Дирк Д. Клер
DEAD RECKONING™
Система
создания
карт
AEG
ЛЕГЕНДЫ МОРЕЙ
ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ
TABLETOP KZ

ВВЕДЕНИЕ

В одиночной игре в *«Легенды морей»* вам будет противостоять виртуальный соперник – *Блюститель закона* (или просто *Блюститель*). Все свои ходы вы делаете по обычным правилам (как в партии с несколькими игроками-людьми), а ваш соперник – по своим собственным правилам, подражая действиям, выполняемым игроком-человеком.

Сложность одиночной игры можно регулировать, используя разные стороны карт *Блюстителя* (обычную или продвинутую).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вставьте в протекторы 18 карт *Блюстителя* синей стороной вверх (обычный уровень сложности). Перемешайте их все и сложите в колоду лицевой стороной вниз. Если хотите сыграть на более сложном уровне, см. раздел «Изменение уровня сложности» на с. 7.

Проведите подготовку к игре для 2 участников по обычным правилам, за исключением того, что *Блюстителю* не понадобится ни планшет корабля, ни сундук. Его 🪙 – открытая информация (в том числе начальные 15 🪙).

СОВЕТ. На картах *Блюстителя* изображена сетка, указывающая на те фрагменты, где *Блюститель* выполняет действия. Планшет гавани в сетке изображён слева от фрагментов океана, поэтому вам нужно сесть так, чтобы планшет гавани находился слева от вас.

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО

Всегда, когда у *Блюстителя* есть несколько вариантов действия, но правила не указывают, какой из них выбрать, вы выбираете за него.

ХОД ИГРЫ

Самый первый ход в игре всегда делает *Блюститель.*

Ход игрока

Вы делаете свои ходы точно так же, как и в обычной игре.

Ход Блюстителя

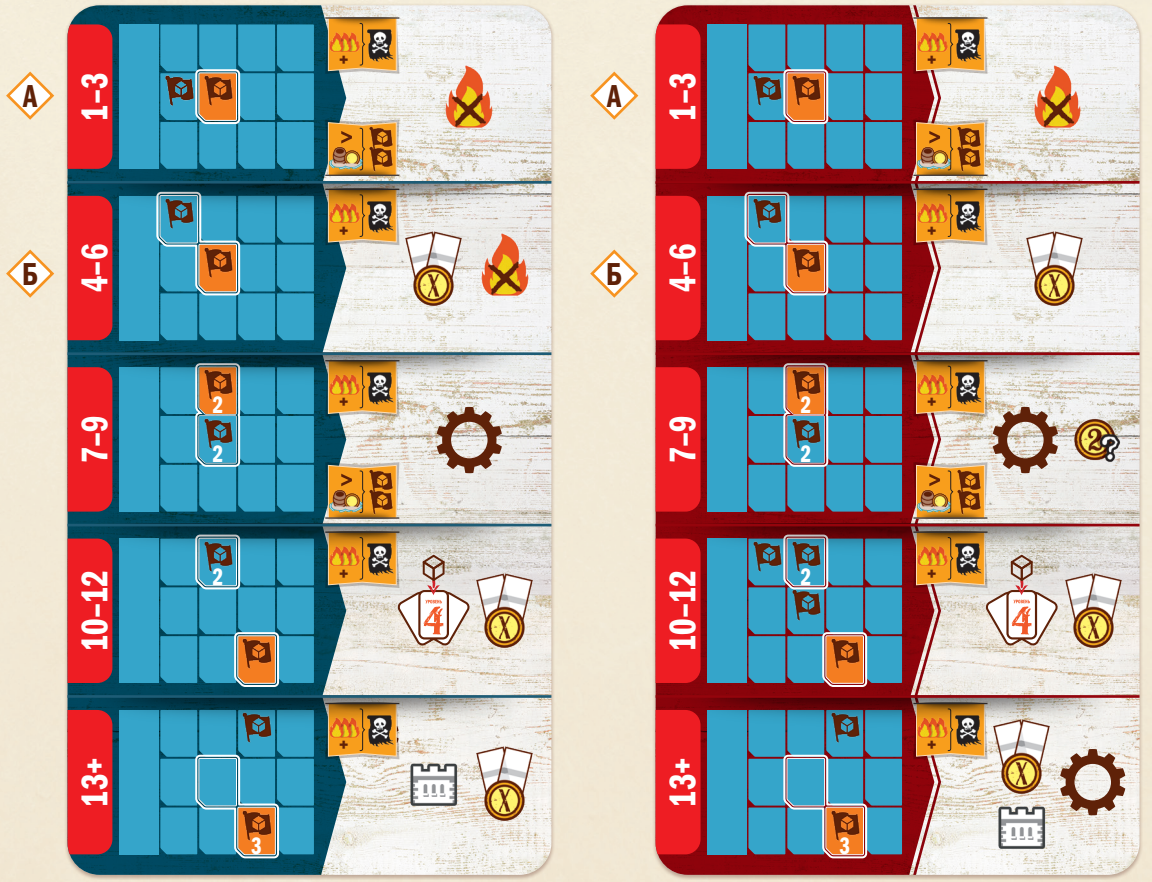
В ход *Блюстителя* откройте верхнюю карту его колоды. В зависимости от того, какой по порядку это ход, *Блюститель* применяет соответствующую секцию карты: во время ходов 1–3 А – верхнюю, во время ходов 4–6 Б – вторую сверху и так далее. Номер хода отсчитывается по числу открытых карт *Блюстителя.*

Конец хода

В конце хода *Блюстителя* он всегда получает **ВСЕ** 🟤 и 🪙, находящиеся на контролируемых им островах. 🪙/🟤, получаемые *Блюстителем*, складываются на его жетон дока. Каждые 3 🟤, накопленные *Блюстителем* в доке, немедленно заменяются на 1 🪙.

Каждый ход корабль *Блюстителя* перемещается из своего начального местоположения в конечное. Все прочие действия на картах *Блюстителя* моделируют перемещение его корабля и выполнение различных игровых действий, хотя сам корабль при этом не перемещается.

КАРТА БЛЮСТИТЕЛЯ



СИНЯЯ СТОРОНА (ОБЫЧНЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ)

КРАСНАЯ СТОРОНА (ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ)

ХОД БЛЮСТИТЕЛЯ

В левой части карты *Блюстителя* расположена секция, в которой указано, какие действия *Блюститель* выполняет на фрагментах океана, а в правой – секция с указанием прочих действий, выполняемых *Блюстителем*.

Блюститель всегда выполняет действия на карте слева направо. Сперва он выполняет всё, что указано с левой стороны карты, а затем всё, что указано с правой (слева направо и сверху вниз).

Примечание. Иногда карты предписывают *Блюстителю* устроить несколько боёв за ход. При этом порядок выполнения действий на карте не меняется, но может поменяться порядок розыгрыша каждого боя (см. «Участие Блюстителя в нескольких боях» на с. 7).

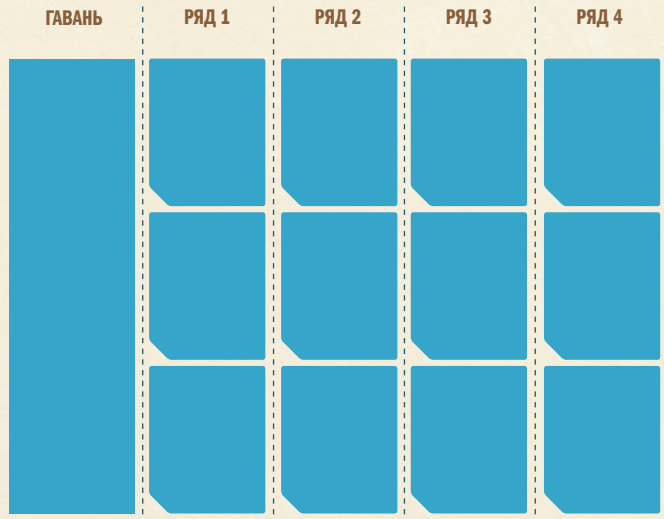
СВОЙСТВА С ЛЕВОЙ СТОРОНЫ КАРТЫ

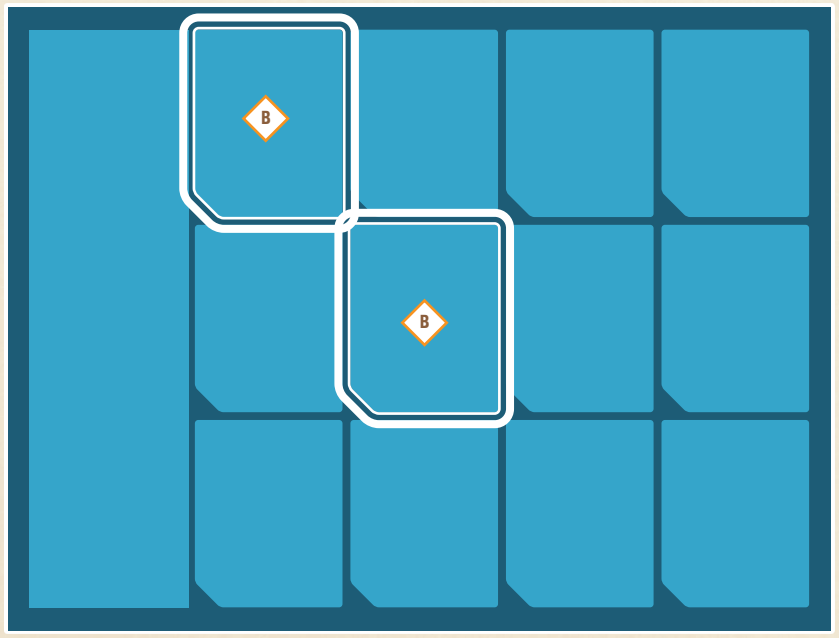
В сетке с левой стороны карты схематично изображены планшет гавани (слева) и фрагменты океана (справа).

Внимание! Если любое из описанных далее свойств распространяется на неисследованный фрагмент океана, откройте фрагмент океана как обычно и положите кубик *Блюстителя* на достижение ***«Исследователь»***. Вам нельзя исследовать более одного фрагмента за ход, а *Блюстителю* можно.

Выполните по порядку следующие шаги:

1. Получение улучшений.
2. Размещение кубиков влияния.
3. Изменение положения корабля Блюстителя в конце хода.
4. Дополнительные свойства.





Блюститель получает улучшения на фрагментах с белой рамкой.

1 ПОЛУЧЕНИЕ УЛУЧШЕНИЙ

На карте *Блюстителя* изображены 0, 1 или 2 ячейки с белой рамкой B. *Блюститель* получает улучшения, находящиеся на соответствующих фрагментах.

Полученные улучшения *Блюститель* складывает в две стопки рядом с другими своими компонентами. Улучшения хотя бы с одной пушкой (🔫) или одним боевым свойством отправляются в одну стопку (пиратскую), все остальные – в другую (торговую). Если получаемое улучшение – торговый корабль, подбросьте монетку: если выпала решка, *Блюститель* кладёт улучшение лицевой стороной вверх; если орёл, *Блюститель* кладёт кубик на достижение ***«Легенда»***, а улучшение – лицевой стороной вниз. При этом он не получает 🪙, указанные в победном исходе на карте торгового корабля.

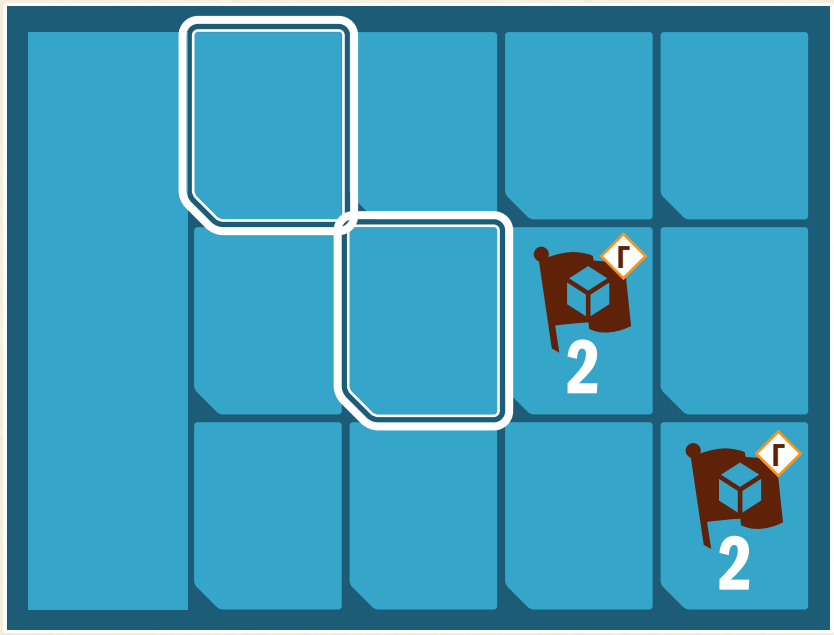
СВОЙСТВА С ЛЕВОЙ СТОРОНЫ КАРТЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

2 РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ ВЛИЯНИЯ

На карте встречаются ячейки с символом размещения влияния (). *Блюститель* размещает указанное количество кубиков на соответствующих островах. Если *Блюститель* получает контроль над островом, все здания с него убираются, а *Блюститель* помещает постоянный кубик на этот остров (по обычным правилам).

Но есть и исключение. Если *Блюститель* взаимодействует с островом, где есть ваш гарнизон (), и/или форт (), или ваш корабль в пиратском режиме, и ему нужно разместить всего 1 кубик, игнорируйте это размещение. В противном случае корабль *Блюстителя* вступит в бой с вами за размещение кубиков влияния на острове (подробности см. в разделе «Уточнения» на с. 7).

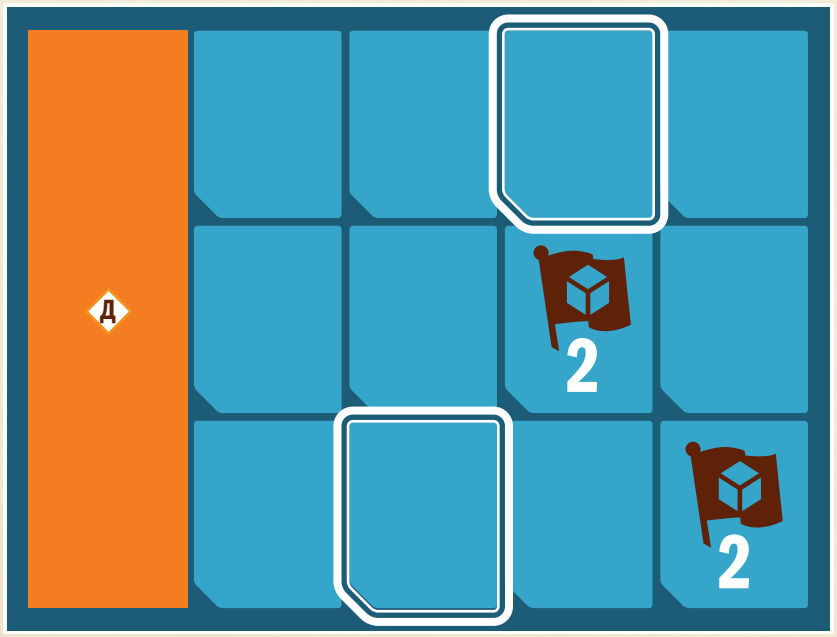
Зачастую указанный фрагмент будет открытым морем или островом, уже контролируемым *Блюстителем*, и на нём не будет свободных ячеек для кубиков. В таких случаях считайте, что вам повезло, и не размещайте те кубики, для которых нет места.



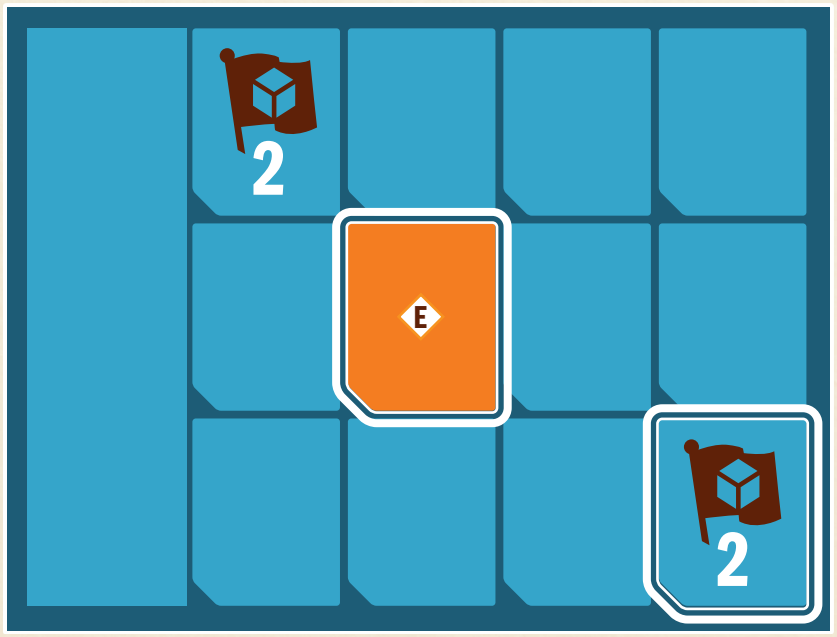
Блюститель размещает по 2 кубика влияния на каждом из указанных фрагментов Г.

3 ИЗМЕНЕНИЕ ПОЛОЖЕНИЯ КОРАБЛЯ БЛЮСТИТЕЛЯ В КОНЦЕ ХОДА

Одна из ячеек в сетке выделена оранжевым цветом. Корабль *Блюстителя* заканчивает там свой ход – просто переместите его на соответствующий фрагмент.



Корабль *Блюстителя* заканчивает свой ход в гавани Д.



Корабль *Блюстителя* заканчивает свой ход на среднем фрагменте в ряду 2 Е.

СВОЙСТВА С ЛЕВОЙ СТОРОНЫ КАРТЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

4 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВОЙСТВА

На некоторых картах *Блюстителя* встречаются два типа дополнительных свойств. Дополнительные свойства применяются только при определённых условиях после применения всех свойств с левой стороны карты, но до применения свойств с правой.

На некоторых картах посередине вверху изображён такой символ Ж.

Если у вашего корабля 3 или более 🔥 и на открывшейся карте *Блюстителя* есть этот символ, корабль *Блюстителя* атакует вас (даже если вы в гавани). Если у вашего корабля меньше 3 🔥, ничего не происходит. Правила атаки *Блюстителя* на ваш корабль см. в разделе «Бои с Блюстителем» на с. 6.

На некоторых картах посередине внизу изображён такой символ 3.

Если на островах, не контролируемых *Блюстителем*, есть 🟤 или 🟡 и НЕТ корабля игрока в пиратском режиме, *Блюститель* размещает 2 кубика влияния на таком острове с наибольшим количеством 🟡 (при равенстве подсчитайте 🟤+🟡). Если на искомом острове с 🟡/🟤 есть форт или гарнизон, *Блюститель* вступает в бой с вами за размещение кубиков влияния на нём (см. «Бои с Блюстителем» на с. 6 и «Уточнения» на с. 7). При размещении кубиков этим дополнительным свойством *Блюститель* игнорирует тот остров, на котором находится ваш корабль в пиратском режиме.

СВОЙСТВА С ПРАВОЙ СТОРОНЫ КАРТЫ

С правой стороны карты изображены различные символы, обозначающие действия *Блюстителя.*

Блюститель получает указанное количество 🟡 из общего запаса.

Блюститель получает 1 🟡 за каждые 2 улучшения в торговой стопке (с округлением в меньшую сторону).

Блюститель получает указанный жетон обновления корабля. Жетоны обновлений складываются рядом с другими компонентами *Блюстителя.* Пушки (🔫) на жетоне обновления корабля помогут *Блюстителю* в боях, а когда он соберёт 4 обновления, то получит достижение ***«Судно первого класса»***. Если изображённый жетон обновления корабля недоступен, нужно выдать *Блюстителю* другой жетон того же уровня.

Блюститель ремонтирует указанное количество повреждений (🔥) (или столько, сколько возможно).

Вы размещаете здание указанного типа на острове, контролируемом *Блюстителем* (если возможно). Если *Блюститель* контролирует несколько островов, разместите здание на острове с наибольшей ценностью (по количеству 🟡 за первое место), где ещё нет здания этого типа. Если этому условию по-прежнему соответствуют несколько островов, разместите здание на том из них, где больше сумма производимых 🟡 и 🟤. В случае равенства по этому показателю вы сами решаете, на каком острове разместить здание.

Блюститель производит на контролируемом им острове с наилучшим производством (с учётом всех бонусов форпоста и открытых морей) и немедленно получает произведённые 🟡 и/или 🟤. При равенстве между островами решение принимается в пользу того острова, который производит больше грузов. Если на карте *Блюстителя* изображено сразу 2 символа производства, он осуществляет производство на 2 лучших по количеству производимых 🟡 островах. Производимые 🟡/🟤 отправляются в личный запас *Блюстителя.*

Если у *Блюстителя* ещё нет достижения ***«Морские волки»***, он кладёт на него кубик. В противном случае игнорируйте этот символ.

Корабль *Блюстителя* атакует вас. Более подробно бои с *Блюстителем* описаны в разделе «Бои с Блюстителем» на с. 6 и в разделе «Уточнения» на с. 7. Часто рядом с этим символом стоит «**+X** 🔫 в этом бою», что означает количество боевых кубиков, дополнительно получаемых *Блюстителем* в этом бою. Иногда будет указано: «Если не в гавани» – в этом случае, если вы в гавани, атака не происходит.

Если на каком-либо фрагменте океана есть торговый корабль, Блюститель одерживает над ним победу (если их несколько – корабль выбираете вы).

Если на каком-либо фрагменте есть торговый корабль, *Блюститель* одерживает над ним победу. Если таких кораблей несколько, вы выбираете, над каким именно. Одержав победу над торговым кораблём, *Блюститель,* как обычно, получает улучшение с обратной стороны карты, и, если у него ещё нет достижения ***«Легенда»***, он кладёт на него кубик. *Блюститель* не получает монеты, указанные в победном исходе на карте побеждённого торгового корабля.

В конце хода Блюстителя положите 4 на самый ценный контролируемый им остров.

Положите указанное количество 🟡 или 🟤 из общего запаса на контролируемый *Блюстителем* остров, но только после завершения его хода. Таким образом, 🟡/🟤 останутся на этом острове, и *Блюститель* получит их в конце своего следующего хода. В течение одного хода у вас будет возможность забрать у *Блюстителя* контроль над островом и перехватить 🟡/🟤.

Если Блюститель бросит хотя бы 7 кубиков в бою…

В некоторых случаях будет прописано условие. В этом примере, если у *Блюстителя* набирается 7 или более пушек в бою, он вас атакует. Если у него не набирается столько пушек, он применяет свойство, обозначенное словами «В противном случае». Порядок подсчёта пушек *Блюстителя* описан в разделе «Бои с Блюстителем» (см. с. 6).

БОИ С БЛЮСТИТЕЛЕМ

Бой с кораблём Блюстителя
В бою с кораблём *Блюстителя* вы по обычным правилам подсчитываете количество ваших пушек и пользуетесь боевыми свойствами. Количество пушек *Блюстителя* (и, соответственно, боевых кубиков) определяется следующим образом:

- 1 базовая пушка.
- Пушки на приобретённых им жетонах обновлений корабля.
- 4 пушки при защите в гавани, как обычно.
- 1 пушка за каждое контролируемое им здание на фрагменте, как обычно (если есть).
- 1 пушка за каждые 2 пушки и/или боевых свойства на улучшениях из пиратской стопки.

Отыграйте бой по обычным правилам.
Считается, что у *Блюстителя* нет боевых свойств. Все /, полученные *Блюстителем* в качестве добычи, кладутся на его жетон дока. Помните, что *Блюститель* сразу же заменяет каждые 3 на 1 .

Внимание! В боях между кораблями *Блюститель* всегда одерживает победу в случае ничьей, независимо от того, чей ход (в боях со зданиями по-прежнему применяются обычные правила разрешения ничьих). Кроме того, у *Блюстителя* неограниченное число кубиков, поэтому, если для броска в бою ему не хватает кубиков, воспользуйтесь кубиками незадействованного цвета или нейтральными.

Атака зданий Блюстителя
Отыгрывается точно так же, как обычный бой со зданиями.

Атака Блюстителя на ваши здания
Блюститель определяет количество своих боевых кубиков по вышеописанным правилам, а вы – количество своих по обычным.

ДОСТИЖЕНИЯ И ПОДСЧЁТ В КОНЦЕ ИГРЫ

В большинстве случаев *Блюститель* получает достижения по тем же правилам, что и игрок-человек. Помните, что у *Блюстителя* неограниченное число кубиков, поэтому, если ему не хватает кубиков для отметки достижений, воспользуйтесь кубиками незадействованного цвета или нейтральными.

- **Легенда.** Каждый раз, когда *Блюститель* одерживает победу в бою с вашим или торговым кораблём, кладите сюда его кубик. Набрав здесь 4 кубика, *Блюститель* получает это достижение.
- **Гроза морей.** Если *Блюститель* потопляет ваш корабль, он получает это достижение.
- **Морские волки.** Когда *Блюститель* кладёт сюда третий кубик, он получает это достижение.
- **Судно первого класса.** Когда *Блюститель* четвёртый раз обновляет корабль, он получает это достижение.
- **Исследователь.** Каждый раз, когда *Блюститель* исследует фрагмент океана, кладите сюда его кубик. Набрав нужное количество кубиков (5 в одиночной игре, 3 в режиме парной игры с *Блюстителем*), он получает это достижение.
- **Строитель.** Если *Блюститель* контролирует одновременно 5 или более зданий, он получает это достижение.
- **Поселенец.** Если у *Блюстителя* в областях постоянных кубиков на островах есть 6 или более кубиков, он получает это достижение.
- **Капиталист.** Если у *Блюстителя* 30 или более на жетоне дока, он получает это достижение.
- **Искусный торговец.** *Блюститель* не может получить это достижение.

Если *Блюститель* первым получил 4 достижения, срабатывает условие окончания игры. Вы делаете ещё один ход по обычным правилам последнего хода.

Если вы первым получили 4 достижения, *Блюститель* делает ещё один ход по обычным правилам последнего хода (вы получаете дополнительно 2 боевых кубика в боях, а *Блюстителю* для замещения одного вашего кубика влияния на острове требуются 2 действия распространения влияния, а не 1).

Блюститель получает 1 монету за каждые 2 контролируемых им улучшения. Он ничего не получает за свойства в фиолетовых рамках, действующие в конце игры.

УТОЧНЕНИЯ

КОГДА НАЧИНАЮТСЯ БОИ?

В ваш ход:

- Вы можете атаковать корабль *Блюстителя* по обычным правилам, находясь с ним на одном фрагменте океана и использовав чёрный флаг для начала атаки.
- Вы, как обычно, можете атаковать форты или гарнизоны *Блюстителя.*

В ход Блюстителя:

- *Блюститель* атакует ваш корабль, если на его карте есть чёрный флаг или если срабатывает дополнительное свойство атаки.
- *Блюститель* вступает в бой с вашим кораблём, если тот находится в пиратском режиме на фрагменте, где *Блюстителю* предписано разместить хотя бы 2 кубика влияния или закончить ход. При этом не учитывается размещение кубиков влияния дополнительным свойством, игнорируемое на фрагменте, где вы находитесь в пиратском режиме. Если *Блюститель* просто получает улучшение на фрагменте, бой не начинается. Помните, что, если *Блюстителю* нужно разместить всего 1 кубик влияния на острове с вашим кораблём в пиратском режиме, он не размещает этот кубик.
- *Блюститель* вступает в бой с вашим фортом и/или гарнизоном, если они находятся на острове, где ему предписано разместить хотя бы 2 кубика влияния.
- **Повреждение от гарнизона.** *Блюститель* получает 1 повреждение от гарнизона, только если заканчивает ход на острове с гарнизоном или вступает в бой с ним. Он не получает 🔥, если просто забирает там улучшение. *Блюститель* никогда не получает своё 5-е 🔥 таким способом, поэтому игнорируйте такое повреждение, если оно пятое.

ПОТОПЛЕНИЕ КОРАБЛЯ БЛЮСТИТЕЛЯ

Потопив корабль *Блюстителя,* возьмите 5 ◉ из его дока и положите в свой сундук, а затем переместите его корабль в гавань. Если это происходит в ход *Блюстителя,* его корабль перемещается в гавань, независимо от того, где карта предписывает ему закончить ход.

УЧАСТИЕ БЛЮСТИТЕЛЯ В НЕСКОЛЬКИХ БОЯХ

- *Блюститель* никогда не вступает в бой с фортом или гарнизоном в тот ход, когда атакует вас, поэтому игнорируйте все размещения кубиков влияния с левой стороны карты, из-за которых начнётся бой, если с правой стороны карты есть чёрный флаг или если срабатывает дополнительное свойство атаки.
- Если ваш корабль в пиратском режиме, а *Блюститель* должен вступить в бой с вами во время розыгрыша левой стороны карты И собирается атаковать вас с помощью чёрного флага во время розыгрыша правой стороны карты, отыграйте бой только по чёрному флагу с правой стороны. Помните, что в результате *Блюститель* может и не разместить кубики влияния на острове с вашим кораблём в пиратском режиме.
- Если ваш корабль находится в пиратском режиме на острове, где *Блюстителю* предписано разместить 2 кубика влияния или более, и у вас есть форт/гарнизон, на который нацелился *Блюститель* (на том же или на другом острове), он сперва вступает в бой с вашим кораблём, но только половиной пушек (с округлением в большую сторону). Если он выигрывает этот бой, то затем вступает в бой с вашим фортом/гарнизоном другой половиной пушек (также с округлением в большую сторону). Если он терпит поражение в любом из этих боёв, то пропускает все последующие бои в этот ход и не размещает кубики влияния.
- Если из-за размещения *Блюстителем* кубиков влияния ему предстоит бой со зданиями несколько раз за ход, он вступает в бой лишь один раз – за остров, где находится больше всего монет (при равенстве выберите остров с наибольшим количеством ◉ в конце игры). Размещение кубиков на других островах с фортами и/или гарнизонами игнорируется.

БЛЮСТИТЕЛЬ И ДОПОЛНЕНИЯ ИЗ СЕРИИ «САГА»

Играя с дополнениями из серии «Сага», руководствуйтесь следующими правилами при встрече *Блюстителя* не с торговым кораблём:

- *Блюститель* игнорирует все встречи с фортуной.
- Если *Блюститель* встречается не с торговым кораблём или с торговым кораблём из дополнения «Сага», не переворачивайте карту, а просто положите её в торговую стопку.

ИЗМЕНЕНИЕ УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ

Вы можете выбрать уровень сложности:

- **Обычный.** Используйте колоду *Блюстителя,* где все карты вставлены в протекторы обычной (синей) стороной вверх.
- **Продвинутый.** Вставьте в протекторы 9 случайных карт *Блюстителя* продвинутой (красной) стороной вверх, а остальные 9 карт – обычной. Перемешайте по отдельности 9 обычных и 9 продвинутых карт, а затем составьте из них колоду, чередуя обычные и продвинутые карты через одну (каждый нечётный ход будет сделан обычной картой, а каждый чётный – продвинутой).
- **Экспертный.** Используйте колоду *Блюстителя,* где все карты вставлены в протекторы продвинутой (красной) стороной вверх.
- **Экстремальный.** Аналогичен экспертному уровню, но во время партии, после розыгрыша каждой третьей карты *Блюстителя,* открывайте и разыгрывайте ещё одну карту *Блюстителя.* Эта бонусная карта не учитывается при подсчёте номера хода и определении того, какую секцию карты *Блюстителя* следует применять. Таким образом, на этой бонусной карте разыгрывается та же секция, что и на предыдущей.

КООПЕРАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ ВДВОЁМ

Те, кому интересна кооперативная игра вдвоём, могут провести её пара на пару по правилам одиночной игры. В такой партии вы с партнёром будете противостоять команде, состоящей из двух *Блюстителей*. В этом варианте игры действуют все обычные правила, за исключением приведённых ниже.

ИЗМЕНЕНИЯ ПРИ ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

- Проведите подготовку к игре с 4 участниками.
- Выберите одного *Блюстителя* для себя, а другого – для вашего партнёра. Случайным образом выберите из двух *Блюстителей* первого игрока.
- Подготовьте для каждого *Блюстителя* отдельную колоду из 9 карт.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Кооперативный вариант игры вдвоём примерно на один уровень проще, чем одиночная игра (то есть обычный уровень сложности – это лёгкий, продвинутый – это обычный и так далее). Помните об этом при выборе уровня сложности.

ИЗМЕНЕНИЯ В ОБЩИХ ПРАВИЛАХ

- **Ход игры.** Оба игрока и *Блюстители* делают ходы по очереди. Вы делаете ход за вашего *Блюстителя,* затем свой, после чего то же самое делает ваш партнёр. **Примечание.** Как обычно, игра подходит к концу, когда ЛЮБОЙ игрок или *Блюститель* получает 4 достижения.
- После 9-го хода *Блюстителей* их колоды закончатся. Перемешайте все их карты и случайным образом разделите их на две новые колоды по 9 карт. **Примечание.** Если вы играете на продвинутом уровне, в свой 10-й ход каждый *Блюститель* должен будет сыграть карту с продвинутой (красной) стороной.
- **Окончание игры.** После подсчёта своего результата в конце игры сложите его с результатом вашего партнёра и определите ваш итоговый результат. Сделайте то же самое с результатами *Блюстителей*.
- Выигрывает команда с наибольшим итоговым результатом. В случае ничьей определите победителя по обычным правилам (кидайте боевые кубики сразу за всех: за обоих игроков и за обоих *Блюстителей*).

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ ДЛЯ ИГРОКОВ

- Нельзя атаковать корабль и здания своего партнёра. Считается, что в ваш ход корабль партнёра находится в торговом режиме.
- Гарнизоны не наносят повреждений кораблю партнёра.
- Вы можете заменять кубики влияния партнёра И можете размещать кубики на островах с его фортом/гарнизоном/блокадой, как если бы они не были защищены (если партнёр не против).
- Вы НЕ можете подбирать и с островов, контролируемых вашим партнёром.
- Вы можете производить на любом острове, но если вы производите на острове, контролируемом вашим партнёром, то добавляете не более 1 и/или 1 на остров, даже если там могло бы быть произведено больше. Без этого ограничения игра становится слишком лёгкой, когда один участник контролирует острова и оба участника на них производят.
- **Перенос или .** Если ваш корабль находится на одном фрагменте океана с кораблём вашего партнёра (НЕ в гавани), вы можете свободно переносить и с одного корабля на другой. Это можно делать в любой момент вашего хода.
- **Совместный ремонт повреждений.** Если ваш корабль находится на одном фрагменте океана с кораблём вашего партнёра ИЛИ если оба они в гавани, ремонт повреждений можно распространить на любой из двух кораблей.
- **Помощь в бою.** Если ваш корабль участвует в бою, находясь на одном фрагменте океана с кораблём вашего партнёра (НЕ в гавани), вы получаете дополнительно 2 боевых кубика в начале боя. Более того, всю полученную в этом бою добычу можно отправлять на любой из двух кораблей. Считается, что корабль вашего партнёра больше никак НЕ участвует в бою.
- Вы можете учитывать паруса и пушки, закрываемые и/или , находясь на острове, контролируемом вашим партнёром (как будто вы сами его контролируете).

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ ДЛЯ БЛЮСТИТЕЛЕЙ

- *Блюстители* никогда не заменяют кубики влияния друг друга. Если при размещении кубика подобное должно произойти, игнорируйте это.
- *Блюститель* никогда не станет причиной потери контроля над островом для своего партнёра. Если при размещении кубика подобное должно произойти, игнорируйте это.
- Форты/гарнизоны одного *Блюстителя* не мешают другому *Блюстителю* размещать кубики на острове (но опять-таки он не будет заменять кубики своего партнёра).
- *Блюстители* никогда не атакуют друг друга, а их гарнизоны не наносят друг другу повреждений.
- Если *Блюститель* заменяет кубики влияния на острове с кубиками обоих игроков-людей, он сперва заменяет кубики игрока, контролирующего остров (если возможно).
- Если *Блюститель* атакует, то объектом атаки будет игрок, для которого выполняются оба условия:
  - не находящийся в гавани;
  - находящийся ближе к тому месту, где *Блюститель* начал свой ход. При равенстве *Блюститель* атакует игрока, чей корабль не находится в гавани и имеет больше повреждений. Если снова равенство, подбросьте монетку.
- Каждый *Блюститель* в свой ход может вступить в бой только с одним кораблём игрока. Если у *Блюстителя* есть чёрный флаг, начинается бой. Если *Блюститель* оказывается в одном и том же месте с кораблями обоих игроков, находящимися в пиратском режиме, они решают, с кем тот вступит в бой (везёт им!).