

Джон Д. Кер



# DEAD RECKONING™

## СОЛЬ И ГРОМ ПРАВИЛА

Система

создания

карт

ВТОРОЕ ДОПОЛНЕНИЕ САГИ



## ЛЕГЕНДЫ МОРЕЙ

# СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

51 карта (некоторые из них в коробочке с тайным содержимым)

1 фрагмент океана

8 жетонов обновлений корабля

1 разделитель для карт

1 книга встреч «Соль и гром»

5 конвертов с тайным содержимым

1 коробочка с тайным содержимым

2 складные коробки

с тайным содержимым

1 буклет с правилами

## ЧТО ТАКОЕ САГА?

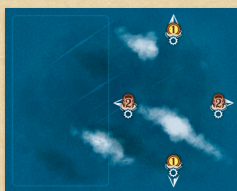
Сага — это набор дополнений к настольной игре «**Легенды морей**».

Их использование на протяжении ряда партий откроет вам доступ к новым регионам и приключениям. Игра с сагой предполагает, что уже при подготовке к первой партии у вас появятся дополнительные улучшения и встречи, однако большая часть новых компонентов будет добавляться постепенно в процессе игры, расширяя её возможности, связанные с розыгрышем встреч и выбором игрока. Эти новые компоненты затем станут частью всех последующих партий.

Все правила **первой саги «Сказания глубин»** также действуют и во второй саге «Соль и гром». Ознакомьтесь с ними перед прочтением этого буклета правил. В этом буклете приведены особые правила данного дополнения и описаны способы введения в игру компонентов второй саги на основе ваших предпочтений и факта присутствия или отсутствия компонентов первой саги в игре.

### КОМПОНЕНТЫ, НЕ ОТНОСЯЩИЕСЯ К САГЕ

В дополнение также входят жетоны обновлений корабля 2 новых видов и новый фрагмент океана, не относящиеся к саге. Их можно сразу же ввести в игру.



Если у вас есть жетон обновления корабля с чёрным флагом (🏴) и нет ни грузов (📦), ни монет (💰) в этом трюме, раз в ход вы можете совершить одну атаку на корабль соперника.

Теперь фрагментов океана с открытым морем (тех, что не зависят от числа игроков) стало больше, чем требуется для обычной партии, поэтому при подготовке к игре вы выберете 2 случайных фрагмента океана с открытым морем (так же, как выбираете начальные фрагменты океана с островами). Перемешайте все фрагменты океана с открытым морем, не зависящие от числа игроков, и выберите 2 из них случайным образом. Как и при выборе островов, не смотрите ни на какие из них.

**Примечание.** Не нужно включать в этот случайный выбор фрагменты океана с открытым морем, предназначенные для игры втроём (3👤) и вдвоём (2👤). Однако их по-прежнему нужно включать в игру или исключать из неё в зависимости от числа игроков.

# ДОБАВЛЕНИЕ В ИГРУ ВТОРОЙ САГИ «СОЛЬ И ГРОМ»

Перед первой партией с дополнением «Соль и гром» нужно выбрать один из предлагаемых вариантов.

**Включали ли вы в игру первую сагу «Сказания глубин» и использовали ли все её компоненты или их часть?**

**\* НЕТ, я ещё не пользовался никакими компонентами саги.**

*Выберите один из следующих вариантов:*

- ✗ **Обычный.** Сыграйте 2–4 партии только с первой сагой. После этого добавьте все карты **2.00** из второй саги в соответствующие колоды.
- ✗ **Смешанный.** Проведите подготовку к игре с первой сагой, добавив все карты **1.00** в соответствующие колоды. Затем добавьте в соответствующие колоды 5 случайно выбранных карт **2.00** (из второй саги). Перед следующей партией добавьте ещё 5 случайно выбранных карт **2.00**. Перед третьей партией добавьте последние 4 карты **2.00**.
- ✗ **Больше саги!** Просто добавьте все карты **1.00** и **2.00** в соответствующие колоды.

**\* ДА, я уже сыграл с компонентами первой саги как минимум одну партию.**

*Выберите один из следующих вариантов:*

- ✗ **Обычный.** Добавьте 5 случайно выбранных карт **2.00** в соответствующие колоды. Кроме того, за каждую удалённую карту первой саги добавьте карту **2.00** и замешайте её в колоду соответствующего ряда. В начале следующей партии добавьте ещё 5 карт **2.00** и так далее.
- ✗ **Больше саги!** Просто добавьте все карты **2.00** в соответствующие колоды.

**\* Примечание.** Нельзя добавлять компоненты второй саги в игру, где нет компонентов первой.

## ХОД ИГРЫ — НОВЫЕ ПРАВИЛА

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОРАБЛИ



В этом дополнении появляется возможность приобретать дополнительные корабли.

Дополнительный корабль будет представлен новым жетоном корабля на поле, картами, составляющими его планшет корабля, а также улучшением, вставляемым в протектор. У нового корабля может быть другая максимальная дальность перемещения, определённые свойства в ячейках с трюмом, а также отличные от начального корабля характеристики. Если в ячейке с трюмом указано какое-либо свойство, она действует как любая другая ячейка, а свойство можно использовать, пока в ячейке нет ни , ни .

В свой ход, если у вас несколько кораблей, вы выбираете из них активный и пользуетесь им как обычно. Разыгрывая улучшение или свойство, связанное с дополнительным кораблём, вы можете использовать этот **И** другой корабль в один и тот же ход.

В целом наличие нескольких кораблей приносит то, чего и следовало ожидать, но следует разъяснить некоторые правила.

- ✱ На шкале плавания нового корабля используется один из ваших кубиков. Больше ни для чего другого этот кубик использовать нельзя.
- ✱ Какое наибольшее значение указано на шкале плавания нового корабля, столько парусов () он может максимально использовать за ход.
- ✱ Все паруса корабля должны использоваться на **ЭТОМ** самом корабле. Паруса с карт и из других источников можно использовать на любом активном корабле.
- ✱ Пушки () и боевые свойства корабля можно использовать только в боях с участием **ЭТОГО** самого корабля.
- ✱ Пушки и боевые свойства с карт можно использовать только на одном из двух кораблей.
- ✱ Если 2 ваших корабля или более находятся на одном фрагменте океана, они могут суммировать свои пушки и боевые свойства в разворачивающихся там боях, а  и , полученные в бою, можно отправить на любой корабль. Повреждения () можно наносить любому кораблю (по выбору владельца). Однако все  нужно наносить какому-то одному кораблю (даже если их более чем достаточно для его потопления), их нельзя разделять между кораблями.
- ✱ В конце своего хода вы можете перевести в пиратский режим только 1 корабль. Можно выбрать корабль, который не был активным в начале хода.
- ✱ Если карта предписывает отправить / на корабль, вы можете отправить их на любой из своих кораблей.
- ✱ Если ваш дополнительный корабль тонет, он убирается из игры (если только карта не предписывает иное) и вы теряете всё, что на нём было. Однако вы не теряете ничего дополнительно за затонувший корабль (то есть не теряете 5 ). Игрок, потопивший такой корабль, всё равно получает 5  из общего запаса или все  с затонувшего корабля (смотря что больше). Потопление дополнительного корабля идёт в зачёт для достижения «**Гроза морей**».
- ✱ Вы можете ремонтировать  на ваших кораблях как обычно.
- ✱ Для потопления дополнительного корабля ему нужно нанести 5 . Он тонет по тем же правилам, что и обычный корабль, если не указано иное.
- ✱ Если ваши корабли находятся на одном фрагменте, в свой ход вы можете как угодно переставлять  и  между кораблями. Это можно делать и в середине хода, даже если не все ваши корабли активны в этот ход.

# ОБ АВТОРАХ

**Разработчик:**  
Джон Д. Клер

**Иллюстрации  
и графический дизайн:**  
Иэн О'Тул

**Проектный директор:**  
Николас Бонджиу

**Производство:**  
Дэвид Лепор

**Графика и вёрстка  
правил:**  
Стефани Густафссон

**Редактор  
буклета правил:**  
Люк Петершмидт

**Корректоры:**  
Каз Ньюбург-Андерсен,  
Джон Гуденаф, Кайл Нанн

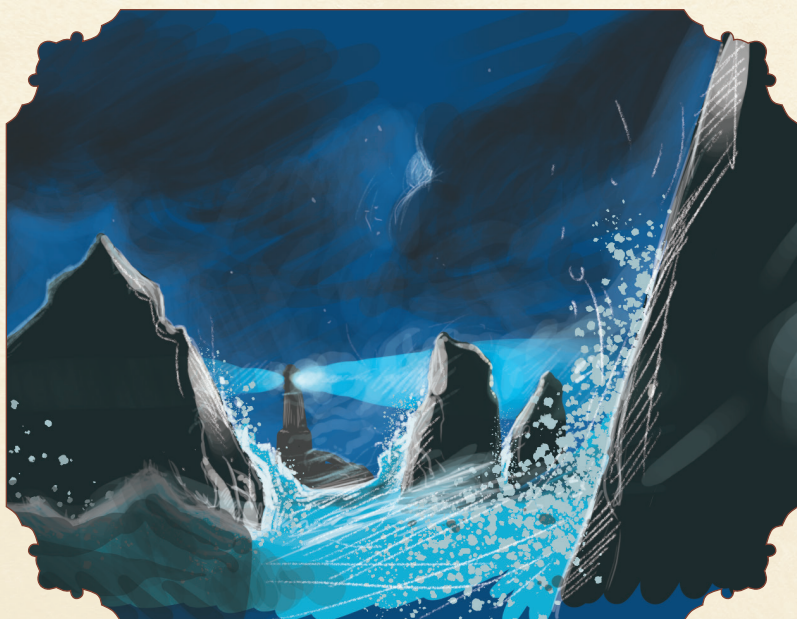
**Редакторы:**  
Джон Д. Клер,  
Люк Петершмидт,  
Марк Вуттон

**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, Роману Дженбазу, Тамаре Чудновской, Евгении Акбашевой, Анастасии Ефремовой, Елене Даценко, Всеволоду Чернову и Анастасии Кузнецовой за помощь в подготовке русского издания.



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

Dead Reckoning, Deep Legends, 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.

