

Christian Marcussen and Kasper Aagaard

MERCHANTS & MARAUDERS



Торговци и мародери

WILLIAM
2009

Содержание

Компоненты	2
Важные понятия	3
Обзор	3
Подготовка	5
Игровой процесс	7
Набеги на торговцев	10
Вознаграждения и награды	11
Карты славы	12
Не-игровые капитаны (НИК)	12
Сражение	14
Разграбление	15
Гибель и отставка	15
Пример боя	16

Перевод и верстка:

sNOWBODY.org.ua



Отдельная благодарность
выражается
Стасу Жильникову a.k.a Steve,
единственному человеку,
откликнувшемуся на просьбу
о помощи по вычитке
текста правил!

Создатели

Дизайн

Christian Marcussen
Kasper Aagaard

Иллюстрации

Ben Nelson
Chris Quilliams

Макет

NelsonDesign.net

Издана

Z-Man Games, Inc. 64 Prince Road Mahopac,
NY 10541

Главные тестеры

Toke Nielsen, Freddy Silva, Tina Arbjørn,
Christian Guldager Simonsen, Michael Kucirek,
Thore Nellemann & Stephan Rasmussen.

Выражаем благодарность

Justin Morse, Mik Svellov, Mika Rautiainen,
Shawn Low, Robert Schimkowitsch, Arne Thomi
и всему сообществу BGG за неоценимую
помощь, отзывы и терпение.
(www.boardgamegeek.com)

Особая благодарность

Geert van der Burgt

Посвящается памяти

Michael Kucirek

Перевод

Попков Владислав a.k.a sNOWBODY



Для дополнительной информации, коммен-
тариев, вопросов и предложений посетите
сайт Z-Man Games по адресу:

www.zmangames.com

©2010 Z-Man Games, Inc.

Компоненты

- 100 Монет: 20 (по 1 золотому), 20 (по 2 золотых), 30 (по 5 золотых), 30 (по 10 золотых).
- 26 Пластиковых кораблей: 5 шлюпов, 4 флейта, 9 фрегатов, 8 галеонов.
- 24 Жетона спроса: которые выкладываются на игровое поле рядом с портами и определяют товары, в покупке которых заинтересован данный порт.
- 17 Жетонов торговцев: 5 испанских, 4 датских, 4 французских и 4 английских. Жетоны торговцев выкладываются на игровое поле и обозначают торговцев, на которых можно нападать с целью грабежа.
- 16 Жетонов модификаций корабля. Каждый порт позволяет проводить какую-либо модификацию корабля. Она представляет собой улучшение, которое можно приобрести для вашего корабля.
- 20 Жетонов особого вооружения, которые могут быть приобретены в любом порту. Игрок может иметь по одному жетону каждого типа, которые могут быть использованы для тактических маневров во время сражения на море.
- 20 Жетонов вознаграждения за поимку. По 5 для каждой нации. Нужны, в основном, для определения что игрок разыскивается, но также используются для определения эффектов некоторых карт событий.
- 254 Карты: 34 Карты событий, 70 Карт славы, 16 Карт капитанов, 64 Карты грузов, 20 Карт кораблей, 25 Карт слухов и 25 Карт миссий.
- 29 деревянных кубиков: 6 красных, 6 синих, 6 желтых, 6 зеленых и 5 коричневых.
- 4 Военно-морских жетона используются для дифференциации военных кораблей.
- 1 Игровое поле.
- 4 Карточки игроков.
- 10 Специальных игровых костей.
- 4 Тайника в виде сундуков.
- 2 Памятки.
- 1 Книга правил.



Важные понятия

Карточка Игрока: Карточка, на которую вы выкладываете карты, Модификации корабля и золото.

Морская Зона: Большие морские территории, куда вы помещаете свои корабли и по которым вы их перемещаете. Всего игровое поле поделено на 17 морских зон.

Вознаграждение: Определяет то, насколько вами заинтересованы власти. Чаще всего за вас назначают награду, когда вы нападаете на корабли не-пиратов. Когда за вас впервые назначают награду, вы помещаете жетон вознаграждения на свою карточку игрока. За каждое следующее вознаграждение, назначенное за вас той же нацией, вы перемещаете жетон на одно деление вверх по шкале вознаграждения.

НИК: “Не-Игровой Капитан” - термин, которым обозначаются капитаны военных кораблей и пираты, которых не контролирует ни один игрок. Так же, как и игроки, НИК представлены на игровом поле пластиковыми миниатюрами.

Пират: Любой игрок, за которого назначено хотя бы одно вознаграждение или один из черных кораблей НИК.

Не-Пират: Любой игрок, за которого не назначено вознаграждение или торговцы, находящиеся на игровом поле и представленные жетонами торговцев.

Карты событий: Карты, которые тянутся в начале каждого хода и влияют на общее течение игры. Карты событий также добавляют в игру НИК и активируют их перемещение.

Обзор

Победа в игре

Целью игры является получение **10-и очков славы**. Как только игрок получает одно очко славы, он сдвигает кубик своего цвета по шкале славы на игровом поле.

Очки славы начисляются за различные выдающиеся поступки:

- Уничтожение игрока или НИК (определяется как результат выживания и победы в сражении на море или схватке команд)
- Продажи 3-х и более карт грузов в порту, испытывающем в них потребность.
- Получения золота в размере 12+ при налете на торговцев
- Выполнение задания
- Проверка правдивости слуха
- Покупку галеона или фрегата (только один раз за одного капитана)

Как только игрок достигает 10-и очков славы (включая тайные очки, полученные за накопленное золото - смотри “Тайник”), он объявляет об этом, и игра завершается после того, как все выполнят свой ход.

Если сразу несколько игроков набирают 10 или более очков славы на том же ходу, то игрок с большим количеством очков на шкале славы игрового поля (т.е. без учета очков из тайника) побеждает в игре. Если ничья по-прежнему сохраняется, то побеждает игрок с наибольшим количеством золотых в тайнике. Если и это не разрешает ничейную ситуацию, то оба игрока объявляются победителями.

Тайник

Игроки могут оставлять свое золото в тайнике своего родного порта. Каждые 10 положенных в тайник золотых приносят одно очко славы (но не более 5 очков при игре на 10 очков).

Очки за золото в тайнике не начисляются сразу после помещения его на хранение, но вместо этого тайно подсчитываются до факта достижения победного числа очков. Другие игроки знают как часто игрок добавлял монеты в тайник, но они не знают какая сумма. Таким образом, несмотря на то, что шкала очков славы дает представление о том кто лидирует, всегда остается возможность для неожиданности!

Прятать ли золото?

Информация о количестве золота, которое игрок получает или тратит, является открытой, но точное количество золота, которое хранит на корабле игрок - это принципиально закрытая информация, если правила напрямую не говорят обратное. Игрок может собирать золото в стопку или накрывать его картами грузов (золото и карты грузов лежат в одной области на карточке игрока), но он обязан держать их на карточке игрока.



Пластиковые корабли



Жетоны спроса



Жетоны торговцев



Жетоны вознаграждений



Монеты



Жетоны особого вооружения



Жетоны модификации кораблей



Военно-морские жетоны

Ограничения по времени и длительность игры

Игра немедленно заканчивается как только выполняется одно из следующих условий:

- В начале хода больше не осталось карт событий.
- Один из капитанов погибает и больше не остается капитанов, из которых можно выбрать нового.

В обоих случаях побеждает игрок, успевший заработать наибольшее количество очков славы. Ничейные ситуации разрешаются так же, как написано в разделе “Победа в игре” на странице 3.

Для опытных игроков длительность партии составляет около 45 минут на игрока. Если вы хотите играть дольше, то можете регулировать количество очков славы необходимых для победы. Каждое дополнительное очко увеличивает длительность игры приблизительно на 10-20 минут.

Игровые кости и проверки умений

Игра включает 10 игровых костей, на которых вместо числовых значений 5 и 6 символ черепа .

В процессе игры вам будет предлагаться выполнять броски на проверку умений вашего капитана. Для их выполнения бросаете число костей, равное значению указанного умения капитана. Для того, чтобы бросок оказался удачным, вам необходимо выкинуть хотя бы один результат со значком . Например, если ваше умение **Влияние** равно 3, то вы бросаете 3 кости и для удачного результата на них должен выпасть хотя бы один череп. Иногда имеет значение количество удачных бросков. Под этим понимается суммарное число костей, на которых выпал удачный результат (череп).

Числа 1-4 на костях используются по разному во время боя, например для определения зоны попадания при стрельбе или разбора ничейных ситуаций (смотри “Сражение” на странице 14).

Капитаны

Игроки выступают в роли одного из 16-и капитанов, формирующих колоду капитанов. Каждый капитан обладает четырьмя умениями, определяемые числами в диапазоне от 1 до 4. Эти значения определяют количество костей, которые бросает игрок, если требуется провести проверку умения.



Навигация оценивает способности капитана во время плавания, а так же важна во время сражения на море.



Разведка используется для поиска других кораблей, позволяя вам вступать с ними в сражение. **Разведка** так же используется для поиска сокровищ, скрытых островов и прочих вещей, о которых ходят слухи (смотри “Сбор слухов” на странице 9).



Лидерство используется для определения того, на сколько вам предана команда во время схватки между командами и насколько охотно новые члены команды будут подчиняться вашей воле.



Влияние измеряет репутацию вашего капитана и как много влиятельных людей он знает на Карибах. Вы используете **Влияние** для определения уровня доверия работодателей и сбора слухов в местной таверне.

Карта капитана также содержит особую способность капитана (или способности) и его родной порт.

Особая способность - это уникальная способность, которой обладает капитан. Капитан с более чем одной особой способностью имеет более слабые умения по сравнению с теми, кто обладает всего одной.

Родной порт - это порт, из которого капитан происходит родом. Его название записано под именем капитана. Национальная принадлежность порта так же распространяется на капитана. Обычно, если нация назначила вознаграждение за вас, то вы больше не можете заходить в принадлежащий ей порт. Однако в вашем родном порту вы знаете все входы и выходы, а также нужных людей. Таким образом, вы можете заходить в родной порт даже будучи пиратом.

Корабли

Игра включает пять видов кораблей: шлюпы, флейты, фрегаты, галеоны и мановары. Каждому кораблю соответствует миниатюра, за исключением галеонов и мановаров, которые используют те же миниатюры. Каждому виду корабля соответствует карта корабля, изображающая его характеристики.

Корабли имеют пять важных характеристик, каждая из которых варьируется в диапазоне от 1 до 5. Заметьте, что характеристика корабля никогда не может быть больше чем 5, независимо от любых модификаций корабля приобретенных в процессе игры.

Прочность определяет на сколько тяжело потопить или повредить ваш корабль.

Объем трюма определяет максимальное количество карт грузов, которые вы можете погрузить на корабль.

Команда определяет количество готовых к бою членов экипажа, которые могут находиться на вашем корабле; и находятся в начале игры. Как только вы теряете всю команду, вы не сможете сражаться будучи взятыми на абордаж, а также идти на абордаж самостоятельно.

Пушки определяют огневую мощь вашего корабля. Чем больше у вас пушек, тем более разрушительную силу представляет ваш корабль.

Маневренность определяет насколько быстр ваш корабль и как легко им управлять. Она помогает вам не упустить торговцев во время Налета на торговцев.

Дополнительно, в том случае если ваша маневренность на два и более превосходит этот показатель у оппонента, то во время сражения вы бросаете на одну кость больше, чем позволяет умение навигации.

Если вы решите захватить или приобрести новый корабль в процессе игры, то вам необходимо избавиться от старого. Вы никогда не можете одновременно иметь более одного корабля.



Подготовка к игре

Карточка игрока

Каждый игрок получает карточку игрока. Она используется для организации карт, золота, груза и состояния вашего корабля.

В начале игры каждый игрок выполняет следующие действия:

- 1) Выбирает цвет, которым хочет играть, берет 6 кубиков и миниатюры этого цвета. Также он берет один из тайников (в виде сундука), который будет использовать для накопления золота.
- 2) Случайным образом тянет карту капитана из колоды карт капитанов. Не показывайте остальным вытянутую карту.
- 3) Тайно выбирает корабль для своего капитана, и берет его в свою руку. Игроки вольны выбирать между шлюпом и флютом. Для пиратского корабля с высокой маневренностью выбирайте шлюп; или берите флют, если хотите неповоротливое, но вместительное торговое судно.

Теперь все игроки одновременно вскрывают выбранных капитанов и корабли.

- 1) Возьмите карту корабля, соответствующую выбранному вами кораблю. выложите ее и карту капитана на вашу карточку игрока.
- 2) Поместите миниатюру выбранного вами корабля на игровое поле в родной порт вашего капитана.
- 3) Вытяните карту славы.
- 4) По кубику кладется на каждую зону попадания таким образом, чтобы их положение совпадало со значениями на вашей карте корабля. Значения "Корпус" и "Мачты" соответствует значению прочности, в то время как значения других областей имеют свои названия на карте. Таким образом, если ваш корабль имеет прочность 2, то вы помещаете кубики на второе деление шкалы. Если вы верно помещаете кубики на шлюп, то во всех областях кубик будет находится на втором делении, кроме "Пушек", кубик которых лежит на первом делении.
- 5) Возьмите 10 Золотых. Это стартовый золотой запас.

Первый игрок

Для определения первого игрока возьмите Капитанов всех игроков и вытащите одного из них. Владелец этого Капитана будет первым игроком, затем ход передается по направлению часовой стрелки. Такой порядок ходов сохраняется на всю игру.

Торговец или Мародер?

- Помочь с выбором вам может особая способность капитана.
- Разведка - это бесспорно одно из самых важных умений для пирата, Навигация тоже играет важную роль.



Игровое поле

Игровое поле разбито на 17 морских зон, 16 из которых имеют соответствующие им порты, представленные значком одной из 4-х игровых наций (Голландия, Англия, Франция и Испания).

Большинство морских зон имеют уникальные преимущества или недостатки, которые написаны на них. Эта информация о морских зонах также вынесена в памятки

На границы всех морских зон нанесены буквы направления, соответствующие направлению на компасе. Эта информация используется для перемещения НИК.

В верхнем левом углу поля можно найти область “В состоянии войны!”, информирующую, какие из двух наций сейчас ведут войну.

Верхняя центральная часть поля используется для размещения не-игровых капитанов, доставаемых из колоды.

В верхнем левом углу расположена таблица для учета урона НИК (“Враг!”) и области для размещения жетонов уничтоженных торговцев. Наконец, внизу карты можно найти шкалу очков славы, помеченную делениями 0-10.

Голландия



Англия



Франция



Испания



Подготовка игрового поля.

- 1) Перетасуйте все колоды (кроме карт кораблей) и поместите их рубашками кверху около игрового поля. **Очень важно тщательно перетасовать колоды событий и грузов.**
- 2) Случайным образом разложите жетоны спроса лицевой стороной вверх в каждую морскую зону. Они кладутся на одну из двух квадратных областей около порта. Оставшиеся 8 жетонов спроса кладутся рядом с игровым полем в стопку лицевой стороной вниз для использования в дальнейшем. *Заметьте, что в морскую зону “Карибское море” жетон не кладется, так как в ней нет порта.*
- 3) Случайным образом выложите жетоны модификаций кораблей лицевой стороной вниз на вторую квадратную область в каждой морской зоне. **В морскую зону “Карибское море” жетон также не кладется.**
- 4) Случайным образом положите по одному жетону торговца (флагом нации вниз) в каждую морскую зону, включая “Карибское море”.
- 5) Вытяните две карты миссий. Громко огласите их содержание, затем положите на игровое поле в обозначенную на карте морскую зону.
- 6) Положите по кубику каждого игрока на нулевое деление шкалы очков славы и 5 коричневых кубиков в любое место таблицы “Враг”, приготовив их таким образом для дальнейшего использования в сражении игрока и НИК.

1



Игровой процесс

Последовательность хода

- 1) Вытянуть карту события
- 2) Выполнить действия игрока (в порядке хода)

Как только все игроки завершили свои действия, новый раунд начинается открытием новой карты события.

Открытие карты события

Первый игрок тянет карту события. Если сверху карты есть значки НИК, то соответствующие события разбираются в первую очередь (смотри “Перемещение НИК” на странице 13). Затем зачитывается текст карты события. Эффект каждой карты события детально описан на самой карте. Некоторые карты срабатывают немедленно, в то время как другие обладают эффектом, который срабатывает во время хода каждого игрока или в конце всего раунда. Если не сказано иного, после того как эффекты карты вступили в силу, положите карту в сброс.

В игре предусмотрено 34 карты событий. Если карты событий заканчиваются, то игра завершается (смотри “Ограничения по времени и длительность игры” на странице 4).

Действия

Затем игроки, начиная с первого игрока и двигаясь далее по часовой стрелке, выполняют выбранные ими действия. Каждый раз во время своего хода, вы можете выполнять три действия из следующего списка:

- Движение
- Разведка
- Посещение порта

Вы можете комбинировать действия различными способами, что позволяет вам, к примеру, потратить два действия и дважды переместиться, а третьим действием попытаться провести разведку.

Движение

Движение позволяет перемещаться между соседними морскими зонами, а так же заходить в порт и покидать его. Каждое перемещение приравнивается к действию. Для того чтобы показать ваше движение, передвиньте вашу миниатюру или, если вы хотите зайти в порт, поместите ее на него. Независимо от типа корабля движение выполняется одинаково.

Пример: Франсес Райт находится в Гаване и хочет добраться до Нассау. На своем ходе она перемещается из Гаваны в морскую зону Гаваны (1 действие). После чего отсюда в морскую зону Нассау (1 действие) и наконец двигается в порт Нассау (1 действие). Все три ее действия использованы. Любые сделки в порту Нассау должны быть проведены уже на следующем ходе.

Разведка

Разведка используется для того, чтобы попытаться найти и атаковать корабль находящийся в вашей морской зоне. Объявите о том, что из следующего списка вы будете искать:

- Капитана игрока в той же морской зоне (не находящегося в порту).
- НИК в той же морской зоне
- Торговца в той же морской зоне (представленного жетоном торговца)

Выполните бросок на проверку умения **Разведка** вашего капитана. В случае удачи вы находите искомый корабль, после чего начинается сражение. Бои против игроков и НИК имеют сложную структуру (смотри “Сражение” на странице 14), в то время как **налеты на торговцев** проходят быстрее и более абстрактны (смотри “Налеты на торговцев” на странице 10).

Вы не можете дважды во время своего хода искать цель того же типа. Однако, вы можете искать другую цель в той же морской зоне или, если у вас еще есть действия, переместиться в другую морскую зону и провести разведку там.

Пример: Игрок начинает свой ход в одной морской зоне вместе с двумя другими игроками и торговцем (представлен жетоном торговца). Он решает провести разведку и объявляет о том, что попытается найти капитана игрока в этой же морской зоне. Он делает бросок на проверку умения **Разведка** и проваливает его. Он не может более тратить действие на поиск только этого же игрока. Вместо этого он может попытаться обнаружить торговца.



Порт

Находясь в порту вы можете (один раз за ход) выполнить действие “Посещение порта”, для того чтобы осуществить в нем любое количество следующих действий:

- Продажа товаров (это действие всегда должно быть первыми)
- Покупка товаров
- Посещение верфи
- Рекрутирование
- Сбор слухов
- Получение миссии
- Спрятать золото в тайнике (только в родном порту)

Если вы хотите продать товары, то это действие необходимо всегда выполнять в первую очередь. Другие действия вы можете выполнять в любом желаемом порядке. Каждое действие может выполнено единожды, и должно быть полностью завершено до начала следующего.

Продажа товаров

Объявите о том, какие товары (карты грузов) вы желаете продать. Все товары могут быть реализованы по цене в 3 золотых за каждую карту. Однако, товары на которые есть спрос (товар изображен на жетоне спроса рядом с портом) могут быть проданы за 6 золотых. Проданные карты товаров кладутся лицевой стороной вверх на стопку сброса карт грузов.

Продавая товары на которые есть спрос, вы случайным образом замещаете жетон спроса на новый из резерва. После замены жетона спроса вы больше не можете продавать товары в течении текущего хода.

Пример: Если вы вытянули 6 следующих карт грузов, вы можете купить специи за 3 золотых, какао по 2 золотых за карту и ром всего по 1 золотому за карту! Вы можете получать выгоду от товаров, покупая товары которые присутствуют на рынке в избытке и продавая их в тех портах, где на них есть спрос.

Покупка товаров

Вытяните 6 верхних карт грузов и оставьте их себе. Сбросьте любые карт соответствующие товарам, на которые в этом порту есть спрос, и замените их новыми картами. Только что вытянутые вами карты будут доступны вам в этом ходе (всего есть 8 типов товаров).

Стартовая цена всех карт грузов равна 3 золотых. Если вы вытянули две карты одного типа, то цена на этот товар снижается с 3-х до 2-х золотых за карту. Если вы вытащили 3 или более карт, изображающих тот же товар, то вы можете получить его всего по 1 золотому за каждую карту груза.

Выберите какие из карт вы желаете приобрести, оплатите их стоимость и положите их рубашками вверх на свою карточку игрока. Если вы покупаете какие-либо товары по сниженной цене, то подтвердите этот факт, показав их одному из игроков по вашему выбору. Игрок которому были показаны карты не имеет права каким-либо способом сообщать остальным о том, что это были за карты.

Карты, которые вы не купили, положите в стопку сброса лицевой стороной вверх. Аналогично, если вы сбрасываете карты грузов для освобождения места под вновь приобретенные товары, то они сбрасываются также лицевой стороной вверх.

Если в колоде грузов заканчиваются карты, то тщательно перетасуйте сброс и образуйте из него новую колоду.

Заметка: Если вы покупаете товары в одном и том же порту два раза подряд, то второй раз вы тянете только 3 карты товаров.

Находясь в порту вы можете оперировать любым количеством карт товаров. Однако перед тем, как покинуть порт вы должны сбросить все карты превышающие ограничение “Грузоподъемности” корабля.

Посещение верфи

На верфи вы можете оплатить ремонт, произвести модификации корабля и оснастить его новым вооружением. Здесь же вы можете купить новый корабль и продать старый.

	Покупка	Продажа
Шлюп	10	5
Флют	10	5
Фрегат	35	10
Галеон	35	10
Ремонт (за одно очко повреждений)	2	-
Модификация корабля	3	*1
Особое вооружение (за каждый жетон)	3	1

** Не может быть продано отдельно от корабля, но увеличивает стоимость корабля при продаже на 1 золотой.*

Покупка/Продажа корабля:

Покупая новый корабль вы должны продать старый. Изменив стоимость продажи на:

- + 1 золотой за каждую модификацию корабля
- - 1 золотой за каждую единицу повреждений (независимо от потерь среди команды)

Если вы продаете корабль с модификациями корабля, то они вновь входят в игру (смотри ниже “Модификации корабля”). При покупке нового корабля вы забираете с собой всю команду со старого корабля.

Вы не можете быть вообще без корабля - вы обязаны купить новый корабль, если продаете старый. Если это невозможно, то продажа корабля невозможна.

Заметьте, что мановары не могут быть как куплены, так и проданы. Мановар может быть только захвачен и должен быть брошен при получении нового корабля!

Покупка специальных вооружений:

Специальные вооружения могут быть куплены в любом порту по цене 3 золотых за жетон. Вы можете одновременно иметь все три типа специального вооружения, но только по одному жетону каждого типа.

О том, как используются специальное вооружение во время боя, смотрите на странице 15, и о том, как оно используется при набегах на торговцев, на странице 10.

Ремонт:

Вы можете восстанавливать нанесенный вашему кораблю урон по цене 2 золотых за единицу урона. Это включает в себя урон всех зон корабля, кроме команды, которая восполняется рекрутированием (смотри “Рекрутирование” на странице 9).

Покупка модификаций корабля:

Единственной модификацией которую может быть приобретена в отдельно взятом порту является та, которая переставлена жетоном модификации корабля. Лежащие обратной стороной вверх жетоны в данном порту открываются как только выбирается действие “Посещение порта”.



Заметка: Значения и иконки в нижней части карты товара не относятся к стоимости товара. Они используются во время набегов на торговцев для определения, сколько золота на корабле, который вы грабите.

Покупая модификацию корабля, вы забираете жетон и кладете его в соответствующую купленной модификации область на вашей карточке игрока. Теперь в порту больше не продается модификация кораблей. Вы не можете покупать более одной модификации каждого типа. В обычной ситуации вы не можете переносить модификации между кораблями - исключением является порт Св. Иоанна, где это происходит так, как написано в информационной области игрового поля.

Заметьте, что большинство модификаций корабля относящихся к ведению боя, не действуют во время налетов на торговцев. Они в основном используются в боях против игроков или НМК.

	Дополнительные гамаки: добавляет +1 к размеру команды (должен быть нанят дополнительный член команды). Команда корабля никогда не может превышать 15 человек.
	Продвинутые снасти и паруса: +1 к маневренности корабля.
	Усиленный корпус: переверните этот жетон для того, чтобы поглотить единицу урона, полученную путем попадания в зону (после того, как зона попадания была определена). Для восстановления свойства отремонтируйте жетон в любом порту за 3 золотых.
	Расширенный трюм: +1 к грузоподъемности корабля. Сдвиньте кубик шкалы "Груз" вверх на одно деление. Значение параметра "Груз" никогда не может превышать 5.
	Носовое орудие: Переверните этот жетон для того, чтобы нанести попадание, после того как вы или ваш оппонент выбрали действием "Отступление". Переверните его обратно после того, как бой завершится.
	Дополнительная бойница для пушки: Добавьте +1 к значению "Пушки" вашего корабля. Сдвиньте кубик области "Пушки" вверх на одно деление. Значение "Пушки" корабля никогда не может превышать 5.
	Орудия на шарнирном креплении: Перед схваткой (в море) между командами, бросьте 2 кубика. Независимо от того, кто начал абордаж, нанесите 1 урон вражеской "Команде" при минимум одном удачном броске.
	Дальнобойные орудия: Перед первым раундом боя на море бросьте по кости за каждую из ваших "Пушек". Результатом будет попадание за каждый удачный бросок. При этом не могут использоваться выстрелы сцепленными ядрами и шрапнелью.

Когда корабль игрока с установленными модификациями тонет, продается или сбрасывается, то владеющим кораблем игрок должен сразу же распределить жетоны модификаций кораблей. Они случайным образом по его выбору раскладываются в порты, где в данный момент нет жетонов модификаций кораблей.

Рекрутирование

При удачной проверке умения **Лидерства** вы можете пополнить вашу "Команду". Рекрутирование каждого члена команды стоит 2 золотых. Размер вашей команды никогда не может превышать величину "Команды" вашего корабля.

Сбор Слухов

Заплатите 2 золотых и сделайте бросок на проверку умения **Влияние** для того, чтобы попытаться собрать слухи. При удачном броске, вытяните одну карту слуха. Просмотрите ее содержание и положите на карточку игрока рубашкой вверх. Одновременно у вас может быть только одна карта слухов. Вы можете получить новую карту слуха, но обязаны выбрать какую из них оставить. Заменяйте сброшенный слух обратно в колоду.

Как правило слухи требуют от вас отправиться в определенный порт или морскую зону и выполнить бросок на проверку умений **Влияние** или **Разведка** при выполнении действий "Посещение порта" и "Разведка" (помеченные значком в виде черепа). Выполняя необходимое действие, необходимо обладать картой Слуха и выполнить бросок на умение. Если бросок неудачный, то слух оказался ложным и он сбрасывается. В случае удачи вы получаете то, о чем идет речь в слухе. Затем сбросьте карту, если не указано другого (Как в нижеопи-санном слухе "**Поддельные документы**")

Очки славы! Когда слух оказывается правдивым и его действие разбирается, вы получаете очко славы и, следовательно, карту славы. (смотри "Карты славы" на странице 12).



Получение миссии

Колода миссий наполнена различными заданиями, которые предлагаются выполнить различные игровые персонажи, такие как губернаторы, дворяне, торговцы и пираты.

Вверху каждой карты миссии перечислены следующие элементы:

Ваша выгода: Некоторое число золотых или материальные блага, которые вы можете получить.

Требования: Необходимые условия для получения миссии.

Локация: Порт, в котором вы можете получить миссию.

Если вы намереваетесь получить задание, но проваливаетесь (например, проваливаете бросок на проверку **Влияния**), тогда миссия по-прежнему остается в игре, если не оговаривается иного. Новая попытка получить это задание (или другое в этом же порту) может быть предпринята только на следующем ходе во время действия "Посещение порта".

Если вы получили задание, положите его на карточку игрока лицевой стороной вверх. После чего вытяните новое задания из колоды заданий и положите ее в написанную на карте локацию. Таким образом, на протяжении всей игры всегда будут доступны два задания. Одновременно вы можете владеть только одной картой задания. Но вы можете сбросить задание для того, чтобы получить новое.

Очки Славы! Выполнение миссии приносит вам очки славы и, следовательно, карту славы (смотри "Карты славы" на странице 12)

Спрятать золото в тайнике

Находясь в родном порту вы можете спрятать золотые находящиеся на борту вашего корабля, или их часть, поместив их в свой тайник. Пряча золото в тайнике, вы сохраняете его в безопасном месте, куда остальные игроки не смогут добраться. Каждые 10 золотых в тайнике приносят вам втайную 1 очко славы.

Запомните: только половина очков победителя может быть получена с помощью золота из тайника.

Вы должны сказать другим игрокам о том, что вы прячете золото в тайник, но вы не должны говорить им, сколько золота вы кладете туда. Аналогичным образом, суммарное количество золота, которое вы положили в тайник в течение игры, так же является секретом.

Единственная ситуация, когда вы должны позволить другим игрокам посмотреть сколько золота вы храните в тайнике, происходит когда вы объявляете о том, что получили 10 очков славы.

Находясь в родном порту вы можете свободно тратить золото из своего тайника или перемещать его на свой корабль.

Подсказка: Прячьте в тайнике или тратьте золото в том случае, если вы не хотите выходить в открытые воды с большим количеством золота на борту. Если вы потопите корабль, то потеряете все золото или может произойти худшее; другой игрок может забрать золото, если возьмет вас на абордаж. Это значит, что посредством одного молниеносного удара он получит одно очко славы и потенциально еще несколько, когда положит в тайник все золото, заработанное вашим тяжким трудом. Если вы почувствуете давление и будете находиться вдали от родного порта, то возможно улучшение корабля будет лучшим решением.

Налеты на торговцев

Жетоны торговца

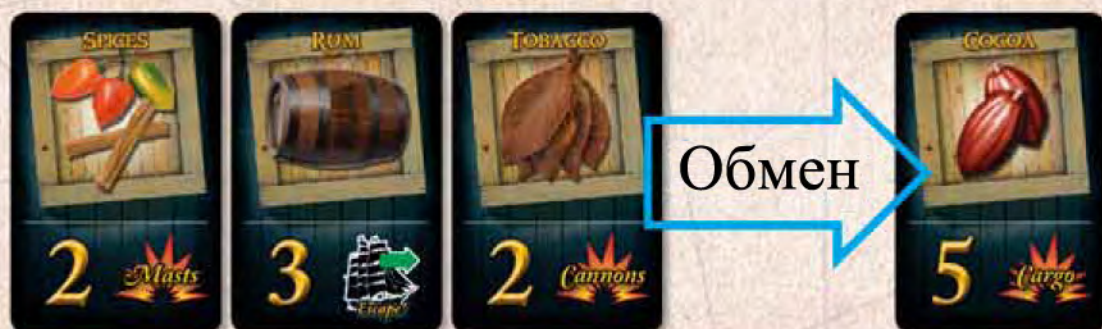
Жетонами торговцев в игре представлены торговцы, на которых можно напасть и ограбить. Когда на торговцев совершается налет, жетоны торговцев убираются с игрового поля, и выкладываются лицевой стороной вниз на шкалу торговца, нанесенную на игровое поле.

Если в начале хода (перед тем, как тянется карта события) на шкале содержится 8 жетонов торговцев, то вслепую распределите их лицевой стороной книзу таким образом, чтобы каждая морская зона опять содержала по одной штуке.

Национальность торговца

После того, как вы объявили о своем намерении выследить торговца, вы выполняете бросок на проверку умения “Разведка”. В случае удачи, вы убираете жетон торговца из морской зоны и открываете его нацию на обратной стороне. Затем нация торговца выбирается из той, что изображена на жетоне, или той, к которой относится морская зона, где вы сейчас находитесь (например, Испания если вы находитесь в водах Санто Доминго). Вы выбираете одну из двух, если все же решите напасть на торговца. Вы можете отпустить его, если не хотите связываться ни с одной из наций из которых нужно сделать выбор (жетон по-прежнему убирается и выкладывается на шкалу торговцев).

Пример: Фредерико решает совершить налет на торговца. Он тянет 3 карты грузов и делает один удачный бросок на проверку умения *Навигация*.



Он может использовать этот бросок для того, чтобы вытянуть дополнительную карту, сбросить карту или заменить одну из приведенных выше. У корабля нет шансов сбежать, так как выпал лишь один значок побега (на карте с ромом), а шлюп Фредерико имеет маневренность равную 4.

При текущем раскладе шлюп получает два попадания, одно по мачтам и второе по пушкам. То, что шлюп имеет только одну пушку, значит что его зона “Пушки” уничтожена, что ведет к провалу налета.

Налеты на торговцев

Важно: Вы можете выполнить налет на торговца только в том случае, если ни одна из зон вашего корабля не уничтожена (т.е. ее числовой эквивалент не сведен до нуля).

Для моделирования налетов на торговцев тянутся карты грузов. Вытянутая карта груза имеет информацию о том, является ли набег удачным, какой груз хранится на борту и какое количество золота вы заберете с корабля, на которых совершен налет. Для этого выполните следующие действия:

- 1) Вытяните 3 карты грузов и выложите перед собой лицевой стороной вверх.
- 2) Выполните проверку *Навигации* (⚓).
- 3) Каждый удачный бросок вы можете единожды использовать для того, чтобы:

- **Вытянуть** дополнительную карту
- **Сбросить** карту
- **Обменять** карту

Заметьте, что вполне допустимо сначала вытянуть дополнительную карту, а затем использовать другой успешный бросок для того, чтобы сбросить или обменять только что вытянутую карту. Как сброшенная, так и обмененная карты кладутся в стопку сброса карт грузов и игнорируются.

Теперь определите были ли налет удачным, используя для этого значки в нижнем правом углу оставшихся карт.

По этой причине единственным логичным действием будет сбросить карту груза табак или вытянуть вместо нее новую. Фредерико выбирает второй вариант.

Новая карта имеет значение 5 и он получает попадание по трюму. Это означает, что он может хранить на одну карту груза меньше. Однако налет заканчивается удачно, золото и одна карта груза сохраняются, что лучше чем ничего! Он получает 10 золота и решает оставить себе карту с ромом, так в роме нуждаются в ближайшем порту. К сожалению, он не набирает 12 золотых, необходимых для того, чтобы получить очко славы.



Значок попадания: Каждый значок попадания соответствует единице урона, нанесенного вашему кораблю. Урон наносится по той части корабля, которая изображена в центральной части значка. Если ваш корпус уничтожен, корабль тонет и капитан погибает. Если уничтожена любая другая часть, то вы выживаете, но набег проваливается, и все последующие попадания по уничтоженной части переносятся на корпус.

Значок побега: Если итоговое количество значков побега больше либо равно маневренности вашего корабля, то торговцу удалось сбежать (соответствующие значкам попадания по-прежнему распределяются).

Заметка: половина всех карт имеют значки “Побег” и половина “Попадание”.

Если торговец не убегает или не уничтожает одну из частей, тогда набег удается.

На каждой оставшейся карте можно увидеть числа в диапазоне от 1 до 5 (3 встречается чаще всего). Эти числа определяют “Количество награбленного”, которое равно величине получаемого золота. Дополнительно, вы можете оставить себе все карты грузов для которых у вас достаточно места.

Очко славы! Если вам удастся ограбить торговца и получить 12 или более золотых, то вы получаете очко славы и, следовательно, карту славы! (смотри “Карты славы” на странице 12)

Особое вооружение в налетах на торговцев

После броска на проверку умения *Навигация* вы можете потратить жетон особого вооружения для преобразования неудачного броска в удачный. Если вы желаете, то можете



тратить несколько жетонов для перебрасывания того же кубика. Тип жетона, который вы тратите, значения не имеет. Во время налетов на торговцев эти жетоны действуют одинаково.

По причине стоимости каждого жетона специального вооружения в 3 золотых, это может быть очень дорого, но при этом может дать огромное преимущество.



Вознаграждения и их получение

Назначение вознаграждения

Жетоны вознаграждения используются для определения того, насколько вы привлекли к себе внимание властей.

За вас назначается вознаграждение *сразу же* после:

- 1) Начало боя с не-пиратским кораблем (включая налеты на торговцев)
- 2) Уничтожение военного корабля (затопив его или одержав победу в схватке между командами)

Вознаграждение всегда связано с нацией против которой совершено действие. Таким образом, нападая на испанского торговца, вы кладете испанский жетон вознаграждения на свою карточку игрока вниз шкалы вознаграждения, где написано “1” - это означает, что Испания назначила за вас первое вознаграждение. Аналогично, если вы напали на французского (не-пирата) капитана игрока, то за вас назначает вознаграждение Франция - поместите жетон на 1-е деление шкалы вознаграждения.

Если нация назначает за вас дополнительное вознаграждение, вы сдвигаете соответствующий жетон вверх по шкале. Таким образом, если Испания назначает за вас вознаграждение во второй раз, то вы сдвигаете по шкале испанский жетон с 1-го на 2-е деление; при этом назначенное Францией вознаграждение не изменяется и остается на месте. Значение на шкале вознаграждений может подняться до отметки “5”, которая является максимальным возможным назначенным значением для каждой нации.



Пример 1: Два игрока курсируют в тех же водах - один француз, второй англичанин. В данный момент ни за одного из них вознаграждение не назначено и они оба не-пираты. Французский капитан имеет на борту большое количество золота, которое выглядит очень соблазнительно для английского капитана. После удачного броска на разведку он нападает на богатого игрока и за него немедленно назначает вознаграждение Франция в соответствии с пунктом “Начало боя с не-пиратским кораблем”. Это означает, что перед броском любых костей английский капитан теперь официально является пиратом. Таким образом, богатый французский игрок может вступить в ответный бой и за него не будет назначено вознаграждение.

Пример 2: Игрок-пират проводит разведку и объявляет о том, что он хочет совершить налет на торговцев. Он переворачивает жетон торговца и обнаруживает там испанского торговца. Затем игрок объявляет о том, что хочет продолжить набег на торговца и, следовательно, за него немедленно назначает вознаграждение Испания.

Пример 3: Набравшись смелости, игрок решает напасть на голландский военный корабль. Что немедленно ведет к назначению за него вознаграждения Голландией, так как военный корабль считается не-пиратским. Игроку так же удастся одержать победу в бою и уничтожить Голландский военный корабль, что добавляет еще одно очко вознаграждения, также от Голландии, в соответствии со статьей “Уничтожение военного корабля”!

Эффекты от вознаграждений

Самое главное, вы не можете посещать порты, принадлежащие нациям, которые назначили за вашу голову награду. Однако, вы всегда можете зайти в родной порт и переполненный пиратами Порт Рояль позволяет вам пришвартоваться за небольшую плату или выполнение проверки на умение **Влияние** (смотри в описании морской зоны на игровом поле).

Разыскивается властями: Военные корабли будут нападать на вас (смотри “Приоритет розыска” на странице 13).

Пиратское перемирие: Пиратские НИК больше не будут нападать на вас (смотри “Приоритет розыска” на странице 13).

Стоит много золота: Суммарное количество назначенных за вас вознаграждений от каждой нации, определяет сколько золота эта нация готова заплатить за вашу голову - по 5 золотых за каждое вознаграждение. Следовательно, чем больше за вас вознаграждение назначено, тем более лакомым кусочком вы выглядите для других игроков (смотри “Награды” далее).

Аннулирование вознаграждений

В общем случае, как только за вас назначено вознаграждение, оно клеймом прикрепляется к вашему капитану. Однако, несколько карт славы и карт событий позволяют вам заплатить золотом за помилование. Аналогично несколько слухов и миссий предлагают вам некий аналог помилования.

Снизив количество назначенных вознаграждений до нуля, вы можете убрать с карточки игрока жетон вознаграждения. Это означает, что вы полностью помилованы нацией и далее можете играть так, будто никак вознаграждений и не назначалось.

Награды

Уничтожение игроков-пиратов может стать очень прибыльным делом. За каждое вознаграждение нация готова заплатить по 5 золотых при поимке капитана. После уничтожения игрока-пирата вы можете немедленно получить по 5 золотых за каждое вознаграждение от одной из этих наций (вы не можете получить награду от нации, которая назначила вознаграждение за вас, или с которой вы в состоянии войны).

Пример: Вы только что уничтожили игрока пирата с 3-я назначенными Испанией вознаграждениями и 1-м от Англии. Получить 15 золотых от Испании было бы неплохо, но так как Испания назначила вознаграждение и за вас, то вы можете выбрать в качестве награды только 5 золотых от Англии.

Награды за уничтожение НИК пиратов

Уничтожение НИК пирата приносит вам награду в зависимости от типа корабля (принимая во внимание, что у матерого преступника и корабль лучше). Уничтожение пиратского шлюпа приносит вам 5 золотых и уничтожение пиратского фрегата приносит вам 15 золотых. Только не-пираты могут получать такую награду.

Карты славы

Получение карт славы

Вы получаете карту славы каждый раз при получении очков славы. Как объясняется в разделе “Победа в игре” на странице 3, вы получаете очки славы и, следовательно, карты славы за:

- Уничтожение игрока и НИК. (В том случае, если вы выжили и одержали победу в сражении на море или схватками между командами)
- Продажа трех и более карт грузов в порту, где на них есть спрос.
- Грабеж на 12 и более золотых во время налета на торговцев.
- Выполнение задания.
- Выяснение того, что слух правдив.
- Покупку галеона или фрегата (*Только один раз для каждого капитана*).

Карты славы могут использоваться в помощь вашему капитану или для того, чтобы доставить неприятностей вашим оппонентам.

У вас не может быть одновременно более 4-х карт славы. Вы можете брать пятую карту, но при этом обязаны решить, какую из пяти карт сбросить. Независимо от того что сказано в карте, в этом случае запрещено отыгрывать карты славы. Другими словами, вы не можете вытянуть пятую карту и тут же сыграть ее или одну из четырех карт в руке. Сначала вы должны решить, какие четыре карты оставить.

Игры карт славы

Если в карте не говорится иного, то вы можете отыгрывать карты славы в любой момент вашего хода, кроме боя. В последнем случае могут использоваться только карты, предназначенные для боя (смотри “Сражение” на странице 14).

Некоторые карты могут быть разыграны во время хода других игроков. Если вы хотите сыграть такую карту, то должны объявить, когда она должна быть сыграна (не открывая саму карту). Теперь другие игроки могут объявить о том, что они так же желают сыграть карту в этот момент. Игроки кладут заявленные карты перед собой. Карты разбираются в порядке хода, начиная с первого игрока. Когда придет его черед, игрок может отказаться играть анонсированную карту, но при этом обязан открыть карту, которую намеревался сыграть.



Специалисты

Некоторые карты славы (и небольшое число карт миссий и слухов) дают вам возможность нанять специалистов. Специалисты являются мастерами в своей области и улучшают способности вашего капитана, увеличивая его шансы на успех.

Всего есть 8 типов специалистов: плотники, канониры, мастера-канониры, хирурги, канониры, фехтовальщики, казначеи и штурманы. В колоде карт славы находятся по две карты каждого типа.

На каждой карте славы специалиста написано, что вам необходимо сделать или сколько заплатить, чтобы нанять его. После того, как он нанят, положите карту лицевой стороной вверх на карточку игрока.

Вы можете нанимать сколько угодно специалистов, но только по одному каждого типа.



Не-игровые капитаны

Не-игровыми капитанами (НИК) считаются все капитаны и корабли, которые не принадлежат ни одному игроку. НИК могут быть военными кораблями или пиратами и на игровом поле физически представлены пластиковыми миниатюрами. Следующие разделы описывают правила их поведения.

Ввод НИК в игру

НИК входят в игру при помощи карт событий, таких как “Голландский военный корабль” или “Пиратский шлюп”. Колода карт событий содержит 12 адмиралов (по 3 для каждой нации) и 6 пиратов (3 шлюпа, 3 фрегата). Каждая карта содержит информацию об умениях капитанов, поэтому будучи вытянутыми, они выкладываются лицевой стороной вверх на соответствующую область игрового поля.

Когда такая карта вытянута, выполните ее инструкции. В основном, она требует в конце хода поместить НИК в конкретную морскую зону.

Для выделения коричневых военных кораблей, большой военный жетон помещается под каждый из них, когда они входят в игру. Пиратские фрегаты и шлюпы черного цвета и им не нужны жетоны, потому как они и так отличаются как от военных кораблей, так и друг от друга.

Одновременно в игре может находиться только по одному военному кораблю каждой нации, и максимум два пирата - шлюп и фрегат.

Если вы открыли карту события корабля, который уже есть в игре, вы (в конце хода) кладете эту карту события поверх предыдущей и перемещаете миниатюру в морскую зону, соответствующую новой карте. Это символизирует то, что корабль был отозван на задание куда-то еще. Если новый капитан погибает, он замещается нижней картой и миниатюра перемещается (тоже в конце хода) обратно в родной порт капитана. Если за ним следуют две карты, то случайным образом вытяните одну из них, для того чтобы определить кто придет на замену.

Пример: Голландский военный корабль и его адмирал Филипп ван Алмонд выходит на поле в процессе игры. Коричневый фрегат с голландским военным жетоном под ним размещаются в Курасао. Спустя несколько ходов открывается второй голландский военный корабль. В конце хода новая карта кладется поверх старого голландского адмирала и голландский фрегат перемещается из текущей локации в новую, обозначенную на вновь вытянутой карте, локацию.

Позже голландский адмирал погибает и его карта сбрасывается. Это ведет к тому, что адмирал Филипп ван Алмонд вновь входит в игру в конце этого хода и его голландский фрегат перемещается в Курасао.

Приоритет розыска

В процессе игры НИК будут проводить проверку на “Разведку” для перемещения в направлении капитанов игроков, в соответствии с набором критериев называемых “Приоритет розыска”.

НИК ведут себя *враждебно* по отношению к капитанам игроков, отвечающим одному или более пунктам в приоритетах розыска.

Военные корабли гонятся за:

- 1) Капитанами игроков, за которых назначила награду нация военного корабля
- 2) Капитанами игроков, за которых назначили награду другие нации
- 3) *В состоянии войны*: капитанами игроков враждебной нации

Корабли пиратов гонятся за:

- 1) Не-пиратскими капитанами с золотом на борту
- 2) Не-пиратскими капитанами с грузом на борту
- 3) Не-пиратскими капитанами без груза или золота

Разведка

Враждебный НИК будет немедленно искать игрока для нападения, если выполняется один из следующих пунктов:

- 1) Игрок перемещается в морскую зону где находится НИК (включая перемещение в порт)
- 2) Игрок начинает свой ход в водах той же морской зоны, что и враждебный НИК.

Если НИК делает удачный бросок на *Разведку* начинается бой (смотри “Корабли НИК в сражении”). Если НИК выживает в бою, то он полностью восстанавливается до начала следующей битвы.



Заметьте, что умение *Разведка* военных капитанов имеет рядом значок. Это значит что умение *Разведка* капитана равно напечатанному значению либо значению, равному количеству полученных целью жетонов вознаграждений - выбирается большее из двух значений. Например, если за игрока назначено вознаграждение 5 раз, то умение *Разведка* голландского адмирала по отношению к этому капитану будет равно 5!

Присутствие нескольких НИК в морской зоне:

- Все НИК могут одновременно находиться в одной морской зоне. Однако:
 - НИК пираты в той же морской зоне, что и любой военный корабль не будут охотиться за игроками.
 - Два военных парусника (введенных в игру картой события “Война”) в одной морской зоне не охотятся на игроков
- Если несколько враждебных НИК находят одного и того же игрока в той же морской зоне, то порядок проведения сражений определяется случайно (перемешайте карты событий спорных НИК и вытягивайте их случайным образом).

Передвижение НИК

Половина карт событий отображают в верхней части три значка НИК. Эти значки активируют определенных НИК и перемещают их в направлении указанным на карте (если они присутствуют на игровом поле).

Каждый НИК будет двигаться в направлении указанным на значке: Север (N), Юг (S), Восток (E), Запад (W).

На границах всех морских зон изображены направляющие буквы. Если НИК не может двигаться в указанном картой направлении, то он будет двигаться в следующую доступную зону по часовой стрелке.



Передвиньте французский военный корабль

Передвиньте испанский военный корабль

Передвиньте голландский военный корабль

Передвиньте английский военный корабль

Передвиньте пиратский шлюп

Передвиньте пиратский фрегат

Розыск капитанов игрока

НИК будет игнорировать направляющие буквы если в той же или соседней морской зоне есть игрок, удовлетворяющий одному или более приоритетам поиска. Вместо этого он будет двигаться - или останется на месте - так чтобы остановиться в морской зоне с искомым игроком.

Пример: Находящийся в *Бассе-Терре* голландский военный корабль активируется и собирается плыть на север. В *Бриджтауне*, соседней морской зоне, находится игрок пират, за которого назначена награда (в порту, но это не имеет значения). Это значит, что пират подходит под второй пункт списка приоритетов поиска для военного корабля. Следовательно, военный корабль не поплывет на Север, а вместо этого двинется на Восток и закончит путь в *Бриджтауне*.

Если сразу несколько игроков в пределах досягаемости есть в списке поиска НИК, то он поплывет в морскую зону с капитаном подходящим под 1-й пункт. В случае ничьей, двинется во 2-му, и только после этого к 3-у.

Пример: Находящийся в *Бассе-Терре* французский военный корабль активируется и собирается плыть на юг. Однако, поблизости находятся 2 капитана, отвечающих условиям поиска. Следовательно, он проигнорирует движение на юг и отправится по направлению к одному из двух игроков.

В *Бассе-Терре* находится капитан игрока с двумя назначенными за него Испанией наградами и в *Каракасе* находится капитан игрока, за которого назначена 1 награда Испанией, 1 Голландией и 1 Англией. Ни один из кораблей не отвечает 1-му пункту (пираты, на которых назначила награду Франция) и с этой точки зрения у них ничья. Однако оба подходят под 2-й пункт и больше у капитана, за которого назначена награда другими нациями трижды. Таким образом, французский военный корабль движется к своей цели в *Каракас*.

Если ничья между двумя игроками сохраняется по всем трем критериям, то для определения цели, вытяните карту капитана случайным образом.

Корабли НИК в сражении

Во время боя НИК контролирует другой игрок, максимально заинтересованный в его победе. Если при выборе контролирующего НИК игрока возникают спорные моменты, то его будет контролировать сидящий слева участник.

Игрок может свободно контролировать НИК, но с одним исключением: действие “Отступление” не может быть выбрано пока количество пушек или численность команды НИК не станет меньше, чем у капитана игрока с которым идет сражение (смотри “Сражение” на странице 14).

В верхнем правом углу игрового поля находится область предназначенная для кубиков кораблей НИКов. Поместите коричневый кубик на шкалу каждой части, таким образом чтобы они соответствовали кораблю (например, для фрегата необходимо положить кубики на третье деление всех частей). Корабли НИКов, которые не были уничтожены или потоплены, полностью обновляются, как только битва закончена. Между битвами сохранять информацию на шкале не требуется.

Сражение

Сражение на море

1) Объявление

Каждый игрок объявляет свое боевое действие (агрессор объявляет первым, и в первом раунде ему доступно только одно действие: “Стрельба”)

2) Сравнение умений “Навигация”

Выполните бросок на проверку умения *Навигация* для определения того, кто выиграл маневр и готов выполнить выбранное им действие (+1 кубик бросает капитан, маневренность корабля которого на 2 и более превосходит оппонента)

3) Выполнение действия!

Опередивший оппонента в навыке *Навигация* выполняет выбранное им действие:

- **Стрельба:** Победитель наносит урон всеми пушками. Проигрышный/ничейный результат делает по одному выстрелу на каждый удачный бросок костей.
- **Абордаж:** Бой на море завершается. начинается схватка между командами.
- **Отступление:** Возможно только если вашему оппоненту ничего не удалось сделать.

Повторите, если сражение на море не завершилась.

Объявление

Начавшись, битва длится несколько раундов, пока один из капитанов не будет уничтожен или отступит. В каждом раунде игроки объявляют о том, какое боевое действие они собираются выполнить (начиная с агрессора, т.е. капитана развязавшего сражение). Во время первого раунда единственным доступным действием является “Стрельба”, однако во всех остальных раундах игроки могут выбирать одно из следующих действий:

- **Стрельба:** Попытка нанести вражескому кораблю урон пушками.
- **Абордаж:** Попытка взять вражеский корабль на абордаж.
- **Отступление:** Попытка сбежать с поля боя.

Сравнение умений “Навигации”

После объявления своего действия, каждый игрок бросает кубики на проверку умения *Навигация*, что и является сравнением умений *Навигации*. Одержавший победу капитан (чей бросок оказался более удачным) выполняет маневр лучше оппонента и может выполнить выбранное действие. Если оба капитана провалили проверку, то победителей нет - перейдите к следующему раунду.

Для разрешения ничейной ситуации сложите числа на оставшихся костях. Если ничья сохраняется, то перейдите к следующему раунду (после нанесения урона пушками, если таковой имел место).

При проверке умения *Навигация* бросайте на 1-ую кость больше, если маневренность вашего корабля более чем на 2 превосходит маневренность оппонента.

Действие

(термины победа, ничья и проигрыш касаются броска на проверку умения “Навигация”)

Выстрел Победа: Нанесите урон всеми вашими пушками.

Ничья или проигрыш: Нанесите урон всеми удачными бросками костей (но не больше чем пушек на вашем корабле)

Абордаж Победа: Вы начинаете абордаж вражеского корабля. Битва на море заканчивается и начинается схватка между командами*.

Отступление Победа: Если вашему оппоненту ничего не удалось, то вы уходите от сражения и битва заканчивается.

Пушечные попадания, если таковые были, применяются до того как начнется абордаж. Перейдите к схватке между командами, если ваш корабль не потоплен (вы погибаете) или вы потеряли всю команду (в этом случае битва на море продолжается).

Пример: Вы одержали верх при первом сравнении умений в навигации и стреляете из всех 3-х пушек вашего фрегата. Ваш оппонент (который также решил стрелять) проиграл состязание, но сделал 2 удачных броска. Однако его шлюп имеет только одну пушку и делает лишь один залп вместо двух. В следующем раунде вы вновь решаете стрелять, и ваш оппонент пытается взять вас на абордаж. Вы делаете один удачный бросок, а ваш оппонент два и выигрывает состязание. Перед тем как вас возьмут на абордаж, вы наносите одно попадание. Это попадание уничтожает мачты вашего оппонента, но уже слишком поздно - вы взяты на абордаж.

Подсказки: *Стрельба* - это одно из действий, которое вероятнее всего окажется результативным, т.к. урон может быть нанесен, даже если вы проиграли при сравнении умений. *Взятие на абордаж* является нейтральным в терминах шансов на удачу. *Отступление* является самым сложно-достижимым действием, так как для его успеха необходимо чтобы оппонент потерпел неудачу.

Зоны попадания и урон

Для определения зоны попадания, за каждый залп из пушки бросается кость. Все зоны, кроме корпуса, пронумерованы и если на кости выпадает это значение, то происходит попадание по данной зоне. За каждый выпавший , являющийся целью решает, какая из 5-и зон будет поражена (если нападающий не решает использовать особое вооружение - смотри соседнюю страницу). Сначала урон наносится по пронумерованным зонам, затем распределяются попадания за .

Кубик на зоне попадания сдвигается вниз на 1 деление за каждую единицу урона (т.е. если оппо-

нент выкинул две 2-и, то кубик соответствующий мачтам сдвигается вниз на 2 деления). Если кубик спускается ниже 1-го деления, то он убирается и зона считается уничтоженной. Все последующие попадания по уничтоженной зоне переносятся прямо на корпус!

Нанесение урона и разрушение зон имеют следующие последствия:

Корпус: Если он разрушен, то корабль тонет. Вы проигрываете в сражении, и ваш капитан погибает.

Трюм: Каждая единица повреждения сокращает на единицу максимальное число перевозимых карт грузов. Карты груза, превышающие грузоподъемность, сбрасываются случайным образом.

Мачты: Если они уничтожены, то во время сравнения умений *Навигации* вы бросаете всего одну кость и можете выбирать лишь стрельбу в качестве действия.

Команда: Если она уничтожена, то вы не можете выбирать абордаж в качестве действия и автоматически проигрываете если таковой начнется.

Пушки: Вы наносите на одно попадание меньше за каждую единицу повреждений. Если они уничтожены, то вы не можете больше стрелять пушками.

Если вы выжили в битве, но при этом у вас уничтожена одна из зон, то считается, что ваших навыков моряка достаточно чтобы произвести базовый ремонт, достаточный для перемещения по игровому полю. Однако, если вновь начнется сражение, то вы будете подвержены всем эффектам от уничтоженных зон. Другими словами, вашего корабля хватает для перемещения (как правило, чтобы добраться до порта и начать ремонт), но он остается неполноценным для боевых ситуаций. В дополнение, вы не можете с уничтоженными зонами совершать налеты на торговцев.

Все попадания обоих игроков в текущем раунде считаются нанесенными одновременно. Следовательно игрок наносит попадания даже, если затонул или потерял пушки.

Схватка между командами

Схватка между командами начинается немедленно после того, как один из игроков берет на абордаж второго (или является результатом некоторых миссий или слухов).

Каждый раунд оба капитана одновременно выполняют бросок на проверку *Лидерства*. Каждый успешный бросок наносит одно повреждение по вражеской команде. максимальное количество наносимых единиц урона ограничено размером вашей собственной команды (какой она была до текущего броска).

Потерявший всю свою команду капитан проигрывает в сражении, погибает, и победитель может разграбить его корабль (смотри “Грабеж” на странице 15).

Заметка: Если оба капитана в одном раунде теряют своего последнего члена команды, то побеждает капитан, сделавший наибольшее число успешных бросков. Для разрешения ничейной ситуации сложите числовые значения на неудачно выпавших костях. Если ничья сохраняется, то схватке нет победителей.

Карты славы с боем

Участвующие в сражении капитаны игроков могут использовать карты славы с боевыми эффектами. На картах сказано, когда они могут быть сыграны и когда игрок может объявлять о намерении их использовать. Если оппонентом является другой капитан игрока, то он также может объявить о желании использовать карту в тоже время. После чего карты разыгрываются (сначала карта агрессора). После чего, если больше не заявлено подходящих для данного случая карт, то бой продолжается.

Особое вооружение

Всего есть три типа особого вооружения. Гарпунные крюки используется для увеличения шансов удачного абордажа, а шрапнель и сцепленные ядра нужны для лучшего контроля зон попадания.

У вас может быть только по одному типу каждого жетона особого вооружения.

Гарпунные крюки: После броска на сравнение умений

 **Навигации**, где в качестве действия вы выбрали абордаж, вы можете потратить (сбросить) крюки для того, чтобы перебросить любое число костей.

Сцепленные ядра и шрапнель:

Обычно выпадение  при броске на попадание, значит что цель по которой стреляли сама определяет зону в которую прошло попадание. Измените это, потратив (сбросив) жетоны сцепленных ядер или шрапнели после броска на определение зоны попадания.

 **Выстрел сцепленными ядрами:** Каждый выпавший  означает попадание по мачтам врага. Выстрелы, направленные в мачты никогда не переносятся на корпус в раунде, где вы использовали сцепленные ядра.

 **Выстрел шрапнелью:** Каждый выпавший  означает попадание по команде врага. Выстрелы, направленные на команду не переносятся на корпус в раунде, где вы использовали шрапнель.

Пример: Игрок, владеющий фрегатом, стреляет по другому кораблю из 3-х пушек. Он выбрасывает 2  и  (т.е. два попадания распределяются по выбранным целью зонам и одно проходит по команде). Сначала наносится повреждения команде, затем два . Вместо того, чтобы позволить цели распределить два прошедших попадания, игрок тратит свою шрапнель. После чего два выпавших  преобразуются в попадания по команде. Так как у цели сначала размер команды равнялся двум, то эта зона уничтожена. Однако, третье попадание по уничтоженной команде не переходит на корпус, так как была использована шрапнель.

Информацию о том, как используется специальное вооружение во время налетов на торговцев, смотри на странице 10.

Грабёж

Ограбление капитанов игроков

Если вы уничтожили игрока в схватке между командами (независимо от того, кто начал схватку), вы можете забрать у игрока:

- Находящееся на борту золото
- Карты славы
- Карты грузов
- Карты слухов
- Особое вооружение
- Корабль (смотри ниже “Захват корабля”)
- Специалистов (смотри ниже)

Любые нанятые специалисты могут быть бесплатно перенесены на ваш корабль. Сбросьте любых специалистов, которых вы не можете (или не хотите) нанимать. Если игрок был пиратом, то вы получаете награду в зависимости от назначенных за уничтоженного игрока вознаграждений (смотри “Вознаграждения и их получение” на странице 11).

Любые карты миссий, которые мог иметь при себе игрок, сбрасываются.

Ограбление военных кораблей

Если вы выходите победителем в схватке команд с военным кораблем (независимо от того, кто начал абордаж) вы:

- Вытягиваете 3 карты товаров и получаете количество золота, равно величине награбленного, указанного на этих картах.
- Случайным образом сбрасываете по карте груза за каждое попадание, которое получил по трюму военный корабль. Оставшиеся товары можете оставить себе.
- При желании оставить себе корабль (смотри ниже “Захват корабля”).

Ограбление *НЗК* пиратов

Пиратские фрегаты и шлюпы не имеют на борту золота или товаров. Однако, если вы не-пират и уничтожаете пиратский корабль (потопив его или уничтожив в схватке команду), вы получаете награду в виде:

- 5-и золотых за уничтожение шлюпа
- 15-и золотых за уничтожение фрегата

Захват кораблей

Когда вы одерживаете победу в схватке при абордаже НИК или игрока, то можете сбросить свой текущий корабль и захватить тот, с которым сражались. Вы можете свободно перенести на новый корабль груз, особое вооружение, золото и все ваши карты. Однако модификации корабля не могут быть перенесены! (для информации о том, как перераспределить модификации корабля со покинутого корабля, смотри “Покупка модификаций корабля”).

Тубель и отставка

Если ваш капитан погибает, то вы должны сбросить:

- Вашего капитана
- Ваши карты
- Ваш корабль
- Имущество на корабле (специальное вооружение, груз, золото)
- Жетоны назначенных за вас вознаграждений

Вы берете нового капитана с которым продолжите игру на следующий ход. Погибая во время хода другого игрока, вы просто начинаете игру снова во время своего хода.

Считается что ваш новый капитан продвинулся по карьере так же как и предыдущий. По этой причине вы сохраняете все ваши очки славы и все спрятанное в тайнике золото (которое теперь хранится в родном порту нового капитана).

Следуйте приведенным на странице 5 инструкциям подготовки карточки игрока, учитывая два важных отличия:

- 1) Если в морской зоне нового капитана есть НИК пират, то вы можете вытянуть другого капитана.
- 2) Если у вас нет золота в тайнике, то вам выдается только 10 золотых. Если у вас в тайнике менее 10-и золотых, то вы забираете из тайника все золото и добываете до 10-и из общего запаса.

Отставка

Если вы устали от своего капитана, или вконец разбили свой корабль, то может имеет смысл уйти в отставку.

Для этого вы должны начать ваш ход в порту и уйти в отставку до того, как начнете выполнять какие либо действия. Затем, на вашем следующем ходе, вы выполняете те же действия что и при гибели, после чего ваш новый капитан отправляется в свое приключение.

Пример боя

Морское сражение

Раунд 1

Фелипе напал на Франсес, следовательно, Фелипе первым объявляет свое первое действие. В первом раунде ему доступна только стрельба.

Умение **Навигации** Фелипе равно 3. Он кидает 3 кости, одну из которых успешно.



Франсес так же кидает 3 кости. Две в соответствии со своим умением **Навигации** и одну дополнительную за то, что ее корабль на 2 превосходит в маневренности фрегат Фелипе (Обычно маневренность шлюпа только на единицу больше чем у фрегата, но Франсес купила модификацию корабля “Особые оснастка и паруса”, которые увеличили маневренность ее шлюпа на 1).



Броски обоих удачны, но Франсес выигрывает бросок, так как сумма чисел на остальных костях больше чем у Фелипе (5 против 2).

В результате как Фелипе, так и Франсес, наносят по одному попаданию из пушек. Если бы Фелипе выиграл бросок, то он бы попал по шлюпу Франсес из всех трех пушек своего фрегата. Франсес выиграла бросок, но попадает лишь единожды, так как на ее шлюпе всего одна пушка. Оба участника бросают кости для определения зоны попадания. У Фелипе выпадает 1, что соответствует зоне трюма, Франсес выбрасывает 2, - команд-да.

Фелипе тут же использует свою особую способность, позволяющую ему “перераспределить одну кость за бой” и перенаправляет урон на свой трюм.

Раунд 2

Фелипе объявляет о намерении стрелять, Франсес решает попробовать отступить, так как она сильно уступает в огневой мощи.

Фелипе выбрасывает:



Франсес выбрасывает:



И вновь на их костях выпадает одинаковое число удачных результатов и вновь побеждает Франсес, получившая большую сумму значений на остальных костях. Однако, для того чтобы Франсес отступить необходимо чтобы Фелипе вообще не имел удачных результатов. Но победа при броске не означает отсутствие плюсов. Фелипе по-прежнему попадает лишь из одной пушки, а не из трех (как было бы при его выигрыше). Фелипе бросает кость для определения зоны попадания и получает 2, что соответствует пушкам шлюпа Франсес. Более Франсес не может стрелять, так как ее пушки уничтожены.

Раунд 3

Фелипе объявляет о намерении стрелять, Франсес вновь пробует отступить.

Фелипе выбрасывает:



Франсес выбрасывает:



Vs.



Фелипе выигрывает бросок и на этот раз попадает три раза. Он бросает три кости для определения зон попадания.

Он выбрасывает:



Трюм (второй для этой зоны - теперь он уничтожен)

Пушки - эта зона уже уничтожена, следовательно, попадание проходит по корпусу. Еще одно попадание по корпусу и Франсес отправиться в сундук Деви Джонса.

При обычных условиях Франсес могла сама определить, куда было последнее попадание (т.к. выпал череп). Однако, думая, что Франсес может сбежать, Фелипе тратит жетон сцепленных ядер для направления попадания на Мачты.



Раунд 4

Фелипе вновь стреляет, Франсес решает что для нее единственный шанс выжить состоит во взятии на бордаж корабля Фелипе.

Фелипе выбрасывает:



Франсес выбрасывает:



Франсес проигрывает бросок, это означает, что она получит еще три попадания от фрегата Фелипе, которые ее полностью уничтожат. Однако у Франсес в рукаве еще есть один козырь. Она решает использовать свои абордажные крюки, что позволяет ей перебросить любые кости при попытке абордажа. При повторном броске она получает два удачных результата и идет на абордаж корабля Фелипе. Перед тем как команды сойдутся в схватке, Фелипе удается нанести еще одно попадание. Выкидывая 1, он уничтожает мачты на шлюпе Франсес. Однако это не влияет на абордаж (так, если бы попадание вновь прошло по корпусу). Начинается схватка команд.

Схватка между командами

Теперь Фелипе и Франсес делают броски на проверку умения Лидерство. В случае успеха попадания проходят по “Команде”. Лидерство Фелипе равно 2 и Лидерство Франсес равно 3. И наоборот “Команда” Франсес состоит из 2-х членов, а у Фелипе из 3-х.

Раунд 1

Фелипе выбрасывает:



Франсес выбрасывает:



Фелипе наносит Франсес один урон, и Франсес наносит Фелипе две единицы урона (даже при трех удачных бросках она может нанести только две единицы урона, так как ее команда равна двум).

Теперь у каждого осталось в команде по одному матросу.

Раунд 2

Фелипе выбрасывает:



Франсес выбрасывает:



Как Фелипе, так и Франсес наносят урон команде оппонента.

В результате команда каждого из них должна сократиться до нуля. Фелипе должен выиграть, так как у него больше удачных результатов.

Однако у Франсес опять есть трюк. она объявляет о том, что желает сыграть карту славы. Теперь Фелипе тоже может объявить о намерении сыграть карту в этот момент схватки, но отказывается (т.к. не имеет подходящих карт).

Франсес играет карту “Повторный бросок во время схватки команд”. Она позволяет ей перебросить во время схватки команд любые ее или принадлежащие оппоненту кости. Она требует Фелипе перебросить кости. Во второй раз он не выбрасывает ни одного удачного результата. Теперь Фелипе имеет подходящую карту. Он играет карту “Смышленный ученик”, которая позволяет ему дублировать текст только что сыгранной карты.

Он делает повторный бросок:

Теперь у обоих по одному удачному результату, но Франсес выигрывает по правилу разбора ничьей (сумма на ее прочих костях равна 5, а у Фелипе всего 2)

Франсес выигрывает бой.

