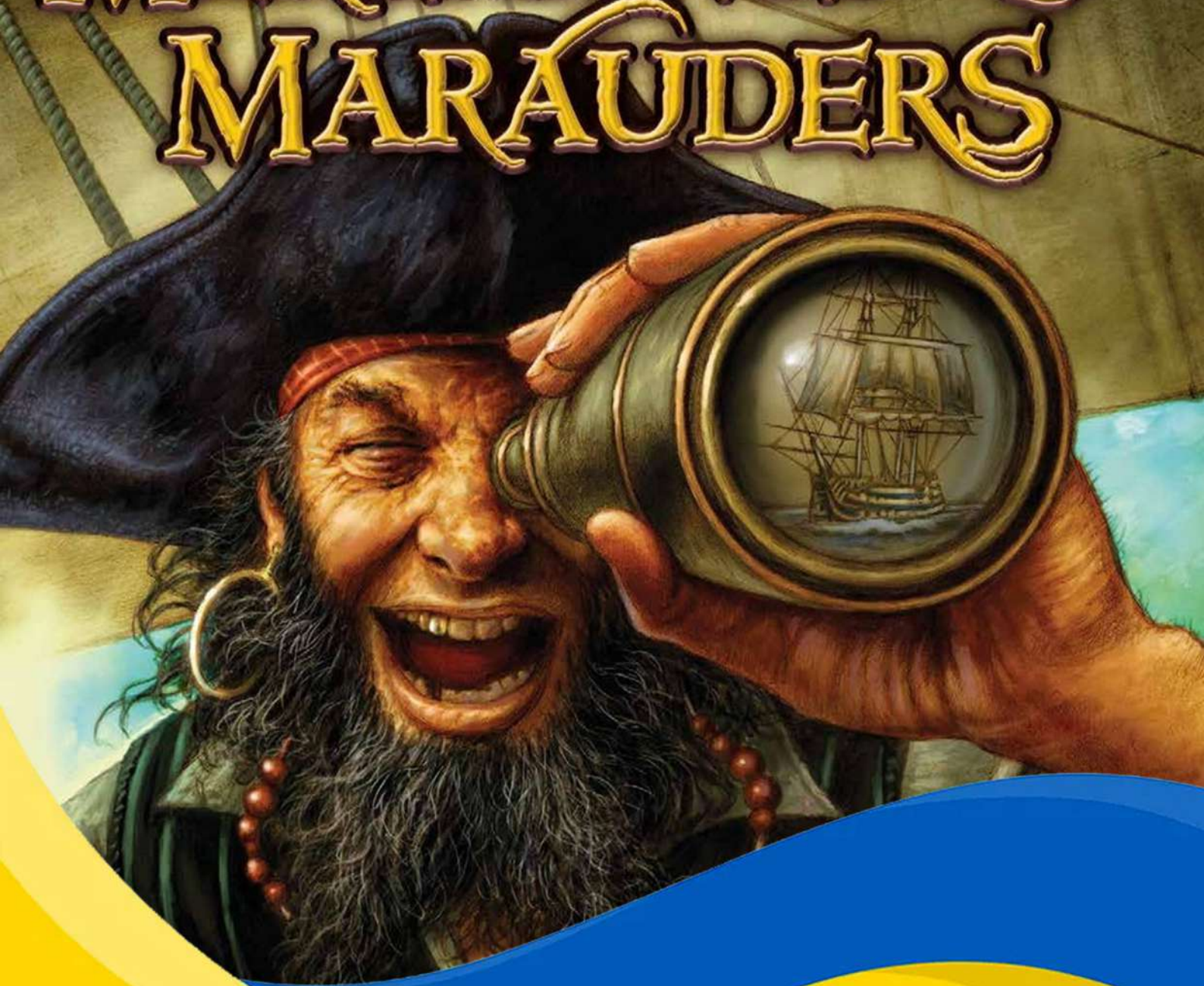


Christian Marcussen and Kasper Aagaard

MERCHANTS & MARAUDERS



ПРАВИЛА
УКРАЇНСЬКОЮ

ЗМІСТ

| | |
|--------------------------|----|
| Компоненти | 1 |
| Важливі терміни | 2 |
| Огляд | 2 |
| Налаштування гри | 5 |
| Ігровий процес | 8 |
| Напад на торговців | 12 |
| Винагороди та заслуги | 13 |
| Картки слави | 15 |
| Не-ігрові капітани (НІК) | 16 |
| Битва | 18 |
| Грабіж | 20 |
| Загибель і відставка | 20 |
| Приклад битви | 21 |

ТВОРЦІ

ДИЗАЙН

Christian Marcussen, Kasper Aagaard

ІЛЮСТРАЦІЇ

Ben Nelson, Chris Quilliams

МАКЕТ

NelsonDesign.net

ВИДАНА

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

ГОЛОВНІ ТЕСТУВАЛЬНИКИ

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

ДЯКА

Justin Morse, Mik Svellov, Mika Rautiainen,
Shawn Low, Robert Schimkowitsch, Arne Thomi
і цій спільноті BGG за неоціненну
допомогу, відгури і терпіння.
(www.boardgamegeek.com)

ОСОБЛИВА ДЯКА

Geert van der Burgt

ПРИСВЯЧУЄТЬСЯ ПАМ'ЯТІ

Michael Kucirek

ПЕРЕКЛАД ТА ВЕРСТКА

Віктор Дудяк

КОМПОНЕНТИ

- **100 монет:** 20 (по 1 золотому), 20 (по 2 золотих), 30 (по 5 золотих), 30 (по 10 золотих).
- **26 Пластикових кораблів:** 5 Шлюпів, 4 Флейти, 9 Фрегатів, 8 Галеонів.
- **24 Жетони попиту:** які викладаються на ігрове поле поруч із портами та визначають товари, у купівлі яких зацікавлений цей порт.
- **17 Жетонів торговців:** 5 Іспанських, 4 Голландські, 4 Французькі та 4 Англійські. Жетони торговців викладаються на ігрове поле і позначають торговців, на яких можна нападати та грабувати.
- **16 Жетонів модифікацій корабля.** Кожен порт дозволяє проводити будь-яку модифікацію корабля. Вона є поліпшенням, яке можна придбати для вашого корабля.
- **20 Жетонів особливого озброєння.** Його можна придбати у будь-якому порту. Гравець може мати по одному жетону кожного типу, який може бути використаний для тактичних маневрів під час битви на морі.
- **20 Жетонів винагород (Мітки).** По 5 для кожної нації. Потрібні, в основному, для позначення того, що гравець розшукується, але також використовуються для визначення ефектів деяких карток подій.
- **254 Картки:** 34 Картки подій, 70 Карток слави, 16 Карток капітанів, 64 Картки вантажів, 20 Карток кораблів, 25 Карток чуток та 25 Карток місій.
- **29 дерев'яних кубиків:** 6 червоних, 6 синіх, 6 жовтих, 6 зелених та 5 коричневих.
- **4 Військово-морські жетони.** Використовують для розміщення під кораблями, щоб їх розрізняти.
- **1 Ігрове поле.**
- **4 Планшети гравців.**
- **10 спеціальних ігрових кубів.**
- **4 Схованки у вигляді скринь.**
- **2 Пам'ятки.**
- **1 Книга правил.**

The logo for Z-Man Games, featuring the text 'Z-MAN' in a large, bold, stylized font with horizontal lines through the letters, and the word 'games' in a smaller, lowercase font below it.

Для додаткової інформації, коментарів, питань та пропозицій відвідайте сайт Z-Man Games за адресою:

www.zmangames.com

©2010 Z-Man Games, Inc.

ВАЖЛИВІ ТЕРМІНИ

Планшет Гравця: Планшет, на який ви викладаєте картки, модифікації корабля та золото.

Морська Зона: Великі території моря, куди ви поміщаєте свої кораблі і між якими ви їх переміщуєте. Усього ігрове поле поділено на 17 морських зон.

Винагороди: Визначає те, наскільки вами зацікавлена влада. Найчастіше за вас призначають винагороду, коли ви нападаєте на кораблі не-піратів. Коли за вас вперше призначають нагороду, ви ставите жетон винагороди на свій планшет гравця. За кожен наступний винагороду, призначену за вас тією ж нацією, ви переміщуєте жетон на одну поділку вгору на шкалі винагород.

НІК: «Не-Ігровий Капітан» - термін, яким позначаються капітани військових кораблів та пірати, яких не контролює жоден гравець. Як і гравці, НІК представлені на ігровому полі пластиковими мініатюрами.

Пірат: Будь-який гравець, за якого призначено хоча б одну винагороду або один із чорних кораблів НІК.

Непірат: Будь-який гравець, за якого не призначено винагороду або торговці, що знаходяться на ігровому полі та представлені жетонами торговців.

Картки подій: Картки, які тягнуться на початку кожного ходу та впливають на загальний перебіг гри. Картки подій також додають у гру НІК та активують їхнє переміщення.

ОГЛЯД

ПЕРЕМОГА В ГРІ

Метою гри є отримання **10 очок слави**. Як тільки гравець отримує одне очко слави, він переміщує кубик свого кольору по шкалі слави на ігровому полі.

Очки слави нараховуються за різні вчинки:

- Знищення гравця або НІК (визначається як результат виживання та перемоги у битві на морі або під час битви між командами кораблів).
- Продаж 3-х і більше карток вантажів у порту, який їх потребує.
- Отримання золота у розмірі 12+ при Нападі на торговців.
- Виконання завдання.
- Перевірка правдивості чуток.
- Купівля Галеону або Фрегата (лише один раз на одного капітана).

Як тільки гравець досягає 10-ти очок слави (включно з таємними очками, які отримані за накопичене золото - дивись "Схованка"), він оголошує про це, і гра завершується після того, як усі виконають свій хід.

Якщо одразу кілька гравців набирають 10 або більше очок слави на тому ж ході, то гравець з більшою кількістю очок на шкалі слави ігрового поля (тобто без урахування очок зі схованки) перемагає у грі. Якщо нічия, як і раніше зберігається, то перемагає гравець з найбільшою кількістю золотих у схованці. Якщо і це не вирішує нічийну ситуацію, то обидва гравці оголошуються переможцями.

СХОВАНКА

Гравці можуть залишати своє золото у схованці свого рідного порту. Кожні 10 покладених у схованку золотих приносять одне таємне очко слави (але не більше 5 таємних очок при грі на 10 очок).

Очки за золото у схованці не нараховуються одразу після поміщення його на зберігання, але натомість таємно підраховуються до факту досягнення переможного числа очок. Інші гравці знають як часто гравець додавав монети у схованку, але вони не знають яку суму. Таким чином, незважаючи на те, що шкала очок слави дає уявлення про те, хто лідирує, завжди залишається можливість для несподіванки!

ЧИ ПРИХОВУВАТИ ЗОЛОТО?

Інформація про кількість золота, яку гравець отримує або витрачає, є відкритою, але точна кількість золота, яка зберігається на кораблі гравця - це закрита інформація, якщо правила прямо не говорять протилежне. Гравець може збирати золото в стопку або накривати його картками вантажів (золото і картки вантажів лежать у одній області планшета гравця), але він зобов'язаний тримати його на планшеті гравця.



Шлюп Флейт Фрегат Галеон



Жетони спеціального озброєння



Жетони модифікацій корабля

Жетони Торговців



Жетони Винагород (Мітки)



Монети

Жетони попиту



Жетони Націй



ОБМЕЖЕННЯ ПО ЧАСУ І ТРИВАЛІСТЬ ГРИ


Гра негайно закінчується як тільки виконується одна з наступних умов:


- На початку ходу більше не залишилося карток подій.
- Один із капітанів гине і більше не залишається капітанів, з яких можна вибрати нового.

В обох випадках перемагає гравець, який встиг заробити найбільшу кількість очок слави. Нічийні ситуації вирішуються так само, як написано в розділі “Перемога в грі” на сторінці 2.

Для досвідчених гравців тривалість партії становить близько 45 хвилин на гравця. Якщо ви хочете грати довше, можете регулювати кількість очок слави необхідних для перемоги. Кожне додаткове очко збільшує тривалість гри приблизно на 10-20 хвилин.

ІГРОВІ КУБИ ТА ПЕРЕВІРКА ВМІНЬ

Гра включає 10 ігрових кубів, на яких замість числових значень 5 та 6 зображено символ черепа .

У процесі гри вам пропонуватиметься виконувати кидки на перевірку вмінь вашого капітана. Для їх виконання ви кидаєте таку кількість кубів, яка дорівнює значенню певного вміння капітана. Для того щоб кидок виявився вдалим, вам необхідно викинути хоча б один результат із значком . Наприклад, якщо ваше вміння **Вплив** дорівнює 3, то ви кидаєте 3 куби і для успішного результату на них повинен випасти хоча б один череп. Іноді має значення кількість вдалих кидків. Під цим розуміється сумарна кількість кубів, на яких випав вдалий результат (череп).

Числа 1-4 на кубах використовуються по-різному під час бою, наприклад, для визначення зони потрапляння під час стрільби або розбирання нічийних ситуацій (див. “Битва” на сторінці 18).

КАПІТАНИ

Гравці виступають у ролі одного з 16-ти капітанів, які формують колоду капітанів. Кожен капітан має чотири вміння, що визначаються числами в діапазоні від 1 до 4. Ці значення визначають кількість кубів, які кидає гравець, якщо потрібно провести перевірку вміння.



Навігація представляє здібності капітана під час плавання, а також важлива під час битви на морі.



Розвідка використовується для пошуку інших кораблів, дозволяючи вам вступати з ними у бій. **Розвідка** також використовується для пошуку скарбів, прихованих островів та інших речей, про які ходять чутки (див. “Збір чуток” на сторінці 11).



Лідерство використовується для визначення того, наскільки вам віддана команда під час сутички між командами та наскільки охоче нові члени команди будуть підкорятися вашій волі.



Вплив вимірює репутацію вашого капітана і скільки впливових людей він знає на Карибах. Ви використовуєте **Вплив** для визначення рівня довіри роботодавців та збору чуток у місцевій таверні.

Картка капітана також містить особливу здібність капітана (або здібності) та його рідний порт.

Особлива здібність - це унікальна здібність, яку має капітан. Капітан з більш ніж однією особливою здібністю має більш слабкі вміння порівняно з тими, хто має лише одну.

Рідний порт - це порт, з якого капітан походить родом. Його назва записана під ім'ям капітана. Національна приналежність порту також поширюється на капітана. Зазвичай, якщо нація призначила винагороду за вас, то ви більше не можете заходити до порту, що їй належить. Однак у вашому рідному порту ви знаєте всі входи та виходи, а також потрібних людей. Таким чином, ви можете заходити до рідного порту навіть будучи піратом.



КОРАБЛІ

Гра включає п'ять видів кораблів: Шлюпи, Флейти, Фрегати, Галеони та Мановари. Кожному кораблю відповідає мініатюра, окрім Галеонів і Мановарів, які використовують одну і ту саму мініатюру. Кожному виду корабля відповідає картка корабля, яка відображає його характеристики.

Кораблі мають п'ять важливих характеристик, будь-які з них змінюються в діапазоні від 1 до 5. Зауважте, що характеристики корабля ніколи не можуть бути більше 5, незалежно від будь-яких модифікацій корабля, придбаних у процесі гри.

Міцність визначає, на скільки важко потопити або пошкодити ваш корабль.

Трюм визначає максимальну кількість карток вантажів, які ви можете завантажити на судно.

Команда визначає кількість готових до бою членів екіпажу, які можуть знаходитися на вашому кораблі, і знаходяться на початку гри. Як тільки ви втрачаєте всю команду, ви не можете битись, якщо вас візьмуть на абордаж, а також іти на абордаж самостійно.

Гармати визначають вогневу міць вашого корабля. Чим більше у вас гармат, тим більшу руйнівну силу уособлює ваш корабель.

Маневренність визначає, наскільки швидкий ваш корабль і як легко ним керувати. Вона допомагає вам не впустити торговців під час **Нападу на торговців**.

Крім того, якщо значення Маневренності вашого корабля на два чи більше вище, ніж у вашого опонента, то під час битви ви кидаєте на один кубик більше, ніж дозволяє вміння **Навігація!**

Якщо ви вирішите захопити або придбати новий корабль в процесі гри, то вам необхідно позбутися старого. Ви ніколи не можете одночасно мати більше, ніж один корабель.



НАЛАШТУВАННЯ ГРИ

ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

Кожен гравець отримує планшет гравця. Він використовується для розміщення карток, золота, вантажів та відслідковування стану вашого корабля.

На початку гри кожен гравець виконує такі дії:

- 1) Вибирає колір, яким хоче грати, бере 6 кубиків та мініатюри цього кольору. Також він бере одну зі схованок (у вигляді скрині), яку використовуватиме для накопичення золота.
- 2) Випадково тягне картку капітана з колоди карток капітанів. Не показуйте витягнуту картку.
- 3) Таємно вибирає корабель для свого капітана і бере його в свою руку. Гравці можуть обирати між **Шлюпом** та **Флейтом**. Для піратського корабля з високою маневреністю вибирайте шлюп; або беріть флейт, якщо хочете неповоротке, але містке торгове судно.

Тепер усі гравці одночасно розкривають вибраних капітанів та кораблі.

- 1) Візьміть картку корабля, яка відповідає обраному вами кораблю. Викладіть її та карту капітана на ваш планшет гравця.
- 2) Помістіть мініатюру вибраного вами корабля на ігрове поле у рідний порт вашого капітана.
- 3) Витягніть картку слави.
- 4) По кубіку кладеться на кожну зону влучання таким чином, щоб їхнє положення збіглося зі значеннями на вашій картці корабля. Значення Корпус і Щогли відповідають значенню Міцності, тоді як значення

інших зон мають свої назви на картці. Таким чином, якщо ваш корабель має міцність 2, то ви розміщуєте кубики на другій поділці шкали. Якщо ви правильно розміщуєте кубики на шлюп, то у всіх зонах кубик буде на другій поділці, крім «Гармат», кубик яких лежатиме на першій поділці.

- 5) Візьміть 10 золотих. Це стартовий золотий запас.

ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ

Для визначення першого гравця візьміть Капітанів усіх гравців та витягніть одного з них. Власник цього Капітана буде першим гравцем, потім хід передається за годинниковою стрілкою. Такий порядок ходів зберігається всю гру.

ТОРГОВЕЦЬ ЧИ МАРОДЕР?

- Допомогти з вибором може особлива здатність капітана.
- Розвідка - це безперечно одне з найважливіших умінь для пірата, Навігація теж відіграє важливу роль.



ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

ПОСЛІДОВНІСТЬ ХОДУ

- 1) Витягнути картку події.
- 2) Виконати дії гравця (по черзі).

Як тільки всі гравці завершили свої дії, новий раунд починається з витягування нової картки події.

ВИТЯГУВАННЯ КАРТКИ ПОДІЇ

Перший гравець тягне картку події. Якщо зверху картки є значки НІК, відповідні події розбираються в першу чергу (див. “Переміщення НІК” на сторінці 17). Потім зачитується текст картки події. Ефект кожної картки події детально описаний на картці. Деякі картки спрацьовують негайно, в той час як інші мають ефект, який спрацьовує під час ходу кожного гравця або наприкінці всього раунду. Після виконання ефектів картки покладіть її в купу скидання, якщо не вказано інше.

У грі передбачено 34 картки подій. Якщо картки подій закінчуються, гра завершується (див. “Обмеження за часом та тривалість гри” на сторінці 3).

ДІЇ

Потім гравці, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, виконують вибрані ними дії. Щоразу під час свого ходу ви можете виконувати три дії з наступного списку:

- Переміщення
- Розвідка
- Порт

Ви можете комбінувати дії у різний спосіб, що дозволяє вам, наприклад, витратити дві дії щоб двічі переміститися, а за третю дією спробувати здійснити розвідку.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Переміщення дозволяє переміщатися між сусідніми морськими зонами, а також заходити в порт і залишати його. Кожне переміщення дорівнює 1 дії. Щоб продемонструвати ваш рух - пересуньте мініатюру або, якщо ви хочете зайти в порт, то помістіть її на нього. Незалежно від типу корабля рух виконується однаково.

Приклад: Френсіс Райт знаходиться в **Havana** і хоче дістатися до **Nassau**. Під час свого ходу вона виходить з порту **Havana** до морської зони **Havana** (1 дія). Після чого звідси в морську зону **Nassau** (1 дія) і нарешті заходить в порт **Nassau** (1 дія). Усі три її дії використані. Будь-які дії в порту **Nassau** мають бути здійснені вже на наступному ході.

РОЗВІДКА

Розвідка використовується для того, щоб спробувати знайти та атакувати корабель, що знаходиться у вашій морській зоні. Повідомте, що з наступного списку ви шукатимете:

- Капітана гравця в тій же морській зоні (що не знаходиться в порту).
- НІК у тій же морській зоні.
- Торговця у тій же морській зоні (представленого жетоном торговця).

Виконайте кидок на перевірку вміння **Розвідка** капітана. У разі успіху ви знаходите корабель, який шукали, після чого починається бій. Бої проти гравців та НІК мають складну структуру (дивися “Битва” на сторінці 18), тоді як **Напад на торговців** проходять швидше та більш абстрактніше (дивись «Напад на торговців» на сторінці 12).

Ви не можете двічі під час свого ходу шукати ціль того самого типу. Однак, ви можете шукати іншу ціль в тій же морській зоні або, якщо у вас є дії, переміститися в іншу морську зону і провести розвідку там.

Приклад: Гравець починає свій хід в одній морській зоні разом із двома іншими гравцями та торговцем (представлений жетоном торговця). Він вирішує провести розвідку і оголошує, що спробує знайти капітана гравця в цій же морській зоні. Він робить кидок на перевірку вміння **Розвідка** та провалює його. Він не може більше витратити дію на пошук того самого гравця. Натомість він може спробувати виявити торговця.

ПОРТ

Перебуваючи в порту, ви можете (один раз за хід) виконати дію “Порт”, щоб здійснити в ньому будь-яку кількість наступних дій:

- Продаж товарів (ця дія завжди має бути першою)
- Купівля товарів
- Відвідування верфі
- Рекрутування
- Збір чуток
- Отримання місії
- Сховати золото у схованці (тільки у рідному порті)

Якщо ви хочете продати товари, то цю дію необхідно завжди виконувати першою. Інші дії ви можете виконувати у будь-якому порядку. Кожна дія може бути виконана один раз, і повинна бути повністю завершена до початку наступної.

ПРОДАЖ ТОВАРІВ

Оголосіть, які товари (картки вантажів) ви бажаєте продати. Всі товари можуть бути реалізовані за ціною 3 золотих за кожен картку. Однак, товари на які є попит (товар зображений на жетоні попиту поряд із портом) можуть бути продані за 6 золотих. Продані картки товарів кладуться горілиць на купу скидання карток вантажів.

Продаючи товари на які є попит, ви замінюєте жетон попиту на новий з резерву. Після заміни жетону попиту ви більше не можете продавати товари протягом цього ходу.

КУПІВЛЯ ТОВАРІВ

Витягніть 6 верхніх карток вантажів і залиште їх собі. Скиньте будь-які картки, що відповідають товарам, на які в цьому порту є попит, і замініть їх на нові картки. Щойно витягнуті вами картки будуть доступні вам у цьому ході (всього є 8 типів товарів).

Стартова ціна всіх карток вантажів дорівнює 3 золотих. Якщо ви витягли дві карти одного типу, то ціна на цей товар знижується з 3-х до 2-х золотих за картку. Якщо ви витягли 3 або більше карток, що зображують той самий товар, то ви можете отримати його всього за 1 золотий за кожен карту вантажу.

Виберіть які з карток ви бажаєте придбати, сплатіть їх вартість і покладіть їх долілиць на свій планшет гравця. Якщо ви купуєте будь-які товари за зниженою ціною, то підтвердіть цей факт, показавши їх одному з гравців на ваш вибір. Гравець, якому були показані картки, не має права будь-яким способом повідомляти іншим про те, що це були за картки.

Картки, які ви не купили, покладіть на купу скидання горілиць. Аналогічно, якщо ви скидаєте картки вантажів для звільнення місця під новопридбані товари, вони скидаються також горілиць.

Якщо у колоді вантажів закінчуються картки, то ретельно перетасуйте скидання та утворіть з нього нову колоду.

Примітка:

- Якщо ви купуєте товари в тому самому порту два рази поспіль, то вдруге ви тягнете тільки 3 картки товарів.
- Перебуваючи в порту, ви можете оперувати будь-якою кількістю карт товарів. Однак перед тим, як залишити порт ви повинні скинути всі картки, що перевищують обмеження «Вантажопідйомності» корабля.

Приклад: Якщо ви витягли 6 наступних карт вантажів, ви можете купити Спеції за 3 золоті, Какао по 2 золоті за картку і Ром всього за 1 золотий за картку! Ви можете отримувати вигоду від товарів, купуючи товари, які є в надлишку і продаючи їх у тих портах, де на них є попит.



Примітка: Значення та іконки в нижній частині картки товару не відображає вартість товару. Вони використовуються під час Нападу на Торговців для визначення, скільки золота на кораблі, який ви грабуєте.

ВІДВІДУВАННЯ ВЕРФІ

На верфі ви можете сплатити за ремонт, зробити модифікації корабля і оснастити його особливим озброєнням. Тут ви можете купити новий корабель і продати старий.

| | Купівля | Продаж |
|-------------------------------------|---------|--------|
| Шлюп | 10 | 5 |
| Флейт | 10 | 5 |
| Фрегат | 35 | 10 |
| Галеон | 35 | 10 |
| Ремонт (за одне очко пошкодження) | 2 | - |
| Модифікація корабля | 3 | *1 |
| Особливе озброєння (за кожен жетон) | 3 | 1 |

* Не може бути продане окремо від корабля, але збільшує вартість корабля при продажі на 1 золотий.

КУПІВЛЯ / ПРОДАЖ КОРАБЛЯ

Купуючи новий корабель, ви повинні продати старий, змінивши вартість продажу на:

- + 1 золотий за кожну модифікацію корабля
- - 1 золотий за кожну одиницю пошкоджень (без урахування шкоди «Команді»)

Якщо ви продаєте корабель з модифікаціями корабля, вони знову входять у гру (дивись нижче «Модифікації корабля»). Купуючи новий корабель, ви забираєте з собою всю команду зі старого корабля.

Ви не можете бути взагалі без корабля – ви зобов'язані купити новий корабель, якщо продаєте старий. Якщо це неможливо, то продаж корабля неможлива.

Зауважте, що Мановари не можуть бути як куплені, так і продані. Мановар може бути лише захоплений і його потрібно скинути під час купівлі нового корабля!

КУПІВЛЯ ОСОБЛИВОГО ОЗБРОЄННЯ

Особливе озброєння може бути придбане в будь-якому порту за ціною 3 золоті за жетон. Ви можете одночасно мати всі три типи особливого озброєння, але лише по одному жетону кожного типу.

Про те, як використовується особливе озброєння під час бою, дивіться на сторінці 19, і про те, як воно використовується під час Нападу на торговців, на сторінці 13.

РЕМОНТ

Ви можете відновлювати завдану, вашому кораблю, шкоду по ціні 2 золотих за одиницю шкоди. Ремонт відновлює всі пошкоджені зони корабля, окрім команди, яку потрібно наймати (див. «Рекрутування» на сторінці 11).

КУПІВЛЯ МОДИФІКАЦІЙ КОРАБЛЯ

Єдина модифікація корабля, яку можна придбати в певному порту, представлена маркером «Модифікація корабля». Жетони, що лежать долілиць, в даному порту відкриваються як тільки вибирається дія «Порт».

Коли ви купуєте модифікацію корабля, ви берете жетон і розміщуєте його на планшеті гравця в області, що відповідає придбаній модифікації. Тепер у порті більше не продається модифікація корабля. Ви не можете купувати більш ніж одну модифікацію кожного типу. У звичайній ситуації ви не можете переносити модифікації між кораблями – винятком є порт St. John, де це відбувається так, як написано в інформаційній області ігрового поля.

Зауважте, більшість модифікацій корабля які стосуються ведення бою, не діють під час Нападів на торговців. Вони в основному використовуються в боях проти гравців або НІК.



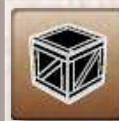
Додаткові гамаки: додають +1 до розміру команди (має бути найнятий додатковий член команди). Команда корабля ніколи не може перевищувати 5 людей.



Покращені снасті та вітрила: +1 до Маневреності корабля.



Зміцнений корпус: переверніть цей жетон для того, щоб поглинути одну одиницю шкоди, отриману шляхом влучання в будь-яку зону (після того, як зона влучання була визначена). Для відновлення цієї властивості відремонтуйте її у будь-якому порту за 3 золоті.



Розширений трюм: +1 до вантажопідйомності корабля. Посуньте кубик шкали "Трюм" вправо на одну поділку. Значення параметру "Трюм" ніколи не може перевищувати 5.



Носова гармата: Переверніть цей жетон, щоб завдати удару після того, як ви або опонент оголосите дію "Відступ". Переверніть його назад після того, як бій завершиться.



Додаткова бійниця для гармати: Додайте +1 до значення гармати вашого корабля. Посуньте кубик шкали "Гармати" вправо на одну поділку. Значення «Гармати» корабля ніколи не може перевищувати 5.



Фальконети: Перед сутичкою (на морі) між командами, киньте 2 кубики. Незалежно від того, хто почав абордаж, нанесіть 1 шкоду ворожій «Команді» при мінімум одному вдалому кидку.



Дальнобійні гармати: Перед першим раундом бою на морі киньте по кубіку за кожну з ваших гармат. Результатом буде влучання за кожен вдалиний кидок. При цьому не можуть використовуватися постріли зчепленими ядрами та шрапнеллю.

Коли корабель гравця з встановленими модифікаціями тоне, продається або скидається, то гравець, що володіє кораблем, повинен відразу ж розподілити жетони модифікацій кораблів. Вони випадково на його вибір розкладаються в порти, де в даний момент немає жетонів модифікацій кораблів.

РЕКРУТУВАННЯ (НАЙМ КОМАНДИ)

При успішній перевірці вміння *Лідерства* ви можете поповнити вашу команду. Рекрутування кожного члена команди коштує 2 золоті. Розмір вашої команди ніколи не може перевищувати величину «Команда» вашого корабля.

ЗБІР ЧУТОК

Заплатіть 2 золоті і зробіть кидок на перевірку вміння *Вплив* для того, щоб спробувати зібрати чутки. При вдалому кидку витягніть одну Картку Чуток. Перегляньте її зміст та покладіть на планшет гравця долілиць. Одночасно може бути лише одна Картка Чуток. Ви можете отримати нову Картку Чуток, але ви повинні вибрати яку з них залишити. Замішайте скинуту картку чуток у колоду.

Як правило, чутки вимагають від вас відправитися в певний порт або морську зону і виконати кидок на перевірку умінь *Вплив* або *Розвідка* при виконанні дій «Порт» та «Розвідка» (позначені значком у вигляді черепа). Виконуючи необхідну дію, необхідно мати Картку Чуток і виконати кидок на вміння. Якщо кидок невдалий, то чутка виявився хибною і вона скидається. У разі успіху ви отримуєте те, про що йдеться в чутці. Потім скиньте картку, якщо не вказано інше (Як у нижчеописаній чутці «*Підроблені документи*»).

Очки Слави! Коли чутка виявляється правдивою і її дія розбирається, ви отримуєте очко слави і, отже, Картку Слави. (Дивись «Картки Слави» на сторінці 15).



ОТРИМАННЯ МІСІЇ

Колода місії наповнена різними завданнями, які пропонують виконати різні ігрові персонажі, такі як губернатори, дворяни, торговці та пірати.

Вгорі кожної картки місії перелічені такі елементи:

Вигода: Кількість золотиз або матеріальні блага, які ви можете отримати.

Вимоги: Необхідні умови для місії.

Локація: Порт, де ви можете отримати місію.

Якщо ви маєте намір отримати завдання, але провалюєтесь (наприклад, провалюєте кидок на перевірку *Впливу*), тоді місія, як і раніше, залишається в грі, якщо не обговорюється іншого. Нова спроба отримати це завдання (або інше в цьому порту) може бути здійснена тільки на наступному ході під час дії «Відвідування порту».

Якщо ви отримали завдання, покладіть його на планшет гравця горілиць. Після чого витягніть нове завдання з колоди завдань і покладіть його в локацію, написану на карті. Таким чином, протягом всієї гри завжди будуть доступні два завдання. Одночасно ви можете мати лише одну картку завдання. Але ви можете скинути завдання, щоб отримати нове.

Очки Слави! Виконання місії приносить вам очки слави і, отже, картку слави (див. «Картки Слави» на сторінці 15).

СХОВАТИ ЗОЛОТО У СХОВАНЦІ

Перебуваючи в рідному порту, ви можете сховати золоті, що знаходяться на борту вашого корабля, або їх частину, помістивши їх у свою схованку. Ховаючи золото в схованці, ви зберігаєте його в безпечному місці, куди решта гравців не зможе дістатися. Кожні 10 золотих у схованці приносять вам 1 таємне очко слави.

Запам'ятайте: лише половина очок слави може бути отримана за допомогою золота зі схованки.

Ви повинні сказати іншим гравцям про те, що ви ховаєте золото в схованку, але ви не повинні говорити їм, скільки золота ви кладете туди. Аналогічним чином, сумарна кількість золота, яку ви поклали у схованку протягом гри, так само є секретом.

Єдина ситуація, коли ви повинні дозволити іншим гравцям подивитися скільки золота ви зберігаєте у схованці, відбувається коли ви оголошуєте про те, що здобули 10 очок слави.

Перебуваючи в рідному порту, ви можете вільно витратити золото зі своєї схованки або перемістити його на свій корабель.

Підказка: Ховайте в схованці або витрачайте золото, якщо ви не хочете виходити у відкриті води з великою кількістю золота на борту. Якщо ви потопите корабель, то втратите все золото чи може статися найгірше; інший гравець може забрати золото, якщо візьме на бордаж. Це означає, що за допомогою одного блискавичного удару він отримає одне очко слави і потенційно ще кілька, коли покладе в схованку все золото, зароблене вашою тяжкою працею. Якщо ви відчуєте тиск і перебуватимете далеко від рідного порту, то можливе поліпшення корабля буде найкращим рішенням.

НАПАД НА ТОРГОВЦІВ

ЖЕТОНИ ТОРГОВЦІВ

Жетонами торговців у грі представлені торговці, на яких можна напасти та пограбувати. Коли відбувається напад на торговців, жетони торговців забираються з ігрового поля, і викладаються долілиць на шкалу торговця, нанесену на ігрове поле.

Якщо на початку ходу (перед тим, як тягнеться картка події) на шкалі міститься 8 жетонів торговців, то наосліп розподіліть їх долілиць таким чином, щоб кожна морська зона знову містила по одній штуці.

НАЦІОНАЛЬНІСТЬ ТОРГОВЦЯ

Після того, як ви оголосили про свій намір вистежити торговця, ви виконуєте кидок на перевірку вміння «Розвідка». У разі успіху, ви прибираєте **Жетон Торговця з Морської Зони** та відкриваєте його націю на зворотному боці. Потім нація торговця вибирається з тієї, що зображена на жетоні, або тієї, до якої належить морська зона, де ви зараз знаходитесь (наприклад, Іспанія якщо ви знаходитесь у водах Santo Domingo). Ви вибираєте одну з двох, якщо все ж таки вирішите напасти на торговця. Ви можете відпустити його, якщо не хочете зв'язуватися з жодною з націй з яких потрібно зробити вибір (жетон, як і раніше, забирається і викладається на шкалу торговців).

НАПАД НА ТОРГОВЦІВ

Важливо: Ви можете виконати **Напад на торговців** тільки в тому випадку, якщо жодна з зон вашого корабля не знищена (тобто її числовий еквівалент не зведений до нуля).

Для моделювання нападів на торговців тягнуться картки вантажів. Витягнута картка вантажу має інформацію про те, чи є набіг вдалим, який вантаж зберігається на борту і скільки золота ви заберете з корабля, на який скоєно наліт. Для цього виконайте такі дії:

- 1) Витягніть 3 картки вантажів і викладіть перед собою горілиць.
- 2) Перевірте **Навігацію** (🌀).
- 3) Кожен вдалий кидок ви можете один раз використати для того, щоб:

- **Витягнути** додаткову картку
- **Скинути** картку
- **Обміняти** картку

Зауважте, що цілком допустимо спочатку витягнути додаткову картку, а потім використати інший успішний кидок для того, щоб скинути або обміняти щойно витягнуту картку. Як скинута, так і обміняна картки кладуться у купу скидання карток вантажів і ігноруються.

Тепер визначте чи був напад вдалим, використовуючи для цього значки в нижньому правому куті карток, що залишилися.

Приклад: Фредеріко вирішує виконати Напад на Торговця. Він тягне три картки вантажів і робить один вдалий кидок на перевірку вміння **Навігація**. Він може використати цей кидок для того, щоб

Тому єдиною логічною дією буде скинути картку вантажу тютюну або витягнути замість неї нову. Фредеріко вибирає другий варіант.



витягнути додаткову картку, скинути картку або замінити одну з наведених вище. Корабель не має шансів втекти, тому що випав лише один значок втечі (на карті з ромом), а шлюп Фредеріко має маневреність рівну 4.

При поточному розкладі шлюп отримує два попадання, одне по щоглах і друге по гарматах. Те, що шлюп має лише одну гармату, означає, що його зона «Гармати» знищена, що веде до провалу нападу.

Нова картка має значення 5 і він отримує влучання по трюму. Це означає, що він може зберегти на одну картку вантажу менше. Однак наліт закінчується вдалим, золото та одна картка вантажу зберігаються, що краще ніж нічого! Він отримує 10 золотих і вирішує залишити собі картку з ромом, оскільки ром потребує у найближчому порту. На жаль, він не набирає 12 золотих, необхідних для того, щоб здобути Очко Слави.



Значок влучання: Кожен значок влучання відповідає 1 одиниці шкоди, завданої вашому кораблю. Шкода завдається по тій частині корабля, яка написана в центральній частині значка. Якщо ваш корпус знищено, корабель тоне і капітан гине. Якщо знищено будь-яку іншу частину, то ви виживаєте, але напад провалюється, і всі наступні попадання по знищеній частині переносяться на корпус.



Значок втечі: Якщо загальна кількість значків втечі більша або рівна маневреності вашого корабля, то торговцю вдалося втекти (відповідні піктограми влучання, як і раніше, розподіляються).

Примітка: половина всіх карток мають значки «Втеча» та половина «Влучання».

Якщо торговець не тікає чи не знищує жодну з частин вашого корабля, тоді напад вдається.

На кожній картці, що залишилася, можна побачити числа в діапазоні від 1 до 5 (3 зустрічається найчастіше). Ці числа визначають «Кількість награбованого», яка дорівнює величині золота, що отримується. Додатково ви можете залишити собі всі карти вантажів для яких у вас достатньо місця.

Очки Слави! Якщо вам вдається пограбувати торговця і отримати 12 або більше золотих, ви отримуєте Очко Слави і, отже, Картку Слави! (дивися «Картки Слави» на сторінці 15).

ОСОБЛИВЕ ОЗБРОЄННЯ ПІД ЧАС НАПАДУ НА ТОРГОВЦІВ

Після кидка на перевірку вміння *Навігація* ви можете витратити жетон особливого озброєння для перетворення невдалого кидка на вдалий. Якщо ви бажаєте, ви можете витратити кілька жетонів для перекидання того ж кубика. Тип жетону, який ви витрачаєте, не має значення. Під час **Нападу на Торговців** ці жетони діють однаково.



Через вартість кожного жетону спеціального озброєння в 3 золоті, це може бути дуже дорого, але при цьому може дати величезну перевагу.



ВИНАГОРОДИ ТА ЗАСЛУГИ

ОТРИМАННЯ ВИНАГОРОД (МІТОК)

Жетони винагороди використовуються для визначення того, наскільки ви привернули до себе увагу влади.

За вас призначається винагорода відразу після:

- 1) Початку бою з непіратським кораблем (включно з **Нападами на Торговців**).
- 2) Знищення військового корабля (затопивши його або здобувши перемогу в сутичці між командами).

Винагорода завжди пов'язана з нацією проти якої вчинено дію. Таким чином, нападаючи на Іспанського торговця, ви кладете Іспанський жетон винагороди на свій планшет гравця внизу шкали винагород, де написано «1» - це означає, що Іспанія призначила за вас першу винагороду.

Аналогічно, якщо ви напали на Французького (непірата) капітана гравця, то за вас призначає винагороду Франція – помістіть жетон на 1-й поділці шкали винагород.

Якщо нація призначає за вас додаткову винагороду, ви переміщуєте відповідний жетон вгору по шкалі. Таким чином, якщо Іспанія призначає за вас винагороду вдруге, то ви переміщуєте по шкалі Іспанський жетон з 1-ї на 2-гу поділку; при цьому призначена Францією винагорода не змінюється і залишається на місці. Значення на шкалі винагород може піднятися до позначки «5», яка є максимальним можливим призначенням значенням для кожної нації.



Приклад 1: Два гравці знаходяться в одній морській зоні - один француз, другий англієць. На даний момент ні за одного з них винагорода не призначена і вони обидва непірати. Французький капітан має на борту велику кількість золота, яка виглядає дуже спокусливою для англійського капітана.

Після вдалого кидка на *Розвідку* англієць нападає на багатого гравця і за нього негайно призначає винагороду Франція, відповідно до пункту «Початок бою з не піратським кораблем». Це означає, що перед кидком будь-яких кубів англійський капітан тепер офіційно є піратом. Таким чином, багатий французький гравець може вступити у бій у відповідь і за нього не буде призначено винагороду.

Приклад 2: Гравець-пірат проводить розвідку і оголошує, що він хоче здійснити **Напад на торговців**. Він перевертає Жетон Торговця та виявляє там іспанського торговця. Потім гравець оголошує, що хоче продовжити Напад на торговця і, отже, за нього негайно призначає винагороду Іспанія.

Приклад 3: Набравшись сміливості, гравець вирішує напасти на Голландський військовий корабель. Що негайно веде до призначення за нього винагороди Голландією, оскільки військовий корабель вважається непіратським. Гравцю так само вдається здобути перемогу в бою та знищити Голландський військовий корабель, що додає ще одне очко винагороди, також від Голландії, відповідно до статті “Знищення військового корабля”!

ЕФЕКТИ ВІД ВИНАГОРОД (МІТОК)

Найголовніше, ви не можете відвідувати порти, які належать націям, які призначили за вашу голову винагороду. Однак, ви завжди можете зайти до рідного порту та переповненого піратами Port Royale, який дозволяє вам пришвартуватися за невелику плату або виконання перевірки на вміння *Вплив* (дивись в описі морської зони на ігровому полі).

Розшукується владою: Військові кораблі нападають на вас (див. “Пріоритет розшуку” на стор. 16).

Піратське перемир'я: Піратські НІК більше не нападуть на вас (дивись “Пріоритет розшуку” на стор. 16).

Коштує багато золота: Сумарна кількість призначених за вас винагород від кожної нації визначає скільки золота ця нація готова заплатити за вашу голову - по 5 золотих за кожну винагороду. Отже, чим більше за вас призначено винагород, тим більш ласим шматочком ви виглядаєте для інших гравців (дивись “Заслуги” далі).

ВІДМІНА ВИНАГОРОД (МІТОК)

У загальному випадку, як тільки за вас призначено винагороду, вона тавром прикріплюється до вашого капітана. Однак кілька карт слави та карт подій дозволяють вам заплатити золотом за помилування. Аналогічно кілька чуток і місій пропонують вам аналог помилування.

Зменшивши кількість призначених винагород до нуля, ви можете прибрати з планшета гравця жетон винагороди. Це означає, що ви повністю помилувані нацією і далі можете грати так, ніби ніяких винагород не призначалося.

ЗАСЛУГИ

Знищення гравців-піратів може стати дуже вигідною справою. За кожну винагороду нація готова заплатити по 5 золотих під час упіймання капітана. Після знищення гравця-пірата ви можете негайно отримати по 5 золотих за кожну винагороду від однієї з цих націй (ви не можете отримати золото від нації, яка призначила винагороду за вас, або з якою ви в стані війни).

Приклад 1: Ви тільки що знищили гравця пірата з 3-ма призначеними Іспанією винагородами та 1-ою від Англії. Отримати 15 золотих від Іспанії було б непогано, але оскільки Іспанія призначила винагороду і за вас, то ви можете вибрати як нагороду лише 5 золотих від Англії.

ЗАСЛУГИ ЗА ЗНИЩЕННЯ НІК ПІРАТІВ

Знищення НІК пірата приносить вам нагороду в залежності від типу корабля (зважаючи на те, що у запеклого злочинця і корабель краще). Знищення піратського шлюпу приносить вам 5 золотих, і знищення піратського фрегата приносить вам 15 золотих. Тільки непірати можуть отримувати таку нагороду.

КАРТКИ СЛАВИ

ОТРИМАННЯ КАРТОК СЛАВИ

Ви отримуєте картку слави щоразу при отриманні очок слави. Як пояснюється в розділі “Перемога у грі” на сторінці 2, ви отримуєте очки слави і, отже, картки слави за:

- Знищення гравця або НІК. (У тому випадку, якщо ви вижили та здобули перемогу у битві на морі або сутичці між командами).
- Продаж трьох і більше карток вантажів у порту, де на них є попит.
- Пограбування на 12 і більше золотих під час **Нападу на торговців**.
- Виконання завдання.
- З’ясування того, що чутка правдива.
- Купівля Галеону або Фрегата (лише один раз для кожного капітана).

Картки слави можуть використовуватися на допомогу вашому капітану або для того, щоб завдати неприємностей вашим опонентам.

У вас не може бути одночасно більше 4 карток слави. Ви можете брати п’яту картку, але при цьому повинні вирішити, яку з п’яти карток скинути. Незалежно від того, що сказано в картці, у цьому випадку заборонено відігравати картки слави. Іншими словами, ви не можете витягнути п’яту картку і відразу зіграти її або одну з чотирьох карт у руці. Спочатку ви повинні вирішити, які чотири картки залишити.

РОЗІГРАШ КАРТОК СЛАВИ

Якщо в картці не говориться іншого, ви можете відігравати картки слави в будь-який момент вашого ходу, крім бою. В останньому випадку можуть використовуватися лише картки, призначені для бою (див. “Битва” на сторінці 18).

Деякі картки можуть бути розіграні під час ходу інших гравців. Якщо ви хочете зіграти таку картку, то маєте оголосити, коли вона має бути зіграна (не відкриваючи саму картку). Тепер інші гравці можуть оголосити про те, що вони також бажають зіграти картку в цей момент. Гравці кладуть заявлені карти перед собою. Карти розбираються у порядку ходу, починаючи з першого гравця. Коли прийде його черга, гравець може відмовитись грати анонсовану картку, але при цьому зобов’язаний відкрити картку, яку мав намір зіграти.

СПЕЦІАЛІСТИ

Деякі картки слави (і невелика кількість карток місій та чуток) дають вам можливість найняти спеціалістів. Спеціалісти є майстрами у своїй галузі та покращують здібності вашого капітана, збільшуючи його шанси на успіх.

Усього є 8 типів фахівців: теслярі, каноніри, навідники, хірурги, спостерігачі, фехтувальники, казначеї та штурмани. У колоді карток слави перебувають по дві картки кожного типу.



На кожній картці слави Спеціаліста написано, що вам необхідно зробити чи скільки заплатити, щоб найняти його. Після того, як його найнято, покладіть картку горілиць на планшет гравця. Ви можете наймати скільки завгодно спеціалістів, але лише по одному кожному типу.

НЕ-ІГРОВІ КАПІТАНИ

Капітани, які не є гравцями (НІК) — це капітани та кораблі, які не належать жодному гравцеві. НІК-можуть бути як військовими, так і піратськими кораблями і фізично присутні на ігровому полі у вигляді пластикових мініатюр. Нижче описано всі правила, що регулюють їх поведінку.

ВВЕДЕННЯ НІК В ГРУ

НІК входять в гру за допомогою карток подій, таких як Голландський військовий корабель або Піратський шлюп. Колода карток подій містить 12 адміралів (по 3 для кожної нації) та 6 піратів (3 шлюпи, 3 фрегати). Кожна картка містить інформацію про вміння капітанів, тому вони викладаються горілиць на відповідну область ігрового поля.

Коли таку картку витягнуто, виконайте її інструкції. В основному вона вимагає наприкінці ходу помістити НІК у конкретну морську зону.

Для виділення коричневих військових кораблів, великий військовий жетон поміщається під кожен з них, коли вони входять в гру. Піратські фрегати та шлюпи чорного кольору і їм не потрібні жетони, тому що вони і так відрізняються як від військових кораблів, так і один від одного.

Одночасно в грі може перебувати лише по одному військовому кораблю кожної нації, і максимум два пірати - шлюп і фрегат.

Якщо ви відкрили картку події корабля, який вже є у грі, ви (наприкінці ходу) кладете цю картку події поверх попередньої та переміщуєте мініатюру до морської зони, що відповідає новій карті. Це символізує те, що корабель був відкликаний на завдання ще кудись. Якщо новий капітан гине, він замінюється нижньою карткою і мініатюра переміщується, теж у кінці ходу, у рідний порт капітана. Якщо за ним йдуть дві картки, то випадково витягніть одну з них, щоб визначити хто прийде на заміну.

Приклад: Голландський військовий корабель та його адмірал Philips van Almonde виходить на поле у процесі гри. Коричневий фрегат із голландським військовим жетоном під ним розміщуються в Curacao. За кілька ходів відкривається другий Голландський військовий корабель. Наприкінці ходу нова картка кладеться поверх старого Голландського адмірала і Голландський фрегат переміщується з поточної локації в нову, позначену на щойно витягнутій картці. Пізніше голландський адмірал гине та його карта скидається. Це веде до того, що адмірал Philips van Almonde знову входить у гру наприкінці цього ходу та його Голландський фрегат переміщується до Curacao.

ПРІОРИТЕТ РОЗШУКУ

У процесі гри НІК проводимуть перевірку на "Розвідку" для переміщення у напрямку капітанів гравців, відповідно до набору критеріїв, що називаються **Пріоритет Розшуку**.

НІК поводяться вороже стосовно капітанів гравців, які відповідають одному або більше пунктам у **Пріоритетах Розшуку**.

ВІЙСЬКОВІ КОРАБЛІ ГАНЯЮТЬСЯ ЗА:

- 1) Капітанами гравців, за яких призначила нагороду нація військового корабля.
- 2) Капітанами гравців, за яких призначили нагороду інші нації.
- 3) У стані війни: капітанами гравців ворожої нації.

КОРАБЛІ ПІРАТІВ ГАНЯЮТЬСЯ ЗА:

- 1) Непіратськими капітанами із золотом на борту.
- 2) Непіратськими капітанами з вантажем на борту.
- 3) Непіратськими капітанами без вантажу чи золота.

РОЗВІДКА

Ворожий НІК негайно шукатиме гравця для нападу, якщо виконується одина із наступних умов:

- 1) Гравець переміщується в морську зону, де знаходиться НІК (включаючи переміщення з порту).
- 2) Гравець починає свій хід у водах тієї ж морської зони, як і ворожий НІК.

Якщо НІК робить успішний кидок на **Розвідку** починається бій (дивися "Кораблі НІК у битві"). Якщо НІК виживає у бою, він повністю відновлюється на початок наступної битви.



Зауважте, що вміння **Розвідка** військових капітанів має поряд значок. Це означає, що вміння **Розвідка** капітана дорівнює надрукованому значенню чи значенню, що дорівнює кількості отриманих ціллю жетонів винагород - вибирається більше з двох значень. Наприклад, якщо за гравця призначено винагороду 5 разів, то вміння **Розвідка** Голландського адмірала по відношенню до



цього капітана дорівнюватиме 5!

Присутність кількох НІК у морській зоні:

- Усі НІК можуть одночасно перебувати в одній морській зоні. Однак:
 - НІК пірати в тій же морській зоні, що й будь-який військовий корабель, не полюватиме за гравцями.
 - Два військові кораблі (введені в гру картою події “Війна”) в одній морській зоні не полюють на гравців.
- Якщо кілька ворожих НІК знаходять одного і того ж гравця в тій же морській зоні, то порядок проведення битв визначається випадково (перемішайте картки подій спірних НІК та витягуйте їх випадковим чином).

ПЕРЕМІЩЕННЯ НІК

Половина карт подій відображають у верхній частині три значки НІК. Ці значки активують певних НІК і переміщують їх у напрямку, вказаному на картці (якщо вони присутні на ігровому полі).

Кожен НІК рухатиметься у напрямку, зазначеному на значку: Північ (N), Південь (S), Схід (E), Захід (W).

На межах усіх морських зон зображені букви напрямків. Якщо НІК не може рухатись у вказаному напрямку, то він рухатиметься в наступну зону за годинниковою стрілкою.



Пересуньте **Французький** військовий корабель



Пересуньте **Іспанський** військовий корабель



Пересуньте **Голландський** військовий корабель



Пересуньте **Англійський** військовий корабель



Пересуньте піратський **Шлюп**



Пересуньте піратський **Фрегат**

ПОЛЮВАННЯ НА КАПІТАНІВ ГРАВЦІВ

НІК ігноруватиме літери напрямків, якщо в тій же або сусідній морській зоні є гравець, який задовольняє одинин або більше Пріоритет Розшуку. Натомість він рухатиметься - або залишиться на місці - так щоб зупинитися в морській зоні з гравцем.

Приклад: Голландський військовий корабель, що знаходиться в **Basse-Terre**, активується і збирається плисти на північ. У **Bridgetown**, сусідній морській зоні, знаходиться гравець пірат, за якого призначено нагороду (у порту, але це не має значення). Це означає, що пірат підходить під другий пункт переліку Пріоритетів Розшуку для військового корабля. Отже, військовий корабель не попливе на Північ, а натомість рушить на Схід і закінчить шлях у **Bridgetown**.

Якщо відразу кілька гравців у межах досяжності є у Пріоритеті Розшуку НІК, то він попливе в морську зону з капітаном, що підходить під 1-й пункт. У разі нічиєї, рушить по 2-му, і тільки після цього по 3-му пункті.

Приклад 1: Французький військовий корабель, що знаходиться в **Basse-Terre**, активується і збирається плисти на південь. Однак, поблизу знаходяться 2 капітани, які відповідають Пріоритетам Розшуку. Отже, він проігнорує рух на південь і вирушить до одного з двох гравців.

У **Basse-Terre** знаходиться капітан гравця з двома призначеними за нього Іспанією нагородами і в **Caracas** знаходиться капітан гравця, за якого призначено 1 нагороду Іспанією, 1 Голландією та 1 Англією. Жоден з кораблів не відповідає 1-му пункту (пірати, у яких призначила нагороду Франція) і з цього погляду в них нічия. Однак обидва підходять під 2-й пункт і більше у капітана, за якого призначено нагороду іншими націями тричі. Таким чином, Французький військовий корабель рухається до своєї цілі у **Caracas**.

Приклад 2: НІК пірат активується і може дістати двох гравців які є непіратами. Обидва відповідають піратському Пріоритету Розшуку, оскільки обое мають золото на борту, щоб визначити до кого рухатиметься пірат, гравцям потрібно визначити у кого на борту більше золота. Якщо можливо, спробуйте зробити це, використовуючи загальні питання, на кшталт «Чи є у вас більше ніж 15 золотих?». У разі нічиєї, пірат нападе на того, у кого більше вантажу на борту (другий критерій).

Якщо нічия між двома гравцями зберігається за всіма трьома критеріями, то для визначення цілі витягніть картку капітана випадковим чином.

КОРАБЛІ НІК В БОЮ

Під час бою НІК контролює інший гравець, який максимально зацікавлений у його перемозі. Якщо при виборі контролюючого НІК гравця виникають спірні моменти, то його контролюватиме учасник, що сидить ліворуч.

Гравець може вільно контролювати НІК, але з одним винятком: Дія “Відступ” не може бути обрана доки кількість гармат або чисельність команди НІК не стане меншою, ніж у капітана гравця, з яким йде битва (дивись “Битва” на сторінці 18).

У правому верхньому кутку ігрового поля знаходиться область призначена для кубиків кораблів НІК. Помістіть коричневий кубик на шкалу кожної частини, щоб вони відповідали кораблю (наприклад, для фрегата необхідно покласти кубики на третій поділці всіх зон корабля). Кораблі НІК, які не були знищені чи потоплені, повністю оновлюються, щойно битва закінчена. Між битвами зберігати інформацію на шкалі не потрібно.

БИТВА НА МОРІ

1) Оголошення:

Кожен гравець оголошує свою бойову дію (агресор оголошує першим, і в першому раунді доступна лише одна дія: «Стрільба»)

2) Порівняння вмінь «Навігація»:

Виконайте кидок на перевірку вміння *Навігація* для визначення того, хто виграв маневр і готовий виконати обрану ним дію (+1 кубик кидає капітан, маневреність корабля якого на 2 і більше перевищує опонента)

3) Виконання дій!

Той, хто випередив опонента в навичці *Навігація* виконує обрану ним дію:

- **Стрільба:** Переможець завдає шкоди всіма гарматами. Програшний/нічийний результат - робить по одному пострілу за кожен вдалий кидок кубів.
- **Абордаж:** Бій на морі завершується. Починається бій між командами.
- **Відступ:** Можливий, тільки тоді, якщо вашому опонентові нічого не вдалося зробити. *Повторіть, якщо бій на морі не завершився.*

ОГОЛОШЕННЯ

Битва триває кілька раундів, до тих пір, поки один із капітанів не буде знищений чи відступить. У кожному раунді гравці оголошують про те, яку бойову дію вони збираються виконати (починаючи з агресора, тобто капітана, що розв'язав бій). Під час першого раунду єдиною доступною дією є "Стрільба", однак у всіх інших раундах гравці можуть обирати одну з таких дій:

- **Стрільба:** Спроба завдати ворожому кораблю шкоди гарматами.
- **Абордаж:** Спроба взяти ворожий корабель на абордаж.
- **Відступ:** Спроба втекти з поля бою.

ПОРІВНЯННЯ ВМІНЬ "НАВІГАЦІЯ"

Після оголошення своєї дії кожен гравець кидає кубики на перевірку вміння *Навігація*, що і є порівнянням умінь *Навігації*. Той, хто здобув перемогу, капітан (чий кидок виявився більш вдалим) виконує маневр краще опонента і може виконати обрану дію. Якщо обидва капітани провалили перевірку, то переможців немає – перейдіть до наступного раунду.

Для вирішення нічийної ситуації складіть числа на кубках, що залишилися. Якщо нічия зберігається, то перейдіть до наступного раунду (після нанесення шкоди гарматами, якщо така мала місце).

При перевірці вміння *Навігація* кидайте на 1 кубик більше, якщо маневреність вашого корабля рівна 2 або більша, ніж маневреність опонента.

ВИКОНАННЯ ДІЙ!

(терміни *перемога*, *нічия* та *програш* стосуються кидка на перевірку вміння «*Навігація*»)

Стрільба Перемога: Нанесіть шкоду всіма гарматами. **Нічия або програш:** Нанесіть шкоду всіма вдалим кидками кубів (але не більше ніж гармат на вашому кораблі).

Абордаж Перемога: Ви починаєте абордаж ворожого корабля. Битва на морі закінчується і починається бій між командами*.

Відступ Перемога: Якщо вашому опонентові нічого не вдалося, то ви уникаєте битви і битва закінчується.



**Гарматні влучання, якщо такі були, застосовуються до того, як почнеться абордаж. Перейдіть до бою між командами, якщо ваш корабель не потоплений (ви гине) або ви втратили всю команду (у цьому випадку битва на морі триває).*

Приклад: Ви отримали перевагу при першому порівнянні умінь *Навігація* і стріляєте з усіх 3 гармат вашого фрегата. Ваш опонент (який також вирішив стріляти) програв змагання, але зробив 2 вдачі кидки. Однак його шлюп має лише одну гармату і робить лише один залп замість двох. У наступному раунді ви знову вирішуєте стріляти і ваш опонент намагається взяти вас на абордаж. Ви робите один вдалий кидок, а ваш опонент два і виграє змагання. Перед тим, як вас візьмуть на абордаж, ви наносите одне влучення. Це потрапляння знищує щогли вашого опонента, але вже надто пізно - ви взяті на абордаж.

Підказки:

- Стрільба - це одна з дій, яка найімовірніше виявиться результативною, оскільки шкода може бути завдана, навіть якщо ви програли при порівнянні умінь *Навігація*.
- Взяття на абордаж є нейтральним у термінах шансів на успіх.
- Відступ є найбільш складно-досяжною дією, оскільки для його успіху необхідно, щоб опонент зазнав невдачі.

ЗОНИ ВЛУЧАННЯ ТА ШКОДА

Для визначення зони влучання, за кожен залп з гармати кидається кубик. Всі зони, крім корпусу, пронумеровані і якщо на кубках випадає це значення, відбувається попадання по даній зоні. Якщо випав , то ціль вирішує, яка із п'яти зон буде вражена (якщо нападник не вирішує використовувати особливе озброєння - дивись сусідню сторінку). Спочатку шкода наноситься по пронумерованих зонах, потім розподіляються влучення за .

Кубик на зоні влучення посувається на 1 поділку ліворуч, за кожну одиницю шкоди (тобто якщо опонент викинув дві 2-ки, то кубик, що відповідає, щоглам переміщується ліворуч на 2 поділки). Якщо кубик переміщується менше за 1 поділку, він забирається і зона вважається знищеною. Всі наступні влучення по знищеній зоні переносяться на корпус!

Нанесення шкоди та руйнування зон мають такі наслідки:

Корпус: Якщо він зруйнований, корабель тоне. Ви програєте у битві, і ваш капітан гине.

Трюм: Кожна одиниця пошкодження скорочує на одиницю максимальну кількість вантажів, що перевозяться. Картки вантажу, що перевищують вантажопідйомність, скидаються випадково.

Щогли: Якщо вони знищені, то під час порівняння умінь *Навігації* ви кидаєте лише один кубик і можете вибирати лише стрільбу як дію.

Команда: Якщо вона знищена, то ви не можете вибирати абордаж як дію і автоматично програєте якщо така почнеться.

Гармати: Ви завдаєте на один удар менше за кожну одиницю пошкодження. Якщо їх знищено, то ви не можете більше стріляти гарматами.

Якщо ви вижили в битві, але при цьому у вас знищена одна із зон, то вважається, що ваших навичок моряка достатньо щоб зробити базовий ремонт, достатній для переміщення ігровим полем. Однак, якщо знову почнеться битва, то ви будете піддані всім ефектам від знищених зон. Іншими словами, вашого корабля вистачає лише для переміщення (як правило, щоб дістатися до порту і почати ремонт), але він залишається неповноцінним для бойових ситуацій. Крім того, ви не можете зі знищеними зонами здійснювати Напад на торговців.

Усі попадання обох гравців у поточному раунді вважаються завданими одночасно. Отже гравець завдає влучань навіть, якщо затонув чи втратив гармати.

БИТВА МІЖ КОМАНДАМИ

Поединок між командами починається одразу після того, як один із гравців бере на абордаж другого (або є результатом деяких місій чи чуток).

Кожен раунд, обидва капітани, одночасно виконують кидок на перевірку *Лідерства*. Кожен успішний кидок завдає одного пошкодження по ворожій команді. Максимальна кількість нанесених одиниць втрат обмежена розміром вашої власної команди (якою вона була до поточного кидка).

Капітан, що втратив усю свою команду, програє в битві, гине, і переможець може розграбувати його корабель (дивись "Грабіж" на сторінці 20).

Нотатка: Якщо обидва капітани в одному раунді втрачають свого останнього члена команди, то пермагає капітан, який зробив найбільшу кількість успішних кидків. Для вирішення нічийної ситуації складіть числові значення на кубках, що невдало випали. Якщо нічия зберігається, то переможців немає.

КАРТКИ СЛАВИ ПІД ЧАС БИТВИ

Капітани гравців, які беруть участь у боях, можуть використовувати Картки Слави з бойовими ефектами. На картках зазначено, коли вони повинні бути зіграні, і в цей час гравець може заявити про намір зіграти картку. Якщо опонентом є капітан іншого гравця, він також може заявити, що бажає зіграти картку в той самий час. Потім картки розкриваються (спочатку картка агресора). Потім, якщо не буде оголошено нових карток із таким самим часом, бій продовжується.


ОСОБЛИВЕ ОЗБРОЄННЯ

Усього є три типи особливого озброєння. Гарпунні гаки використовуються для збільшення шансів вдалого абордажу, а шрапнель та зчеплені ядра потрібні для кращого контролю зон влучання.


У вас може бути лише по одному типу кожного жетону особливого озброєння.




Гарпунні гаки: Після кидка на порівняння умінь *Навігації*, де як дію ви обрали абордаж, ви можете витратити (скинути) гаки для того, щоб перекинути будь-яку кількість кубів.





Зчеплені ядра і шрапнель: Зазвичай випадання  при кидку на влучання, означає, що ціль по якій стріляли сама визначає зону, в яку влучили. Змініть це, витративши (скинувши) жетон зчеплених ядер чи шрапнелі після кидка визначення зони попадання.



Постріл зчепленими ядрами: Кожен , який випав, означає попадання по щоглах ворога. *Постріли, направлені на щогли, ніколи не переносяться на корпус в раунді, де ви використовували зчеплені ядра.*



Постріл шрапнеллю: Кожен , який випав, означає попадання по команді ворога. *Постріли, спрямовані на команду, не переносяться на корпус у раунді, де ви використовували шрапнель.*

Приклад: Гравець, який володіє фрегатом, стріляє по іншому кораблю з трьох гармат. Він викидає 2  і  (тобто два влучання розподіляються за обраними ціллю зонами і одне проходить по команді). Спочатку наноситься пошкодження команді, потім два . Замість того, щоб дозволити цілі розподілити два попадання, гравець витрачає свою шрапнель. Після чого два , що випали, перетворюються на влучання по команді. Так як у цілі спочатку розмір команди дорівнював двом, то ця зона знищена. Однак, третє потрапляння по знищеній команді не переходить на корпус, оскільки використано шрапнель.

Інформацію про те, як використовується особливе озброєння під час **Нападу на торговців**, дивись на сторінці 13.

ГРАБІЖ

ГРАБІЖ КАПІТАНІВ ГРАВЦІВ

Якщо ви знищили гравця в боротьбі між командами (незалежно від того, хто почав битву), ви можете забрати у гравця:

- Золото, що знаходиться на борту
- Картки слави
- Картки вантажів
- Картки чуток
- Особливе озброєння
- Корабель (дивись нижче “Захоплення корабля”)
- Спеціалістів (дивись нижче)

Будь-які найняті спеціалісти можуть бути безкоштовно перенесені на ваш корабель. Скиньте будь-яких спеціалістів, яких ви не можете (або не бажаєте) наймати. Якщо гравець був піратом, то ви отримуєте Заслугу залежно від призначених за знищеного гравця Винагород (дивись “Заслуги” на сторінці 14).

Будь-які картки місій, які міг мати гравець, скидаються.

ГРАБІЖ ВІЙСЬКОВИХ КОРАБЛІВ

Якщо ви перемагаєте у сутичці команд з військовим кораблем (незалежно від того, хто почав абордаж) ви:

- Витягніть 3 картки товарів і отримайте кількість золота, що дорівнює величині награбованого, вказаного на цих картках.
- Випадковим чином скиньте по картці вантажу за кожне влучання, яке отримав по трюму військовий корабель. Товари, що залишилися, можете залишити собі.
- За бажання, ви можете залишити собі корабель (дивись нижче “Захоплення корабля”).

ГРАБІЖ НІК ПІРАТІВ

Піратські фрегати та шлюпи не мають на борту золота чи товарів. Однак, якщо ви непірат і знищуєте піратський корабель (потопивши його або знищивши в сутичці команду), ви отримуєте нагороду у вигляді:

- **5 золотих** за знищення шлюпу.
- **15 золотих** за знищення фрегата.

ЗАХОПЛЕННЯ КОРАБЛЯ

Коли ви перемагаєте НІК або капітана гравця за допомогою абордажу, то ви можете скинути свій поточний корабель і отримати той, з яким ви билися. Ви можете вільно перенести: екіпаж, вантаж, особливе озброєння, золото та всі свої картки на новий корабель. Однак модифікації корабля не можна передати! (див. «Купівля модифікацій корабля» на сторінці 10, щоб отримати інформацію про те, як перерозподілити модифікації з корабля, який ви скинули). Під час перенесення екіпажу на новий корабель, якщо ви досягнете значення «Команда», будь-який надлишок буде втрачено.

СМЕРТЬ І ВІДСТАВКА

Якщо ваш капітан гине, ви повинні скинути:

- Вашого капітана
- Ваші картки
- Ваш корабель
- Майно на кораблі (особливе озброєння, вантаж, золото)
- Жетони призначених за вас винагород

Ви берете нового капітана, з яким продовжите гру на наступний хід. Гинучи під час ходу іншого гравця, ви просто починаєте гру знову під час свого ходу.

Вважається, що ваш новий капітан просунувся кар’єрою так само як і попередній. З цієї причини ви зберігаєте всі ваші очки слави і все заховане в схованці золото (що тепер зберігається у рідному порту нового капітана).

Виконайте наведені на сторінці 5 інструкції підготовки планшета гравця, враховуючи дві важливі відмінності:

- 1) Якщо в морській зоні нового капітана є НІК пірат, ви можете витягнути іншого капітана.
- 2) Якщо у вас немає золота у схованці, то вам видається лише 10 золотих. Якщо у вас у схованці менше 10 золотих, то ви забираєте зі схованки все золото і добираєте до 10 із загального запасу.

ВІДСТАВКА

Якщо ви втомилися від свого капітана, або вщент розбили свій корабель, то можливо є сенс піти у відставку.

Для цього ви повинні почати ваш хід у порту і піти у відставку до того, як почнете виконувати якісь дії. Потім, на вашому наступному ході, ви виконуєте ті ж дії, що і при загибелі, після чого ваш новий капітан вирушає у свою пригоду.

ПРИКЛАД БИТВИ

МОРСЬКИЙ БІЙ

РАУНД 1

Феліпе напав на Франсес, отже, Феліпе першим оголошує свою першу дію. У першому раунді йому доступна лише стрільба.

Уміння **Навігації Феліпе** дорівнює 3. Він кидає 3 куби, один з яких успішно.



Франсес також кидає 3 куби. Два у відповідності зі своїм умінням **Навігації** і один додатковий за те, що її корабель на 2 перевершує в маневреності фрегат Феліпе (Зазвичай маневреність шлюпу тільки на одиницю більше ніж у фрегата, але Франсес купила модифікацію корабля "Покращені снасті та вітрила", які збільшили маневреність її шлюпа на 1).



Кидки обох вдалі, але Франсес виграє кидок, оскільки сума чисел на інших кубах більша ніж в Феліпе (5 проти 2).

В результаті як Феліпе, так і Франсес наносять по одному влучанню з гармат. Якби Феліпе виграв кидок, то він потрапив би по шлюпу Франсес з усіх трьох гармат свого фрегата. Франсес виграла кидок, але потрапляє лише один раз, тому що на її шлюпі всього одна гармата. Обидва учасники кидають куби для визначення зони влучання. У Феліпе випадає 1, що відповідає зоні трюм, Франсес викидає 2 - команда.

Феліпе відразу використовує свою особливу здібність, що дозволяє йому «перерозподілити один кубик за бій» і перенаправляє завдану йому шкоду на свій трюм.

РАУНД 2

Феліпе оголошує про намір стріляти, Франсес вирішує спробувати відступити, оскільки вона сильно поступається вогневою силою.

Феліпе викидає:



Франсес викидає:



І знову на їх кубиках випадає однакове число вдалих результатів і знову перемагає Франсес, що отримала велику суму значень інших кубів. Проте, щоб Франсес відступити необхідно щоб Феліпе взагалі не мав вдалих результатів. Але перемога при кидку означає відсутність плюсів. Феліпе, як і раніше, потрапляє лише з однієї гармати, а не з трьох (як було б за його виграшу). Феліпе кидає кубик для визначення зони влучання і отримує 2, що відповідає гарматам шлюпу Франсес. Франсес більше не може стріляти, оскільки її гармати знищено.

РАУНД 3

Феліпе повідомляє про намір стріляти, Франсес знову намагається відступити.

Феліпе викидає:



Франсес викидає:



Феліпе виграє кидок і цього разу потрапляє тричі. Він кидає три кубики для визначення зон влучання.

Він викидає:



Трюм (другий для цієї зони - тепер він знищений)



Гармати - ця зона вже знищена, отже, влучання проходить по корпусі. Ще одне влучання по корпусі і Франсес вирушить в скриню Деві Джонса.

За звичайних умов Франсес могла сама визначити, куди було останнє влучання (бо випав череп). Однак, думаючи, що Франсес може втекти, Феліпе витрачає жетон зчеплених ядер для попадання в Щогли.



РАУНД 4


Феліпе знову стріляє, Франсес вирішує, що для неї єдиний шанс вижити полягає у взятті на бордаж корабля Феліпе.

Феліпе викидає:



Франсес викидає:



Франсес програє кидок, це означає, що вона отримає ще три влучання від фрегата Феліпе, які її повністю знищать. Однак у Франсес у рукаві є ще один козир. Вона вирішує використовувати свої бордажні гаки, що дозволяє їй перекинути будь-які кубики при спробі абордажу. При повторному кидку вона отримує два вдалі результати та йде на бордаж корабля Феліпе. Перед тим, як команди зійдуться у сутичці, Феліпе вдається завдати ще одного влучання. Викидаючи , він знищує щогли на шлюпі Франсес. Однак це не впливає на абордаж (на відміну від того, якби потрапляння знову пройшло по її корпусі). Починається Битва між командами.

БИТВА МІЖ КОМАНДАМИ

Тепер Феліпе та Франсес роблять кидки на перевірку вміння *Лідерство*. У разі успіху влучання проходять по «Команді». *Лідерство* Феліпе дорівнює 2 і *Лідерство* Франсес дорівнює 3. І навпаки «Команда» Франсес складається з 2-х членів, а у Феліппі з 3-х.

РАУНД 1

Феліпе викидає:



Франсес викидає:



Феліпе завдає Франсес одну шкоду, і Франсес завдає Феліпе дві одиниці шкоди (навіть при трьох вдалих кидках вона може завдати тільки дві одиниці шкоди, тому що її команда дорівнює двом).

Тепер у кожного залишилось у команді по одному матросі.

РАУНД 2

Феліпе викидає:



Франсес викидає:



Як Феліпе, так і Франсес завдають шкоди команді опонента.

В результаті команда кожного з них має скоротитись до нуля. Феліпе має виграти, бо має більше вдалих результатів.

Проте Франсес знову має трюк. вона оголошує про те, що хоче зіграти картку слави. Тепер Феліпе теж може оголосити про намір зіграти картку в цей момент сутички, але відмовляється (бо не має відповідних карток).

Франсес грає картку «Повторний кидок під час сутички команд». Вона дозволяє їй перекинути під час сутички команд будь-які її кубики, і ті, що належать опоненту. Вона вимагає від Феліпе перекинути кубики. Вдруге він не викидає жодного вдалого результату. Тепер Феліпе має потрібну картку. Він грає картку «Кмітливий учень», яка дозволяє йому дублювати текст щойно зіграної картки.

Він робить повторний кидок:

Тепер у обох по одному вдалому результату, але Франсес виграє за правилом розбору нічиєї (сума на інших кубиках дорівнює 5, а у Феліпе всього 2).

Франсес виграє бій.

