

Christian Marcussen's

# MERCHANTS & MARAUDERS

SEAS OF GLORY



# Моря Славы

## ВСТУПЛЕНИЕ

Расширение «Моря Славы» позволяет по своему усмотрению вносить дополнительные модули, что разнообразит игру. Модули пронумерованы и имеют пояснения о количестве добавленного времени игры и о ее сложности. В целом, данное расширение предназначено для тех, кто уже знаком с базовыми правилами и имеет большой опыт в этой игре.

## КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ РАСШИРЕНИЕ

Новые карты капитанов, Слухов, Миссий и Событий можно объединить с основной игрой без изучения дополнительных правил. Однако у многих модулей есть новые правила, поэтому мы советуем вводить их в игру постепенно. Таким образом, вы лучше поймете, как работает каждый модуль. Возможна игра сразу со всеми модулями, что может стать незабываемым впечатлением, но при отсутствии достаточного опыта вы можете забыть какие-то нюансы, а это уменьшит удовольствие от игры. Каждый модуль имеет характеристику сложности. Развлекайтесь!

## КАРТЫ НА ЗАМЕНУ

«Моря Славы» включают в себя карты для замены (4 шт.), т. к. в первом тираже основной игры три карты Слухов были напечатаны с неправильным символом. Четвертая карта – для замены Слуха «Несметное число Товаров» (A Myriad of Goods), что делает его совместимым с модулем «Контрабанда».

## СОЗДАТЕЛИ

**Дизайн:** Christian Marcussen.

**Иллюстрации:** Chris Quilliams.

**Графический дизайн:** Philippe Guérin.

**Макет правил:** Olivier Lamontagne.

**Редактор:** George Orthwein.

**Игровые тестеры:** Anthony Yeatts, Jeff Kayati, Michael Benedict, George Orthwein, Joe Michaeli, John Knox, Kris Hadley, Stephen Williams, Tor Gjerde, Kyle Woelfel.

**Дополнительные тестеры:** Wade Duym, Whitney Prose, Daniel Coody, Ron Mahaffrey, Connor Torres, Joe Shaw, Joseph Shaw II, Kasey Benedict, Felix Orthwein, Ethan S. King, Stacy Woelfel, Tony Baker, Carey Yeatts, Joseph Coleman, Micah Coleman, Stephanie Scott.

## ПЕРЕВОД

**SwordSerg**

Огромное спасибо **SLFLYCAT** за помощь и исправления в переводе, а также **Janlynn** за редактирование и верстку.

Специально для [www.tesera.ru](http://www.tesera.ru)

## КОМПОНЕНТЫ



1 погодная вертушка



1 жетон галеона с сокровищами



4 дополнения к карточкам игроков



4 поля благосклонности



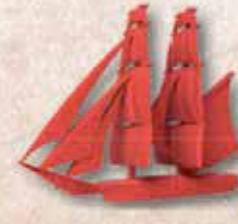
4 поля лояльности



1 галеон с сокровищами (золотой)



1 пиратский мановар (черный)



5 бригов (1 черный и по одному цвета каждого игрока)

**Z-MAN**  
games

info@zmangames.com

www.zmangames.com

## Жетоны



4 флажка Портов приписки +  
пластиковые подставки



2 флажка для НИК +  
пластиковые подставки



8 дополнительных жетонов  
розыска



1 жетон шторма +  
пластиковая подставка



17 жетонов улучшения  
для НИК



12 новых жетонов  
особого вооружения



8 новых модификаций  
корабля



16 жетонов локаций



6 жетонов Миссий

## Карты



32 карты контрабанды



25 карт Слухов



25 карт Миссий



17 карт капитанов



16 карт Событий



4 карты галеонов с маневренностью 1



4 карты бригов



4 карты Слухов на замену

## Правила



Книга правил



4 памятки игрока

## Кубики



12 кубиков благосклонности, лояльности  
и для варианта игры «Нефиксированный  
порядок хода»

## Другое



Мешочек для варианта игры  
«Нефиксированный порядок хода»  
или для вытягивания жетонов

## МОДУЛЬ 1

# Слухи, Миссии, События и Капитаны

Увеличение времени игры: **нет.** Добавленная сложность: **нет.**

Количество Слухов, Миссий и капитанов удваивается. Новые карты могут быть либо смешаны с картами из базовой игры, либо использоваться отдельно в качестве новых колод. Если задействованы 16 новых карт Событий, они должны быть использованы вместе с картами Событий основной игры.

Текст на некоторых картах предполагает знакомство с базовыми правилами. Например, карты могут развязать войну между двумя странами без объяснения, как эту войну вести.

Поэтому вам нужно делать то, что объявлено в карте Событий «Война и мир» из базовой игры.

Новые События включают в себя появление НИК-мановаров (Man-O-Wars) даже без События «Война» (используйте коричневый галеон из базовой игры), а также новых НИК – пиратского брига и мановара (черного цвета).

Как и в базовой игре, любые 2 мановара в одной морской зоне не могут искать игроков.



## ЖЕТОНЫ МИССИЙ

Чтобы было больше места на поле, вы можете использовать жетоны Миссий. Поместите активные Миссии рядом с доской. Положите жетон Миссии в морскую зону, где Миссия может быть востребована, и разместите знак Миссии с соответствующим номером на карте Миссии. Есть три пары маркеров Миссий. Третья пара используется для новых карт Событий «Требуются наемники» и добавляет 3-ю Миссию в игру.



## ФЛАЖКИ ПОРТОВ ПРИПИСКИ

Чтобы показать, кому из игроков принадлежат Порты, разместите в них жетоны с флагами соответствующих цветов.



## ФЛАЖКИ НИК

При разыгрывании карты Событий для НИК разместите на поле жетоны с флагами, предусмотренные в комплекте, чтобы не забыть, где в конце хода должны появиться новые НИК.

Коричневый флаг обозначает военное судно, а черный – пиратский НИК.

## МОДУЛЬ 2

# НОВОЕ ОСОБОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Увеличение времени игры: **нет.** Добавленная сложность: **средняя.**

В игру можно добавить три новых вида особого вооружения: зажигательные ядра, двойной выстрел и шипы. Теперь корабль может вместить до 6 видов особого вооружения (по одному каждого типа). Как и в базовой игре, новое особое вооружение может быть потрачено в налетах на торговцев, чтобы преобразовать неудавшиеся броски, а в морском бою оно обретает уникальные свойства.



**Зажигательные ядра.** Используйте (сбросив жетон) после броска на определение зон попадания если выпал хоть 1 череп. Другие черепа не наносят повреждений, но корабль противника загорается

(поместите жетон зажигательного ядра на корабль противника). Перед каждым следующим раундом боя горящий корабль получает 1 повреждение в зоне, которую выбирает сам капитан корабля. После того как начнется схватка команд или закончится бой, удалите этот жетон – повреждения больше не наносятся.

**Пример.** Синий фрегат наносит 3 повреждения красному – на кубиках выпали 2 черепа и «4» (зона «Пушки»). Синий использует зажигательные ядра и кладет жетон на поле красного корабля. Красный получает повреждения в зону «4» (зона «Пушки»). Оставшиеся 2 черепа в этом раунде урона не наносят. Перед следующим раундом красному игроку придется выбрать зону попадания на своем корабле и получить 1 повреждение этой зоны.



**Двойной выстрел.** Используйте (сбросив жетон) после броска на определение зон попадания – если выпали черепа, то ущерб от максимум **до 2 из них** удваивается. Сначала распределите числовые

попадания по соответствующим зонам. Затем равномерно распределите попадания от черепов по доступным не уничтоженным зонам (выбирает капитан корабля-цели). Нельзя объединять с другими типами особого вооружения (например, использовать книппели, чтобы перенаправить попадания от черепа в мачты).

**Пример.** Красный игрок наносит 4 повреждения синему: бросает 4 кубика – выпадает 3 черепа и «2» (зона попадания «Мачты»). Красный использует двойной выстрел. Сначала наносится урон «2», уничтожающий мачты синего игрока. Эффект двойного выстрела распространяется на 2 черепа, поэтому у красного теперь 5 черепов! Грузовой отсек синего игрока был разрушен до этого, поэтому он распределяет черепа равномерно по корпусу, команде и пушкам. Оставшиеся 2 черепа нужно также распределить равномерно, поэтому синий выбирает команду и корпус.



**Шипы.** Используйте (сбросив жетон) после проверки **Навигации**, если в бою вы выбрали abordaj (независимо от того, кто выиграл бросок). В начале следующего раунда боя капитан противника получает штраф –

-1 кубик (до минимума 1):  
-1 к его **Навигации**, если вы проиграли проверку на abordaj;  
-1 к его **Лидерству**, если вы победили и начинаете схватку команд.

**Примечание:** вы можете одновременно использовать abordajные крюки и шипы. При том, что только один из видов другого специального вооружения (книппели, картечь, зажигательные ядра, двойной выстрел) можно использовать в течение одного раунда боя.

## МОДУЛЬ 3

# НОВЫЕ МОДИФИКАЦИИ КОРАБЛЯ

Увеличение времени игры: **нет.** Добавленная сложность: **незначительная.**

Добавляются 4 новые модификации корабля: «Очищенный (в том смысле, что с подводной части корпуса срезаны кораллы, наросты, ракушки и т. п.) корпус», «Воронье гнездо», «Трюм для контрабанды» и «Доска».

## ПОДГОТОВКА

Добавьте новые модификации кораблей к 16 модификациям из базового набора. После распределения модификаций по локациям оставшиеся жетоны положите лицом вниз в закрытую, сформировав таким образом резерв.

## БОНУСЫ МОДИФИКАЦИЙ



### Очищенный корпус

Ваш оппонент получает -1 (до минимума 1) к **Навигации**, когда один из вас выбирает «Отступление» в морском бою.



### Воронье гнездо

Вы можете добавить 1 кубик при проверке **Разведки** (перед броском) или вычесть 1 кубик **Разведки** противника (до минимума 1 и перед тем, как он будет вас искать)

**Эта модификация работает только при полностью отремонтированных мачтах корабля.**



### Трюм для контрабанды

**Используется только с модулем контрабанды.**

Одна единица контрабандного товара не занимает грузового пространства, невидима для НИК и невосприимчива к картам и эффектам ущерба. При использовании выберите какую карту контрабанды вы желаете застраховать.



### Доска

**используется только с модулем лояльности.**

Отмените потерю на треке лояльности, когда вытянута карта Событий появления НИК, выбрав следующее: успешно пройти проверку **Лидерства** или (если вы в море) уменьшить команду (Crew) на 1. Нельзя уменьшить команду, если вы выбрали и провалили проверку **Лидерства**. Вы должны выбрать только один способ.

## ПОВТОРНЫЙ ВВОД В ИГРУ

Когда жетоны модификации выходят из игры при затоплении корабля, продаже или сбросе, замешайте их с жетонами резерва. Затем в случайном порядке в закрытую возьмите столько жетонов модификаций, сколько только что было сброшено, и распределите их по свободным Портам или верните в резерв, если свободных Портов нет.

## ПРОДАЖА МОДИФИКАЦИЙ

(НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Если в Порту отсутствует жетон модификации, при выполнении действия «Порт» выберите жетон случайным образом из резерва. Вы можете купить жетон или продать его (положить лицом вверх в текущем Порту).

## МОДУЛЬ 4

# УЛУЧШЕНИЯ НИК

Увеличение времени игры: **нет.** Добавленная сложность: **незначительная.**

## ПОДГОТОВКА

Этот модуль содержит 17 жетонов улучшения для НИК (общий термин для жетонов специального вооружения и корабельных модификаций). Поместите эти жетоны лицом вниз рядом с игровым полем, чтобы сформировать резерв. Если вы не используете новые корабельные модификации или новое особое вооружение, уберите такой же тип улучшения и для НИК.



## ПОЛУЧЕНИЕ УЛУЧШЕНИЯ

Каждый раз, когда вы тянете карту Событий с появлением НИК, вы должны вытянуть случайное улучшение и поместить его на карту корабля НИК. Если вы вытянете жетон «0», НИК не получает улучшение, а жетон возвращается обратно в резерв. Если вытянут жетон «2», корабль НИК получает 2 улучшения, а

сам жетон возвращается обратно в резерв (если при наборе двух улучшений попадет жетон «0», верните его обратно и вытяните другой).

Когда вытягивается карта Событий с появлением нового НИК той же нации или того же типа корабля (пиратские НИК), жетон улучшения со старого корабля возвращается в резерв, а для нового тянется новый, как описано выше. При уничтожении НИК жетоны сбрасываются в резерв. Другими словами, для каждого нового корабля и только для него тянутся новые улучшения, а старые возвращаются в резерв.

### Подробные правила

- Когда согласно Событию «Война и мир» фрегат должен стать мановаром (или, наоборот, из-за события окончания войны), он оставляет себе свое текущее улучшение.
- Возьмите другой жетон, если вытянутый жетон не может быть применен.
- После боя жетоны специального оружия остаются у НИК. То есть если в ходе боя НИК использовал абордажные крюки, после боя они вновь возвраща-

ются к нему при условии, что НИК не уничтожен в бою.

- Если НИК имеет улучшение «Воронье гнездо», он всегда будет использовать его при **Разведке**, чтобы найти другого игрока, а игрок, контролирующий НИК в бою, может использовать это улучшение, чтобы избежать обнаружения.

## ПОБЕДА НАД УЛУЧШЕННЫМ НИК

Если НИК затонул, все жетоны улучшения возвращаются обратно в резерв.

Когда НИК побежден в схватке команд (взят на абордаж), вы можете взять себе неизрасходованные жетоны улучшения НИК, если на вашей карте корабля есть место для них. При использовании жетонов, их продаже или потоплении корабля верните их обратно в резерв.

Если вы решаете захватить корабль НИК, он сохраняет свои оставшиеся улучшения. Разместите их на своей карте корабля в соответствующих зонах. Они также возвращаются в резерв при их продаже или потоплении корабля.

## МОДУЛЬ 5

# КОРАБЛИ

Увеличение времени игры: **нет.** Добавленная сложность: **незначительная.**

Дополнение «Моря Славы» добавляет в игру бриг – корабль среднего размера, а также карточки кораблей для галеонов с маневренностью 1.

### БРИГ



Бриг стоит **20 золотых** (цена продажи – 5), но очко Славы за его покупку не начисляется.

Увеличенный объем трюма и хорошая маневренность делают

его живучим и универсальным для использования как пиратами, так и торговцами.

*Примечание: если вы хотите играть с бригом, лучше использовать галеоны с маневренностью 1, это делает покупку брига более интересной и оправданной.*

## НИЗКОМАНЕВРЕННЫЙ ГАЛЕОН



Добавление карточек кораблей для галеонов с маневренностью 1 делает их менее эффективными в бою и неудобными для налетов пиратов на торговцев.

**Когда обязательно использование модифицированного галеона?**

- При игре с бригом, чтобы сделать интересней выбор судна.
- При выборе вариантов игры «Нефиксированный порядок хода» или «Головорез» (в связи с увеличением шансов в PvP-бою).
- Если вы считаете, что галеоны сильно превосходят фрегаты.

## МОДУЛЬ 6

# ГАЛЕОН С СОКРОВИЩАМИ

Увеличение времени игры: **около 5 минут.**  
Добавленная сложность: **незначительная.**

Испанские золотые галеоны собирали золото и серебро в Карибском бассейне и доставляли добычу в Европу. Галеоны с сокровищами были опасными, прибыльными и славными целями для пиратов.

### ПОДГОТОВКА

Этот модуль добавляет испанский галеон с сокровищами к НИК. Поместите миниатюру галеона с сокровищами (золотой галеон) в морскую зону **Cartagena**. Возьмите жетон галеона с сокровищами и поместите его рядом с полем лицевой стороной вверх. На лицевой стороне жетона напечатаны характеристики капитана, и на него вы будете класть перевозимое золото.



### НАПАДЕНИЕ НА ГАЛЕОН С СОКРОВИЩАМИ

Чтобы атаковать галеон с сокровищами, игрок должен находиться в той же морской зоне и успешно пройти проверку **Разведки**.

В случае успеха игрок получает 1 и начинает морской бой.

Если галеон побежден, игрок получает:

- 1 очко Славы;
- 1 дополнительный испанский Баунти за каждые **10 золотых** на галеоне с сокровищами (округление в меньшую сторону).

**Ограбление.** Если вы взяли галеон на abordаж, вы можете взять себе и корабль и/или все золото на его борту. Других товаров на нем нет.

Как и другие НИК, галеон с сокровищами восстанавливает все свои повреждения между боями, но если он захвачен или потоплен, то выбывает из игры.

### ГАЛЕОН С СОКРОВИЩАМИ ВМЕСТЕ С ДРУГИМИ МОДУЛЯМИ/ВАРИАНТАМИ

Галеон с сокровищами подлежит действию любых других модулей или используемых вариантов игры. Например, если вы играете с улучшениями НИК, вы должны вытянуть 1 улучшение для галеона с сокровищами, а если в игре есть низкоманевренные галеоны, его маневренность также равна 1.

## МОДУЛЬ 7

# КОНТРАБАНДА

Увеличение времени игры: **около 5 минут.**  
Добавленная сложность: **средне-незначительная.**

### ПОДГОТОВКА

Перемешайте 32 карты контрабанды с остальными картами товаров. Эти 32 карты контрабанды могут использоваться как обычные карты товаров или в качестве контрабанды – нового типа товаров, состоящего из товаров, на которые наложено эмбарго, или незаконных.



### ПОЛУЧЕНИЕ КОНТРАБАНДЫ

Когда вы покупаете товары в Порту и вытягиваете карты товаров, есть вероятность, что вам попадет карта с контрабандой. Вы должны поступить следующим образом:

- 1) **Заменить:** Замените как обычно карты, которые дефицитные в данном Порту. Также замените карты с контрабандой, считающиеся контрабандой в текущем Порту (например, если вы вытянули в Гаване карту контрабанды, которая должна быть продана в Гаване);
- 2) **Купить контрабанду:** если вы покупаете товар как контрабанду, вы должны заплатить по **3 золотых** за каждую карту (независимо от их количества). После покупки разместите их на дополнительном поле своего корабля в отсеке для контрабанды;
- 3) **Купить обычный товар:** любые карты, купленные не как контрабанда, являются обычными картами товара, на которые также распространяется обычная скидка на покупку 2 и более однотипных товаров. После покупки разместите их в обычном грузовом отсеке.



Получая карты товаров с пометкой контрабанды при налете на торговцев или в качестве награды за подтверждение Слуха, выполнение Миссии и т. д., вы можете разместить эти карты в своем грузовом отсеке: обычном или контрабандном, Определив таким образом вид товара (товар или контрабанда).

### ПРОДАЖА КОНТРАБАНДЫ

Контрабанда может быть продана только в Порту, указанном на карте. Чтобы продать карту, просто покажите ее при выполнении действия «Порт» в фазе продажи товаров и получите **10 золотых** за каждую проданную карту контрабанды.

Различные типы контрабанды («Узник», «Торговое эмбарго», и т. д.) даны только для красоты, чтобы разнообразить перечень контрабандных карт. Механика их использования одинакова.

**ОЧКИ СЛАВЫ.** При продаже каждого 2-го контрабандного товара получите 1 очко Славы. Чтобы отслеживать количество проданных карт, поместите 1-й проданный контрабандный товар под карточкой капитана. Продав 2-й товар, получите очко Славы и отправьте обе карты в сброс. Если капитан погибнет, карточка 1-го проданного контрабандного товара, находящаяся за карточкой капитана, все равно остается и **будет передана** вашему новому капитану.

**Примечание.** Наличие одной карты контрабанды не дает вам 0,5 победного очка Славы.

## ПУТЕШЕСТВИЕ С КОНТРАБАНДОЙ

Военные корабли в той же морской зоне будут искать (проверять **Разведку**) любого **игрока-не пирата**, перевозящего контрабанду (но не охотиться за ним, как за пиратом – не перемещаются к нему в соседнюю зону). Если **игрок-не пират** обнаружен, он может:  
а) оказать сопротивление и атаковать НИК, получив за это 1 Баунти (как при обычном начале боя);  
б) сбросить все карты контрабанды, чтобы избежать сражения.

Для **игроков-пиратов** наличие контрабанды на борту не меняет правил **Разведки** для НИК военных кораблей (их ищут и преследуют, как обычно).

## ВАЖНЫЕ УСЛОВИЯ

Любые правила и условия, касающиеся карт товаров, относятся как к **обычным**, так и к **контрабандным товарам**. Например, в морской зоне **Nassau** вы можете купить контрабандные товары, как обычные, за **2 золотых** (цена продажи – 10). Тем не менее, если вам нужно купить или взять обычный товар (например, «Текстиль» или «Ром»), вы должны игнорировать любые контрабандные свойства и поместить эти товары в обычный трюм. То же самое происходит при сбрасывании или продаже. При этом необходимо учитывать вместимость (грузоподъемность) вашего корабля. Аналогичным образом правила касаются контрабандных товаров: свойства обычных товаров на контрабандных картах игнорируются, учитываются только свойства самой контрабанды, а карты помещаются в отсеке для контрабанды.

## УЧЕТ ПОВРЕЖДЕНИЙ ТРЮМА

Когда вы должны сбросить карту товара при повреждении трюма, вы можете выбрать откуда ее сбросить: из обычного грузового отсека или из контрабандного, в любом случае сбрасывается случайная карта из выбранного отсека. Если один из отсеков пуст, сброс производится из другого.

## ВАЖНО!

Не забудьте заменить карту Слухов «Несметное число товаров» (A Myriad of Goods) из базовой игры на новую при использовании этого модуля, так как в базовой карте не учитывается появление в игре контрабандных товаров.

## МОДУЛЬ 8

## ВЕТЕР И ПОГОДА

Увеличение времени игры: **около 5 минут.**

Добавленная сложность: **средняя.**

Модуль «Ветер и погода» состоит из двух частей. Одна вводит учет направления ветра, а другая добавляет на игровое поле шторм. Вы можете играть как с одной из частей, так и с обеими одновременно.

### НАПРАВЛЕНИЕ ВЕТРА

В начале раунда до вытягивания карты Событий щелчком раскрутите погодную вертушку. Когда стрелка остановится на одном из 8 направлений (между двумя треугольниками), она выберет направление ветра, действующее до следующей карты Событий. Вы можете один раз за раунд, не тратя действий, выполнить действие «Движение» по направлению ветра. Но если вы решите плыть против



ветра, это займет 2 действия (1 оставшееся действие можете потратить по обычным правилам).

**Пример.** Компас показал направление ветра на северо-запад (NW). Красный игрок хочет проверить Слух в морской зоне **Caracas** – он плывет против ветра и тратит на это 2 из 3 своих действий. Оставшееся третье действие он тратит на проверку Слуха, но терпит провал. Тогда он решает вернуться обратно в **The Caribbean Sea** и тратит свое бесплатное действие на движение по направлению ветра.



### ЖЕТОН ШТОРМА

В сочетании с правилом направления ветра вы можете использовать на игровом поле жетон шторма. При игре с ним в начале игры установите его на прозрачный штырь и поставьте в **The Caribbean Sea**. Жетон шторма движется в направлении, указанном погодной вертушкой сразу после определения направления ветра. Если жетон шторма находится у берега и движение в указанном направлении невозможно, он, как НИК, перемещается в следующую по часовой стрелке морскую зону.

### ЭФФЕКТ ШТОРМА

Корабль получает 3 случайных повреждения за вычетом 1 за каждый успех при проверке **Навигации**, если вы:

- вошли в морскую зону с жетоном шторма, в том числе выходя из Порта этой зоны;
- в начале хода находились в морской зоне, где находится жетон шторма.

### ШТОРМ И КАРТЫ СОБЫТИЙ

Действие карт Событий, где указаны «Шторм», «Ураган» и «Буря», не изменяется. Все они и жетон шторма действуют независимо друг от друга. Эффект от каждого рассчитывается отдельно друг за другом.

### КАПИТАН КРИСТИАН МАРКИС

На наш вопрос: «Как вы относитесь к введению новых правил для штормов и бурь?» капитан Кристиан Маркис (Christian Marquis) почему-то ответил, что за ним армия. Дословно его слова звучали так: «Шторм? А насрать!» Что он имел в виду, нам непонятно, а пояснять он не стал, сказав пойти спросить у какой-то матери, адрес которой, по его словам, находится по координатам: 14°24'28"S 71°18'0"W (шутка переводчика).

На капитана Кристиана Маркиса (Christian Marquis) жетон шторма не оказывает никакого действия.

Жетоны локаций представляют из себя достопримечательности для каждой морской зоны Карибского бассейна. В игре существует 8 видов достопримечательностей – по две каждого вида. Все достопримечательности (далее локации) можно **посетить**, а большую часть из них еще и разграбить, совершив **налет**.

## ПОДГОТОВКА

Разместите случайным образом (лицом вверх) 16 жетонов локаций на игровом поле в каждой морской зоне, кроме **The Caribbean Sea**. Для обеспечения игрового баланса, если 2 Торговых поста будут располагаться в смежных морских зонах, смешайте их с несколькими жетонами из других зон и разложите вновь так, чтобы они не находились по соседству.

## ПОСЕЩЕНИЕ ЛОКАЦИИ

Когда вы находитесь в морской зоне с жетоном локаций, вы можете потратить одно действие, чтобы посетить ее, но только **1 раз за раунд** и только **1 локацию**. Игрок не обязан посещать локацию, может плыть мимо. В некоторых локациях есть ограничения на круг лиц, имеющих право посетить ее (например, Пиратский рай могут посетить только пираты, а Город – все, даже пираты).

- Локация не является Портом.
- На капитанов можно охотиться и нападать, даже если они только что посетили локацию и пребывают в морской зоне.
- На локацию не действуют свойства морской зоны.

## НАЛЕТ НА ЛОКАЦИЮ

Находясь в море, игрок может потратить действие на совершение **налета** на локацию в данной морской зоне (проверка **Разведки** не требуется), даже если он посетил ее в этот ход. Как и при налете на торговцев, налет на локацию возможен, если корабль игрока не имеет уничтоженных зон попаданий.

- 1) Вытяните карты товаров в количестве, указанном цифрой на жетоне локаций, и выложите их перед собой. Значки урона на картах показывают зоны попадания в ваш корабль, а значки побега – солдат/пиратов/милицию/посетителей, готовых сражаться с вами в наземной битве, а также общую готовность.
- 2) **Бомбардировка.** Вы можете бросить 1 кубик за каждую вашу пушку и сбросить на выбор по 1 из вытянутых карт за каждый выпавший череп (успех). В любой момент до броска кубика вы можете остановить бомбардировку.

*Особое вооружение не влияет на бомбардировку.*

- 3) **Получение урона.** Значки урона на оставшихся картах наносят 1 повреждение в указанные на них зоны повреждения или по 2 повреждения в указанные на них зоны, если число значков побега больше или равно маневренности вашего корабля.

*Если уничтожить корпус (Hull) корабля, ваш корабль будет потоплен, а капитан погибнет. Если уничтожена любая другая зона, налет на локацию не удался. Если ни одна зона не уничтожена, вы можете приступить к наземной битве. В этот момент вы можете отступить и прекратить атаку.*

- 4) **Наземная битва.** Проверьте **Лидерство**. Каждый значок побега на оставшихся картах наносит 1 урон вашей команде минус 1 за каждый выпавший череп при проверке **Лидерства**. Если показатель вашей команды опустится до 0, вы будете убиты.

*Считается, как 1 раунд схватки команд, при учете свойств карт Славы и способностей капитана/специалиста.*

Если вы победили, получите золото в количестве, указанном на всех вытянутых перед боем картах, также вы можете взять на борт, если есть место в трюме, карты товара из числа оставшихся после сражения.

Помните, что за налет на локацию **вы получите Баунти** согласно свойствам локаций (**количество флагов на жетоне локаций**)

**ОЧКИ СЛАВЫ.** Если вы награбили 12 золотых или больше, получите 1 очко Славы.

**Важно!** Налет на локацию не считается «Налетом на торговца», поэтому карты Славы и специальные способности капитана/специалиста, где говорится о «Налете на торговцев», использовать нельзя. Однако карты и способности, в которых говорится про бой, можно использовать (например, «после боя», «один раз в морском бою» и т.д.). Карты и способности, в которых написано «Схватка команд», также можно использовать после начала наземной битвы.





## ПИРАТСКАЯ ГАВАНЬ

- **Посещение** – только пираты
  - Пополнить команду без бросков кубиков.
  - Взять карты Слухов без бросков кубиков.
- **Налет**
  - Защита: 4 карты.
  - Наказание: нет.



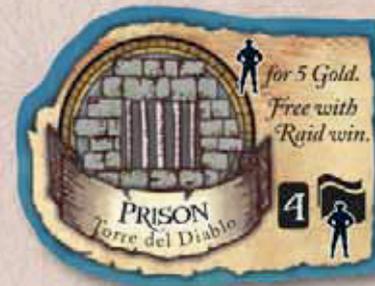
## ВОЕННО-МОРСКОЙ ФОРТ

- **Посещение** – все, кроме пиратов
  - Переместите в соседнюю морскую зону военный корабль нации, в морской зоне которой находится форт. Если на карте нет ни 1 корабля этой нации, тяните карты Событий, пока не попадется соответствующий данной нации военный корабль (потом перемешайте колоду). Вытянутая карта НИК действует, как дополнительная карта Событий (воздействует на трек Лояльности), вводящая НИК в игру в конце раунда по базовым правилам.
- **Налет**
  - Защита: 6 карт.
  - Наказание: 1+1 (1 за нападение, 1 в случае успеха)
  - Баунти** от нации в той морской зоне, где находится локация.



## МИССИОНЕР

- **Посещение** – кто угодно
  - Заплатите **3 золотых** за каждый сброшенный Баунти (только 1 нации за 1 посещение).
- **Налет**
  - Защита: 3 карты, все значки урона не работают.
  - Наказание: 1+1 (1 за нападение, 1 в случае успеха)
  - Баунти** от нации в той морской зоне, где находится локация.



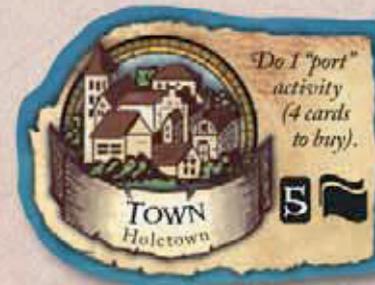
## ТЮРЬМА

- **Посещение** – кто угодно
  - Заплатите **5 золотых**. Вытяните из колоды карт Славы первого попавшегося специалиста, можете сразу использовать его. Если у вас уже есть такой тип специалиста, сбросьте вытянутую карту и тяните вновь, потом перетасуйте колоду.
- **Налет**
  - Защита: 4 карты.
  - Наказание: 1+1 (1 за нападение, 1 в случае успеха)
  - Баунти** от нации в той морской зоне, где находится локация.
  - Бонус:** в случае успешного налета вы можете совершить «Посещение», но не платить 5 золотых и взять специалиста бесплатно.



## ТОРГОВЫЙ ПОСТ

- **Посещение** – все, кроме пиратов
  - Или Продать **или** купить товары (не оба действия). Вытяните 6 карт товаров (если покупали в этой локации в предыдущем раунде – только 3 карты). Дефицитные товары – те же, что и в Порту морской зоны, где находится Торговый пост (по всем параметрам, включая их обмен и получения очка Славы при продаже 3+ дефицитных товаров). При покупке товаров сбросьте карты контрабанды и дефицитных товаров Порта этой морской зоны, и вытяните вместо них новые.
- **Налет**
  - Защита: 5 карт.
  - Наказание: 1+1 (1 за нападение, 1 в случае успеха)
  - Баунти** от нации в той морской зоне, где находится локация.



## ГОРОД

- **Посещение** – кто угодно
  - Можно выполнить только 1 действие порта. При покупке вытяните 4 карты товаров (3, если покупали в этом городе в прошлом раунде). Условия покупки/продажи товаров те же, что и для локации Торговый пост.
- **Налет**
  - Защита: 5 карт.
  - Наказание: 1+1 (1 за нападение, 1 в случае успеха)
  - Баунти** от нации в той морской зоне, где находится локация.



## ДЕРЕВНЯ АБОРИГЕНОВ

- **Посещение** – кто угодно
  - Потратьте 1 карту товара на полный ремонт корабля (кроме восстановления команды).
- **Налет**
  - Защита: 4 карты.
  - Наказание: нет



## РИФЫ

- **Посещение** – кто угодно
  - Проверьте **Разведку**. За каждый успех выберите одно из:
    - взять 1 карту товара;
    - взять 1 особое вооружение на ваш выбор.
    - взять 1 карту Слухов.
    - пополнить «команду» на 1.
  - Получите 1 повреждение Корпуса за каждую взятую вещь, -1 за каждый череп, выпавший при проверке **Разведки**.
- **Налет:** невозможен.

### Примечания, касающиеся действий в Городе

Вы можете выполнить действие «Порт» в Городе, но не можете выполнять некоторые особые действия, даже если Город находится в той же морской зоне, что и Порт.

- Вы не можете проверять достоверность карт Слухов для указанного в них Порта.
- Вы не можете набирать специалистов, доступных для набора в указанном Порту.
- Вы не можете получить Миссию.
- Вы не можете продавать контрабандные товары.
- Вы не можете покупать модификации корабля.
- Вы не можете прятать золото в сундук.
- Вы не можете использовать свойства морской зоны или Порта: например, заплатить **1 золотой**, чтобы вытянуть новые карты товара, как в **Santa Domingo**.

Вы **можете** выбрать 1 действие из следующих:

- а) продать товары, б) купить товары, в) посетить верфь, г) набрать команду, д) приобрести карту Слухов, е) купить Благосклонность, ж) повисить Лояльность.

## МОДУЛЬ 10

# БЛАГОСКЛОННОСТЬ

Увеличение времени игры: **нет.** Добавленная сложность: **средняя.**

Благосклонность – это сумма ваших взяток, инвестиций, подарков и деловых отношений с горожанами (высоких и низких). При необходимости она поможет вам избежать неудач и может предоставить ценную информацию.



### ПОДГОТОВКА

Каждый игрок кладет поле Благосклонности рядом со своей картой игрока, а затем ставит кубик своего цвета на клетке «Нет Благосклонности».

### ПОЛУЧЕНИЕ

Вы можете получить 1 Благосклонность 3 способами:

- 1) в конце действия «Порт» купить за 2 золотых;
- 2) после взятия Миссии;
- 3) после завершения Миссии.

При получении Благосклонности передвиньте куб по полю Благосклонности на единицу выше, но не выше максимума – 5 единиц.

### РАСХОД БЛАГОСКЛОННОСТИ

Потратив 1 Благосклонность вы можете:

- 1) вытянуть заново любую карту, кроме карт Событий (карты Слуха, Славы, Миссии, все карты товаров при покупке, все карты в начале налета, при добавлении/замене карты в налете на торговца, и т. п.). Вы не можете использовать Благосклонность, если карта Событий заставляет вас тянуть карты, а также против вытянутой карты Событий;
- 2) перебросить одно из ваших небоевых умений капитана. Вы *можете* использовать это свойство для **Разведки** (при поиске игроков, торговцев или НИК, чтобы начать бой, или при проверке правдивости Слуха в морской зоне), но не для бросков в бою или при налетах.
- 3) заставить НИК перебросить успешную **Разведку**, если он нашел вас.
- 4) войти в закрытый для вас порт, игнорируя запрет от **Баунти** или войны. Заплатите 1 Благосклонность за каждый ваш **Баунти** от нации, которой принадлежит этот порт, плюс еще 1 Благосклонность, если ваши нации находятся в состоянии войны (после входа можно совершать все действия в порту, как обычно).

### Примечания

- Вы можете потратить только 1 единицу Благосклонности в конкретной ситуации: например, только 1 раз заставить военный корабль перебраться **Разведку** при поиске вас. Однако при налете на торговца есть несколько различных действий, поэтому там можно тратить Благосклонность на каждое действие.
- Война и **Баунти** не мешают использовать или получать Благосклонность.
- Вы можете тратить Благосклонность только на себя.
- Когда капитан погибает, вся Благосклонность тратится, только если вы не используете карту Славы «Спасение».
- Чтобы войти в закрытый для него порт, Александр Вийон использует свое умение капитана и проверяет **Влияние**. Если проверка **Влияния** провалена (ему разрешается использовать Благосклонность для переброски), он может потратить единицу из имеющейся Благосклонности, чтобы войти в Порт, игнорируя запрет.

## МОДУЛЬ 11

# ТРЕК ЛОЯЛЬНОСТИ

Увеличение времени игры: **0–5 минут на игрока.** Добавленная сложность: **средняя.**

Этот модуль добавляет новый уровень управления командой и делает игру сложнее. Не рекомендуется для неопытных игроков.



### ПОДГОТОВКА

Каждый игрок берет поле трека Лояльности и помещает его слева от своей карты игрока, а затем ставит кубик своего цвета на поле «Удовлетворенная» (Content).

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ИГРЕ

На протяжении всей игры лояльность команды к вам, как к своему капитану, будет увеличиваться и уменьшаться. Каждое изменение на треке лояльности дает бонусы или несет суровое наказание. Бонусы, как и штрафы, **суммируются с соседними**. Например, капитан со «Счастливой» (Happy) командой также пользуется бонусом для «Довольной» (Pleased). С «Разгневанной» (Angry) командой капитан также получает штрафы и от «Тревожной» (Restless) и от «Несчастной» (Unhappy).

### ПОЛУЧЕНИЕ ЛОЯЛЬНОСТИ

Лояльность увеличивается на 1 пункт, если вы:

- 1) получаете 1 очко Славы;
- 2) находясь в порту, платите нужное количества **золота** (указано на треке) для изменения Лояльности: например, 3 **золотых** для перехода с «Удовлетворенной» (Content) на «Довольную» (Pleased). **Разрешено изменение Лояльности только 1 раз за 1 действие в порту.**

### ПОТЕРЯ ЛОЯЛЬНОСТИ

Лояльность уменьшается на 1 пункт, если вы:

- 1) вытянули карту Событий с НИК (отображается течение времени, страхи и т. п.);
- 2) объявили, что желаете положить деньги в тайник;
- 3) начинаете и заканчиваете ход в том же порту.

### Железная дисциплина (Fierce Loyalty).

В свой ход игрок может проверить **Лидерство** и, в случае успеха, понизить Лояльность экипажа на 1, чтобы получить дополнительное действие (только 1 раз за раунд).

**Счастливая (Happy).** Капитан имеет +1 к **Лидерству** в бою (схватка команд и налет на локацию).

**Довольная (Pleased).** Капитан может бесплатно набирать не только команду в любом порту (свойства морских зон игнорируются), но и специалистов по картам Славы (они не будут привязаны к какому-либо

конкретному порту). Используя это свойство Лояльности, вы можете бесплатно получить 1 специалиста за раунд.

**Удовлетворенная (Content).** Без эффектов.

**Тревожная (Restless).** Капитан не может бесплатно набирать команду и новых специалистов (по картам Славы, Слухов или иным образом) даже если это позволяют обстоятельства. Кроме того, нельзя использовать свойства и эффекты имеющихся на борту специалистов.

**Несчастливая (Unhappy).** Перед розыгрышем карты Славы вы должны проверить **Лидерство**. Если проверка провалена, в этом раунде вы не можете разыграть карту Славы.

**Разгневанная (Angry).** Капитан получает -1 к **Лидерству** (до минимума 1) в бою (схватка команд и налет на локацию).

**Мятеж (Mutiny).** Как только уровень Лояльности достигнет этой ступени, вы должны немедленно проверить свое **Лидерство** (с учетом штрафа от «Разгневанной»). Если проверка успешна, уровень Лояльности повышается до «Разгневанной». Если проверка провалена, капитан будет убит и действуют обычные правила для погибших капитанов. *Этот бросок кубиков не считается «Схваткой команд».*

## ВАРИАНТ 1

# НЕФИКСИРОВАННЫЙ ПОРЯДОК ХОДА

Увеличение времени игры: **нет.** Добавленная сложность: **нет.**  
**Эффект:** увеличивает возможности игроков в PvP-бою и уменьшает время простоя.

## ВВЕДЕНИЕ

Этот вариант вносит неопределенность в порядок и очередность ходов, а также в то, что игроки могут достичь. Например, игрок может быть последним в этом раунде, но первым в следующем, а это означает, что он ходит 2 раза подряд. Используйте этот вариант, чтобы увеличить возможности игроков относительно друг друга.

## ПОДГОТОВКА

Поместите по 1 цветному кубику каждого игрока в черный мешочек.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

После раскрытия карты Событий любой игрок достает 1 кубик из мешка. Цвет кубика определяет первого игрока в этом раунде. Когда первый игрок закончит свой ход, достают следующий кубик и игрок данного цвета выполняет свои действия. После того как все игроки сделают свои ходы, кубики помещают обратно в мешок и начинается новый раунд.

## ВАРИАНТ 3

# СЛАВА ИЛИ СМЕРТЬ

Увеличение времени игры: **20 минут.** Добавленная сложность: **нет.**  
**Эффект:** делает больший акцент на зарабатывание очков славы, а не на накопление золота.

Стоимость очка Славы за золото в вашем тайнике увеличивается с каждым очком на **5 золотых.**

- 1-е очко Славы стоит **10 золотых.**
- 2-е очко Славы стоит **15 золотых.**
- 3-е очко Славы стоит **20 золотых.**
- 4-е очко Славы стоит **25 золотых.**
- 5-е очко Славы стоит **30 золотых.**

Если вы спрятали **50 золотых**, в обычных условиях это принесло бы вам 5 очков Славы, но при игре с вариантом 3 вы заработаете всего лишь 3 очка Славы (10+15+20).

Таким образом, чтобы получить 5 очков Славы, потребуется положить в тайник в общей сложности **100 золотых.**

## ВАРИАНТ 5

# ГОЛОВОРЕЗ

Примечание от разработчиков игры: этот вариант предназначен для игроков, стремящихся к более частым PvP-боям. Его не следует рассматривать как исправление, а, скорее, как желание удовлетворить ожидания и пожелания некоторых игроков поиграть за пиратов.

Вариант состоит из двух частей, которые могут быть использованы вместе или по отдельности.

## РАЗВЕДКА ВНЕ ОЧЕРЕДИ

Игрок может провести **Разведку** вне своего хода, как только в его морскую зону вошел активный игрок (в том числе вышедший из порта). После принятия решения провести внеочередную **Разведку** игрок переворачивает карту своего капитана, как напоминание, а в следующем ходу переворачивает обратно.

## ВАРИАНТ 2

# КАПИТАНЫ, КАПИТАНЫ, КАПИТАНЫ

Увеличение времени игры: **0–5 минут.** Добавленная сложность: **нет.**  
**Эффект:** позволяет выбирать стартового капитана.

## ВВЕДЕНИЕ

Некоторым нравится играть со случайно вытянутой картой, другие предпочитают выбрать капитана, которым они хотели бы играть. Вот два решения для тех, кто хочет выбирать:

## АГА, БЕРУ ЭТОГО!

Каждый игрок получает 2 карты капитанов и выбирает, какой он хочет играть.

## ОНО ТОГО СТОИТ!

В этом варианте игроки должны платить за возможность выбрать капитана. Вначале они вытягивают случайным образом карту капитана по обычным правилам, затем каждый может заплатить **2 золотых**, чтобы вытянуть другого капитана. Можно потратить еще **2 золотых**, чтобы вытянуть 3-го капитана, если в этом есть необходимость. После этого игрок обязан определиться с выбором.

## ВАРИАНТ 4

# ЖИЗНЬ - БОЛЬ, ИЛИ КАК ТРУДНО ЖИТЬ!

Увеличение времени игры: **нет.** Добавленная сложность: **нет.**  
**Эффект:** Разместите НИК в начале игры, чтобы увеличить динамичность и сложность игры.

При подготовке к игре разместите на поле, вытянув из колоды карт Событий, 2 первых военных корабля разных стран и один пиратский НИК (это не повлияет на лояльность – игра еще не началась). Если вытянутый НИК следует разместить в домашнем порту капитана игрока: просто верните эту карту в колоду и вытяните вместо нее новую. После того как все будет готово, начните игру, как обычно. Все вышеописанное означает, что НИК-пират может перейти в морскую зону игрока уже в первом раунде, на что только и можно ответить: «Кто сказал что будет легко?!»

Если **Разведка** пройдена успешно, активный игрок найден и начинается бой. Если обнаруженный игрок остался жив, он может продолжить свой ход.

Штраф: любой игрок, проведший внеочередную **Разведку**, имеет в следующем раунде на 2 действия меньше.

## Подробные правила

- Капитан не может провести **Разведку** вне очереди, если его карта капитана перевернута (т. е. он уже провел внеочередную **Разведку**).
- Разведка** вне очереди проводится перед любыми другими действиями тех НИК, что находятся в данной морской зоне.
- Если активный игрок входит в морскую зону, где несколько других капитанов хотят провести внеочередную **Разведку**, они должны бросить кубики. Тот, у кого лучший результат (больше черепов, а в случае равенства – наибольшая сумма по очкам на кубиках), находит активного игрока. В любом случае все те, кто провел внеочередную **Разведку**, получают штраф -2 действия в следующем раунде.

## ВАРИАНТ 6

# БАЛАНС ЭКОНОМИКИ (ОТ ПЕРЕВОДЧИКА)

Эффект: изменяет экономический баланс базовой игры, позволяет играть как с дополнением, так и без него.

### ПРАВИЛА ТОРГОВЛИ

Покупка товаров происходит без изменений, как в базовых правилах, однако продажа дефицитного товара приводит к падению спроса на него.

Поэтому в варианте 6 действуют следующие правила продажи:

- 1) за 1-й дефицитный товар – **6 золотых**,
- 2) за каждый последующий – по **3 золотых**.

Следовательно, при продаже 2 товаров игрок получает **9 золотых** ( $6+3$ ), 3 товаров – **12 золотых** ( $6+3+3$ ), 4 товаров – **15 золотых** ( $6+3+3+3$ ). При применении свойства морской зоны, где товар стоит на **1 золотой** больше, прибавьте **1 золотой** к каждой единице товаров. Пример: за 2 проданных товара в морской зоне игрок получит **11 золотых** ( $6+3+1+1$ ).

Таким образом, развитие торговцев и пиратов уравнивается, они развиваются постепенно и равномерно, и вы можете выбрать любое направление деятельности.

Данный вариант используется переводчиком в оригинальной игре. Вариант исправляет экономический дисбаланс, при котором торговцы имеют преимущество перед пиратами. С данным вариантом одинаково выгодно и пиратствовать и торговать. Вы можете играть без дополнения, с обычным базовым комплектом.