



2-4



10+



40'

# Море Облаков

ПРАВИЛА



**GAGA**  
GAMES

 Тео Ривьер

 Мигель Коимбра



## Обзор игры

«Море Облаков» — это игра, которая поднимет вас высоко в небеса и сделает из вас настоящего воздушного пирата! Встретьтесь лицом к лицу с вашими соперниками на борту своего корабля и покажите им, кто здесь главный! Берите вражеские корабли на абордаж, грабьте, находите реликвии и коллекционируйте лучший ром!

## Состав игры

• 94 карты добычи



21 карта рома



23 карты реликвий



28 карт предметов



22 карты пиратов

• 65 дублонов (номиналом 1, 3 и 5)



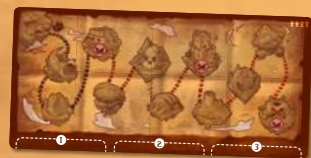
• 1 фишка корабля



• 4 планшета капитана



• 1 центральное поле



• 1 жетон попугая



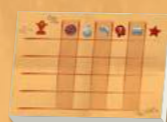
• 1 фишка шляпы



• 1 книга правил



• 1 блокнот для подсчета очков



## Цель игры

В роли капитана летающего пиратского корабля вам предстоит набрать команду головорезов и разжиться золотом. Отправляйте своих пиратов на абордаж вражеских кораблей, чтобы захватить их добычу. Но важнее всего — наберите как можно больше победных очков, чтобы править Морем Облаков!

## Компоненты игры

### ПЛАНШЕТ КАПИТАНА

На нем изображен капитан воздушного корабля, за которого вам предстоит играть. Он содержит указания, куда выкладывать карты добычи.





## ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПОЛЕ

Показывает, сколько ходов будет длиться игра, и когда капитаны пойдут на абордаж (☠) для грабежа вражеских кораблей. Кроме того, на центральном поле есть три специальные ячейки для размещения стопок добычи.



## КАРТЫ РОМА

Эти карты представляют разные виды рома. Каждая карта рома имеет свое название и ценность, равную количеству победных очков ★, которые вы получите в конце игры.



## ПОДРОБНЕЕ О КАРТАХ РОМА

**КОЛЛЕКЦИОННЫЙ РОМ**  
Чем больше у вас бутылок коллекционного рома, тем больше победных очков ★ вы получите в конце игры.

### ПРИМЕР

1 карта коллекционного рома приносит 1 победное очко ★. За каждую следующую карту ценность рома будет увеличиваться в геометрической прогрессии: вы получите 4 победных очка ★ за 2 карты, 9 победных очков за 3 карты и так далее...

**ПЕРВОКЛАССНЫЙ РОМ**  
Если в конце игры у вас больше всех карт первоклассного рома, то каждая ваша карта первоклассного рома приносит вам 3 победных очка ★. В противном случае ваши карты первоклассного рома принесут по 1 победному очку ★.



## КАРТЫ РЕЛИКВИЙ

Эти карты представляют легендарные реликвии. Каждая карта реликвии имеет название и ценность, равную количеству победных очков ★, которое вы получите в конце игры. Как и в случае с коллекционным ромом, чем больше у вас одинаковых реликвий, тем больше очков принесет вам ваша коллекция.

### ПРИМЕР

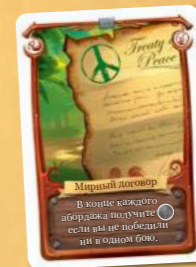
Эта реликвия отнимет у вас 3 победных очка ★ в конце игры. Но если у вас есть 4 такие реликвии, то вы получите 6 победных очков ★ в конце игры.

## КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

Эти карты представляют предметы, которые вы будете находить на летающих островах. На каждой карте предмета указано название и эффект, который может быть постоянным или тайным (скрытым до конца игры).



## ПОДРОБНЕЕ О КАРТАХ ПРЕДМЕТОВ



Существует 2 исключения, отмеченные следующими символами:



Большинство карт предметов обладают **постоянным** эффектом, действующим до тех пор, пока карта не будет украдена другим игроком или сброшена эффектом другой карты.

**Немедленно** выполните эффект этой карты, а затем сбросьте ее (уберите эту карту из игры).

Карты **тайн** необходимо размещать лицом вниз. Переверните их только при подсчете очков.









# Процесс игры

Каждый раунд игроки будут по очереди делать ходы, деля добычу с целью заполучить как можно больше рома, реликвий, предметов и пиратов. А когда корабли будут пролетать слишком близко, игроки сойдутся в битве. В зависимости от способностей своей команды игроки смогут заполучить дублины или даже украсть чужую добычу.

## ДЕЛЕЖ ДОБЫЧИ

**Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке**, возьмите первую стопку добычи (карта(-ы), лежащая лицом вниз в самой левой ячейке добычи). Посмотрите ее втайне от остальных. Затем выполните одно из двух действий:

### 1. ЗАБРАТЬ СТОПКУ

Выложите все полученные карты добычи в соответствующие области вокруг своего планшета капитана. Карты рома или карты тайн выложите лицом вниз. Все остальные карты выложите лицом вверх. Затем возьмите карту из колоды добычи и положите ее лицом вниз в ту ячейку, которую вы только что опустошили.

**Если стопка добычи состоит из нескольких карт, вы должны забрать все карты в стопке. Вы сами выбираете порядок, в котором будете выкладывать карты.**

### ПРИМЕР

Если в стопке, которую вы забрали, находились пиво и пират, вы можете выложить пиво и применить его эффект до того, как вы выложите пирата рядом со своим планшетом капитана.



**Важно:** если ячейка добычи была опустошена либо игроком, либо в результате действия эффекта предмета или пирата, немедленно пополните ее верхней картой из колоды (лицом вниз).

### 2. ОСТАВИТЬ СТОПКУ

Верните карту(-ы), которую(-ые) вы посмотрели, обратно на место, а затем поверх нее положите верхнюю карту из колоды лицом вниз. Решив оставить стопку, вы повышаете ее ценность для следующего игрока, зато вы сможете взглянуть на следующую стопку в поисках чего-нибудь получше.

**Стопка добычи может содержать максимум три карты. Если вы должны выложить туда четвертую карту, то положите вместо нее дублон из банка.**

**Важно:** если карты в колоде закончились до окончания игры, то продолжайте пополнять стопки дублонами вместо карт.



Если вы оставили стопку, переходите к стопке и действуйте так же, как и в случае со стопкой. Если вы решили оставить и стопку, то переходите к стопке.

**Вы должны просматривать стопки добычи по порядку, начиная со стопки до того, как посмотрели стопки и 2.**

Если ни одна из стопок вас не заинтересовала, возьмите верхнюю карту из колоды. Выложите ее рядом со своим планшетом капитана лицом вниз или вверх, в зависимости от типа карты, или сбросьте ее сразу же после срабатывания эффекта.

**Важно:** вы всегда можете посмотреть на рубашку верхней карты в колоде добычи, чтобы узнать, карта какого типа (ром, реликвия, предмет или пират) будет следующей.

После того как вы выложили одну или несколько карт рядом со своим планшетом капитана, ваш ход закончен. Затем начинается ход следующего игрока, который начинает с просмотра стопки добычи.

**После того как все игроки получили хотя бы по одной карте добычи, переместите фишку корабля на шаг вперед по центральному полю. Начинается новый раунд.**



### ПРИМЕР

Вы просматриваете первую стопку добычи, которая состоит из трех карт. Вы решаете оставить ее (вернуть стопку на место лицом вниз). Стопка уже состоит из трех карт, так что вы добавляете к ней дублон из банка вместо новой карты.

Вы просматриваете вторую стопку добычи, которая состоит из двух карт. Вы также решаете ее оставить (вернуть стопку на место лицом вниз). Затем вы добавляете к этой стопке еще одну карту лицом вниз.


Вы просматриваете третью стопку добычи, которая состоит из двух карт. Вы решаете ее забрать. Вы выкладываете обе карты рядом со своим планшетом капитана, применяя их эффект, если это необходимо.

Вы берете верхнюю карту из колоды добычи и помещаете ее в пустую ячейку, создавая новую стопку. Затем ход передается следующему игроку.






# На abordаж!

Если фишка корабля должна покинуть остров с символом , до того как начнется следующий ход, игроки идут на abordаж. Во время abordаж каждый игрок вступает в бой со своими соседями, чтобы активировать эффекты карт пиратов.

Эффекты карт пиратов срабатывают каждый раз, когда вы побеждаете соседа слева или справа,

только если на карте нет символа . В этом случае эффект срабатывает только один раз за abordаж, независимо от количества побед.

**Важно:** если у вас нет пиратов, вы не можете победить в бою.

## СИЛА КОМАНДЫ

Чтобы определить, кто победил в бою, подсчитайте силу своего капитана: она состоит из суммы сил всех ваших пиратов и всех возможных бонусов или штрафов. Если ваша сила превосходит силу одного из ваших противников (игроки слева и справа от вас), то вы победили.

### ПРИМЕР


С этими тремя пиратами и ржавым мечом ваша сила равна 7 (4 + 2 + 2 - 1).






Эффект

## ЭФФЕКТЫ КАРТ ПИРАТОВ

После того как вы определили победителей, активируйте эффекты карт пиратов. **Начиная с игрока, обладающего жетоном попугая**, и далее по часовой стрелке, примените эффекты своих пиратов в выбранном порядке столько раз, сколько побед вы одержали. Если вы не одержали ни одной победы, ничего не происходит.

Если на карте написано «**Украдите**», то вы можете красть только у того капитана(-ов), которого(-ых) вы победили в бою. Если у противника, которого вы собираетесь ограбить, нет ни дублонов, ни рома , ничего не происходит.

Если на карте написано «**Обменяйтесь**», то вы можете обмениваться только с тем капитаном(-ами), которого(-ых) вы победили в бою. Если у соперника, с которым вы собираетесь меняться, нет ни предметов , ни рома , ничего не происходит.

Если на карте написано «**Получите** », возьмите соответствующее количество дублонов из банка.

**Важно:** вы не можете победить больше двух раз за раунд, потому что во время боя вы сравниваете свою силу только со своими ближайшими соседями слева и справа. Однако вы можете одержать победу один раз (если ваша сила больше силы одного соперника, но меньше силы другого) или ни одного.

**В конце каждого abordаж сбросьте всех своих пиратов и начните новый раунд.**

### АБОРДАЖ ПРИ ИГРЕ ВДВОЕМ

В игре на 2 игроков вы можете победить лишь один раз во время abordаж.







### ПРИМЕР


В вашей команде 3 пирата, и ваша сила равна 6. Сила Катя равна 4. Сила Фила равна 2. У Карла нет пиратов, а значит, его сила равна 0.

Вы побеждаете во всех боях. Катя побеждает Фила. Фил побеждает Карла. Карл чувствует себя неловко.

Теперь вы применяете эффекты своих пиратов, начиная с Карла, потому что у него фишка попугая. Однако у Карла нет пиратов, поэтому он ничего не делает.

При помощи **Рэйчел Круз** вы крадете по  у каждого побежденного капитана (Карл и Катя), итого получаете . **Стюард** позволяет вам только один раз  взять  из банка, несмотря на то что вы победили дважды. И наконец, **кок** позволяет вам забрать попугая у Карла и поместить его перед собой. Все эффекты ваших пиратов сработали.


Катя проиграла вам, но победила Фила. Благодаря **Месье Плюму** Фил должен сбросить одну карту предмета на его выбор.






Наконец, с помощью **боцмана** Фил получает  из банка. Все игроки сбрасывают всех пиратов, а затем начинается новый раунд.




## Конец игры и подсчет очков

Когда фишка корабля достигает последнего острова на центральном поле, проведите финальный раунд по обычным правилам, отправьтесь в последний раз на abordаж, после чего игра заканчивается.

Подсчитайте свои победные очки , чтобы определить, кто из вас самый известный воздушный пират, сложив:

- количество ваших дублонов (каждый дублон равен 1 победному очку );
- победные очки за ваш ром ;
- победные очки за коллекцию реликвий ;
- победные очки за карты тайн ;
- победные очки за карты предметов .

Капитан, набравший наибольшее количество победных очков , побеждает в игре и провозглашается Королем Пиратов! В случае ничьей побеждает игрок с жетоном попугая. Если у игроков, претендующих на победу, нет попугая, побеждает игрок с наибольшим количеством дублонов. Если и после этого ничья сохраняется, то побеждает игрок с наибольшим количеством карт рома.



# Подробнее о картах



## СУНДУК

Если вы проиграли в бою, отдайте сундук и все дублоны в нем тому, кто одержал победу. Забрав сундук, он берет из него один дублон и помещает его на свой планшет капитана. Если вы проиграли оба

боя, то сундук достается сопернику с наивысшим показателем силы. Тот игрок, у которого сундук окажется в конце игры, получает все находящиеся в нем дублоны.



## ДОЗОРНЫЙ

Если вы одержали победу с дозорным в вашей команде, вслепую возьмите одну карту из любой стопки добычи. Вы можете сделать свой выбор, глядя на символ на рубашке карты (ром, реликвия, предмет или пират), но лицевую сторону вы увидите только после того, как возьмете карту. Поместите эту карту рядом со своим планшетом капитана.



## МЕСЬЕ ПЛЮМ

Если вы одержали победу с Месье Плюмом в вашей команде, выберите побежденного вами игрока. Он должен выбрать одну из карт предметов, лежащих перед ним лицом вверх, и сбросить ее.

## НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор: **Тео Ривьер** • Художник: **Мигель Коимбра**

Руководитель проекта: **Людовик Папаи**

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: **Тамара Высоцкая**

Дизайнер-верстальщик: **Мария Киселева**

Руководитель проекта: **Андрей Матерский**

Общее руководство: **Антон Сковородин**

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2017 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



Автор игры благодарит всех, кто участвовал в тестировании игры. Отдельную благодарность получают: мои родители, ЛОР+М, Элоди, Илай Фрот, Антуан Боза, Бруно Катала, Людовик Моблан, Корентин Лебрат, Николас Нормандон, La Safetiere, Габриэль Дюрнерин, Себастьян Дюжарден, кухня в CNJ, Матью Бонин, Николас Саго, Масуми Сато, Юдифь Брастлин, Вирджиния Папаи, Мигель Легендарный Коимбра, Флориан Дейе, Хлоя Дейе, Энн Пичот, Алексис ВандерБрюк, Ян Бартельхаймер и вся команда Cool Games, Бенуа Форсет, Ален Бали, Матью Риверо, Сэмюэль Колин, Максим Рамбур, Тимоте Симонот, Вирджиния Гилсон, Винсент Фогель, Каролин Пиччин и все те, кого я забыл (простите!).

Отдельное спасибо Людовику Папаи за его уверенность, поддержку и профессионализм. Без тебя, кокос, у нас бы ничего не вышло.



[www.iellogames.com](http://www.iellogames.com)

## СИМВОЛЫ

