЕНЬ 1 Получите 1 на жетон дока.

УРОВЕНЬ 2 Постройте 1 здание, оплатив указанную стоимость (с корабля или жетона дока). Ваш корабль необязательно должен находиться на острове, чтобы строить там, но вы должны его контролировать.

УРОВЕНЬ 3 Постройте до 2 зданий, оплатив указанную стоимость (с корабля или жетона дока). Ваш корабль необязательно должен находиться на острове, чтобы строить там, но вы должны его контролировать.

УРОВЕНЬ 4 Постройте до 3 зданий, оплатив указанную стоимость (с корабля или жетона дока). Ваш корабль необязательно должен находиться на острове, чтобы строить там, но вы должны его контролировать.

БОЦМАН

УРОВЕНЬ 1 Получите 1 на жетон дока.

УРОВЕНЬ 2 Получите 1 на жетон дока. 1 штурвал ().

УРОВЕНЬ 3 1 штурвал, а также свойство, либо приносящее 1 на жетон дока, либо позволяющее отдать 3 (с корабля или жетона дока) за базовое обновление корабля ().

УРОВЕНЬ 4 1 штурвал, а также свойство, либо приносящее 1 на жетон дока, либо позволяющее отдать 3 или 6 (с корабля или жетона дока) за базовое или продвинутое обновление корабля () соответственно.

Примечание. Обновления корабля можно использовать, пока они не накрыты другими обновлениями (в том числе в тот ход, когда они были приобретены).

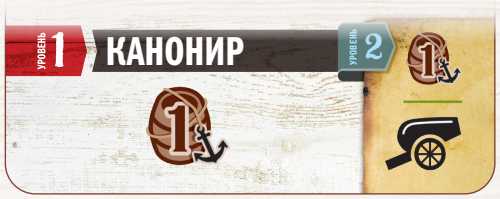
КАНОНИР

УРОВЕНЬ 1 Получите 1 на жетон дока.

УРОВЕНЬ 2 Получите 1 на жетон дока. 1 пушка ().

УРОВЕНЬ 3 Получите 2 на жетон дока. 1 пушка и боевое свойство, позволяющее бросить 2 кубика в боевой корабль.

УРОВЕНЬ 4 Получите 2 на жетон дока. 1 пушка и боевое свойство, позволяющее бросить 2 кубика в боевой корабль, и ещё одно боевое свойство, позволяющее убрать один из ранее брошенных кубиков, чтобы нанести 1 вражескому кораблю и получить на свой корабль 2 .



МАТРОС

УРОВЕНЬ 1 Разместите 1 кубик влияния ( ).

УРОВЕНЬ 2 Разместите 1 кубик влияния **или** получите 1 парус ( ).

УРОВЕНЬ 3 Разместите 1 кубик влияния **или** получите 2 паруса.

УРОВЕНЬ 4 Разместите 1 кубик влияния и получите 3 паруса.

ПИРАТ

УРОВЕНЬ 1 Разместите 1 кубик влияния ( ).

УРОВЕНЬ 2 Разместите 2 кубика влияния.

УРОВЕНЬ 3 Разместите 3 кубика влияния.

УРОВЕНЬ 4 Разместите 4 кубика влияния.

Примечание. Если какое-либо свойство (например, **пирата**) приносит вам сразу несколько кубиков влияния ( ), вы должны использовать все эти кубики влияния перед тем, как делать что-либо ещё. Нельзя использовать только часть кубиков, а часть отложить на более поздний момент хода.

КАЗНАЧЕЙ

УРОВЕНЬ 1 Выполните производство ( ) на 1 любом острове.

УРОВЕНЬ 2 Выполните производство не более чем на 2 разных островах.

УРОВЕНЬ 3 Выполните производство не более чем на 3 разных островах.

УРОВЕНЬ 4 Выполните производство не более чем на 4 разных островах. Также увеличьте это производство на 1 и 1 на каждом острове.

ПАМЯТКА ПО УЛУЧШЕНИЯМ

РЯД 1

БОЙ: получите 1 .

БОЙ: получите 1 .

на 1 любом острове в **ряду 3**.

РЯД 2

Можете убрать базовое обновление с вашего корабля. Сделав это, получите продвинутое обновление.

БОЙ: бросьте 2 кубика.

на 1 любом острове в **ряду 3** или **ряду 4**.

Если на этой карте хотя бы 3 , нанесите всем вражеским кораблям на одном фрагменте с вами и на соседних *(но не в гавани)*.

БОЙ: бросьте 2 кубика.

РЯД 3

БОЙ: возьмите 1 карту и при желании разыграйте её. Если на ней есть , бросьте кубики по числу этих пушек.

БОЙ: переместите любой кубик в соседнюю зону или .

БОЙ: выиграв, получите на 1 меньше.

Повысьте уровень этой карты.

(на один любой остров)

Получите любое обновление корабля.

БОЙ: переместите любой кубик в соседнюю зону или .

БОЙ: выиграв, получите на 1 меньше.

До двух этих кубиков можно разместить на соседнем острове.

(на один любой остров)

Повысьте уровень этой карты.

До двух этих кубиков можно разместить на соседнем острове.

БОЙ: возьмите 1 карту и при желании разыграйте её. Если на ней есть , бросьте кубики по числу этих пушек.

РЯД 4

До конца вашего хода: впервые проплыв без остановки мимо любого острова в **ряду 4**, получите на свой корабль ресурсы, производимые на этом острове (включая бонусы).

БОЙ: выиграв, дополнительно нанесите и получите и .

на 1 любом острове. Этот остров производит дополнительно за .

БОЙ: переместите 1 любой кубик в соседнюю зону.

До конца вашего хода: впервые проплыв без остановки мимо любого острова в **ряду 4**, получите на свой корабль ресурсы, производимые на этом острове (включая бонусы).

Эти кубики можно разместить на соседнем острове.

В этот ход, когда ваш корабль впервые заплывает на каждый фрагмент *(кроме гавани)*, нанесите всем вражеским кораблям на нём.

БОЙ: переместите 1 любой кубик в соседнюю зону.

В этот ход, когда ваш корабль впервые заплывает на каждый фрагмент *(кроме гавани)*, нанесите всем вражеским кораблям на нём.

на 1 любом острове. Этот остров производит дополнительно за .

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ (А–Я)

Атака зданий (см. «Бои»)
Боевой корабль (см. «Бои»)
Боевые кубики ... 17, 18, 20
Бои ... 17–21
  Боевой корабль ... 19
  Бой корабля игрока с нейтральным объектом ... 17
  Бой корабля игрока со зданием ... 20
  Бой между кораблями игроков ... 18
  В гавани ... 18
  Использование боевых свойств ... 17–20
  Планшет боя ... 19
  Потопленные корабли ... 17, 18, 21
  Пример ... 20–21
Боцман (см. «Карты моряков»)
Взятие карт (см. «Карты моряков»)
Влияние (см. «Острова»)
Вместимость трюма (см. «Корабль»)
Вставка в протектор ... 11, 12
Встречи ... 11
  Вставка в протектор и откладывание ... 12
  Максимальное количество покупаемых за ход ... 10
  Покупка/розыгрыш (торговля/атака) ... 11
  Расположение в протекторе ... 11
  Сброшенные улучшения ... 11
  Торговые корабли ... 11, 17
Гавань
  В гавани ... 7
  Планшет гавани ... 6, 9
Грузы
  Выгрузка ... 7–9
  Загрузка ... 7–9, 16
  Перестановка ... 7
  Получение и трата ... 14
  Сброс за борт ... 7–9
Достижения ... 21–22
  Бонусные жетоны достижений (необязательные) ... 6, 22
  Разновидности ... 21–22
  «Судно первого класса» ... 15, 22
Жетон дока ... 6, 14
Завершающая фаза ... 11–12
Здания ... 15, 27
(см. также «Карты моряков» – «Старпом»)
  Гарнизон ... 15, 20
  Контроль ... 15
  Строительство ... 15, 27
  Форпост ... 15
  Форт ... 15, 20
Исследование ... 9
Казначей (см. «Карты моряков»)
Канонир (см. «Карты моряков»)
Капитан (см. «Карты моряков»)
Карты (см. «Карты моряков»)
Карты моряков
  Боцман ... 28
  Взятие ... 12
  Казначей ... 29
  Канонир ... 28
  Капитан ... 26
  Колода моряков ... 6
  Матрос ... 29
  Определение ... 6
  Памятка по картам моряков ... 26–29
  Перемешивание ... 12–13
  Пират ... 29
  Повышение уровня ... 13
  Предел руки ... 12
  Розыгрыш/использование карты ... 8, 11
  Старпом ... 15, 27
  Юнга ... 27
Колода (карт) (см. «Карты моряков»)
Контроль
  Острова (см. «Острова»)
Корабль
  Вместимость трюма ... 7–9
  Обновления ... 15
    (см. «Карты моряков» – «Боцман») ... 28
  Перемещение ... 9
  Планшет ... 7
  Поднятие парусов ... 8
  Потопление ... 17, 18, 21
  Ремонт повреждений ... 15, 27
  Ячейка корабля ... 7
Кубики
  Бросок боевых кубиков ... 17–20
  Влияние (размещение на островах) ... 14, 16
  Нехватка кубиков ... 14, 17
  Постоянные ... 14, 16
Матрос (см. «Карты моряков»)
Монеты
  Выгрузка ... 7
  Загрузка ... 7
  Перестановка ... 7
  Получение ... 14
  Сброс за борт ... 7, 14
Обновления (см. «Корабль»)
Окончание игры ... 22
  Атака кораблей игроков после сработавшего условия окончания игры ... 22
  Замещение кубиков после сработавшего условия окончания игры ... 22
  Подсчёт ... 15, 22–23
  Условие ... 22
Основная фаза ... 7–11
Острова
  Изменение числа карт в руке ... 12
  Контроль ... 16, 23
  Производство ... 14, 29
  Размещение кубиков влияния ... 14, 16
  Размещение постоянных кубиков ... 14, 16
Паруса
  Вместимость трюма и парус ... 8–9
  Неиспользованные паруса ... 12
  Поднятие парусов ... 8
Перемешивание карт ... 12–13
Перемещение ... 9
Пират (см. «Карты моряков»)
Пиратский режим ... 12
  Блокада острова ... 7, 12
  В гавани (запрещён) ... 12
  Маркер пиратского режима ... 12
  Перемещение в пиратском режиме ... 10
  Переход в пиратский режим ... 12
Планшет боя (см. «Бои»)
Повреждения
  В бою ... 19
  Потопление корабля (см. «Корабль» – «Потопление»)
  Ремонт ... 15
    (см. «Карты моряков» – «Юнга») ... 27
Повышение уровня (см. «Карты моряков»)
Подготовка к игре ... 4–6
Подсчёт
  Достижения ... 22
  Здания ... 22
  Монеты ... 22
  Обновления корабля ... 23
  Окончание игры ... 22–23
  Острова ... 23
  Свойства улучшений в конце игры ... 23
  Улучшения ... 23
Предел руки (см. «Карты моряков»)
Свойства ... 13–15
  Боевые свойства ... 15, 19
  Бонусная карта ... 14
  Влияние ... 14
  Парус ... 8, 14
  Производство ... 14
  Пушка ... 15, 17
  Свойства улучшений ... 13–15
  Чёрный флаг ... 15, 18
  Штурвал ... 15
Символы
  Бонусная карта (см. «Свойства»)
  Влияние (см. «Свойства»)
  Памятка ... 32
  Парус (см. «Свойства»)
  Производство (см. «Свойства»)
  Пушка (см. «Свойства»)
  Увеличение предела руки ... 12
  Чёрный флаг (см. «Свойства»)
  Штурвал (см. «Свойства»)
Состав игры
  Игровые компоненты ... 3
  Личные компоненты игрока ... 3
Старпом (см. «Карты моряков»)
Сундук
  Выгрузка монет с корабля в сундук ... 7
Торговые корабли (см. «Встречи»)
Торговый режим ... 12
Улучшения ... 10
  В конце игры ... 23
  Вставка в протектор и откладывание ... 12
  Максимальное количество покупаемых за ход ... 10
  Памятка по улучшениям ... 30
  Покупка ... 10
  Пополнение в конце хода ... 11
  Сброс ... 11
  Свойства улучшений ... 13–15
Фрагменты океана ... 6, 9
  Остров ... 6
  Открытое море ... 6, 14
Чёрный флаг (см. «Свойства»)
Юнга (см. «Карты моряков»)
Ячейка корабля (см. «Корабль»)

ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ

ГРУЗЫ И МОНЕТЫ

ПОЛУЧИТЕ ГРУЗ НА КОРАБЛЬ / В ДОК

ПОЛУЧИТЕ ГРУЗ В ДОК

ПОЛУЧИТЕ ГРУЗ НА КОРАБЛЬ

ПОЛУЧИТЕ ГРУЗ НА ОСТРОВ

ОТДАЙТЕ ГРУЗ С КОРАБЛЯ / ИЗ ДОКА

ОТДАЙТЕ ГРУЗ ИЗ ДОКА

ОТДАЙТЕ ГРУЗ С КОРАБЛЯ

ОТДАЙТЕ ГРУЗ И МОНЕТУ С КОРАБЛЯ / ИЗ ДОКА

ПОЛУЧИТЕ МОНЕТУ В ДОК

ПОЛУЧИТЕ МОНЕТУ НА КОРАБЛЬ

ПОЛУЧИТЕ МОНЕТУ НА ОСТРОВ

ПОЛУЧИТЕ ГРУЗ И МОНЕТУ НА ОСТРОВ

ПОЛУЧИТЕ МОНЕТУ ПРИ ПОДСЧЁТЕ

ОТДАЙТЕ МОНЕТУ ПРИ ПОДСЧЁТЕ

ЛОКАЦИИ И ЗДАНИЯ

ОСТРОВ

РАЗНЫЕ ОСТРОВА

ГАВАНЬ

КОРАБЛЬ

ФОРПОСТ

ФОРТ

ГАРНИЗОН

ПРОЧИЕ СИМВОЛЫ

БАЗОВОЕ ОБНОВЛЕНИЕ КОРАБЛЯ

ПРОДВИНУТОЕ ОБНОВЛЕНИЕ КОРАБЛЯ

ПРОИЗВОДСТВО

РЕМОНТ ПОВРЕЖДЕНИЯ

ПОВРЕЖДЕНИЕ

ЧЁРНЫЙ ФЛАГ

БОНУСНАЯ КАРТА

КУБИК ЗАЩИТЫ

КУБИК ВЗРЫВА

РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКА ВЛИЯНИЯ

ПОСТОЯННЫЙ КУБИК ВЛИЯНИЯ

РЯД 1

РЯД 2

РЯД 3

РЯД 4

СИЛА В БОЮ

БОИ НЕ СО ЗДАНИЯМИ

ВМЕСТИМОСТЬ ТРЮМА (ГРУЗЫ И МОНЕТЫ)

СЛОТ УЛУЧШЕНИЯ (ВЕРХНИЙ, СРЕДНИЙ, НИЖНИЙ)

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ПУШЕК НА КАРТЕ

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ШТУРВАЛОВ НА КАРТЕ