

Настольная игра Александра Тфистерера



Правила игры

Карибское море, XVII век. Европейские страны ведут борьбу за политическое и экономическое влияние в регионе. Многие искатели приключений желают заручиться поддержкой великих держав в надежде обрести богатство и славу.

Вы — отважные моряки, желающие испытать свою удачу. Собирайте команду и отправляйтесь в путешествие по Карибскому морю. Добиться успеха можно разными способами: торгуйте с городами или выполняйте задания, сражайтесь с пиратами или отправляйтесь в экспедиции, нанимайте помощников или улучшайте свой корабль. А если вам улыбнется удача, вы даже сможете привести к господству на Карибах флот союзного государства.

Ваше путешествие начинается в Гаване. Каждая партия длится четыре раунда, в ходе которых вам предстоит посетить города и деревни местных островов. Во время каждой такой остановки вы сможете выполнять различные действия. С их помощью вы будете сражаться под флагами великих держав, доставлять товары, исследовать материк и отправлять ваш экипаж за специальными поручениями в другие поселения.

Как только один из игроков пройдет весь маршрут и вернется к исходной точке, происходит промежуточный подсчет очков, во время которого все игроки получают дублионы и победные очки. После этого все корабли вновь возвращаются в порт Гаваны.

В режиме кампании вы сможете на протяжении нескольких партий принимать участие в увлекательном приключении, в ходе которого будут появляться новые правила, добавляющие новые возможности и меняющие некоторые элементы игрового поля.

Игрок, который сможет извлечь наибольшую выгоду из своих карт, выберет оптимальную тактику и тем самым наберет наибольшее количество победных очков, станет победителем и войдет в историю как величайший мореплаватель на Карибах!

СОСТАВ ИГРЫ



39 фишек контроля

(по 13 фишек для каждой державы)



58 жетонов дублонов

(18 жетонов номиналом 1 дублон, 16 жетонов номиналом 2 дублона, 24 жетона номиналом 5 дублонов)

Количество дублонов в игре не ограничено представленными жетонами — если они у вас закончатся, используйте любую подходящую замену.

Игровое поле



24 жетона заданий



13 жетонов городов

На обороте каждого жетона города указано, при каком количестве игроков он используется.



4 жетона сюжета



23 жетона наследия

Каждый жетон наследия обозначается буквой **H** и числом, указанным на обороте.



96 круглых фишек



20 жетонов агрибутов



25 жетонов сражения



4 жетона победных очков (ПО)

(100/200 ПО; по 1 жетону на игрока)

1 синий пакетик

В дальнейшем он будет упоминаться как «архив».

265 карт:



8 карт достижений



157 карт путешествия

Карты путешествия отличаются по цвету рамок на лицевой стороне: и .



77 карт сюжета

Карты сюжета обозначены красными номерами 01–99 в правом нижнем углу.



4 планшета-памятки



15 карт Автомы

(только для режима одиночной игры)



8 карт грандиозных сооружений

12 фишек влияния
(по 3 фишки каждого из цветов игроков)

32 фигурки матросов*
(по 8 фигурок каждого из цветов игроков)

4 фигурки кораблей*
(по 1 фигурке каждого из цветов игроков)

4 фишки победных очков (ПО)
(по 1 фишке каждого из цветов игроков)

4 фигурки исследователей*
(по 1 фигурке каждого из цветов игроков)

12 фишек уровней
(по 3 фишки каждого из цветов игроков)

* В дальнейшем фигурки будут упоминаться как «матросы», «исследователи» и «корабли».



4 планшета кораблей
(по 1 планшету на игрока)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

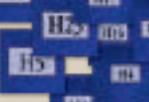
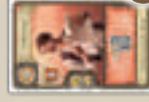
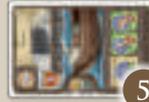
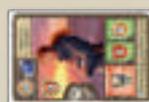
ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

1 Положите игровое поле с изображением Карибского моря так, чтобы все игроки могли легко до него дотянуться.

2 Перемешайте **жетоны сражения** и сложите их двумя стопками на указанные ячейки (лицевой стороной вниз).

3 Перемешайте **жетоны заданий** и сложите их стопкой на указанную ячейку (лицевой стороной вверх). Убедитесь, что они расположены правильно: более светлые дощечки — сверху, а более тёмные — внизу.
Возьмите 3 жетона заданий из этой стопки и положите на 3 предназначенные для них ячейки на дорожке исследования в нижней части поля.

Место для снятых с планшетов кораблей круглых фишек и заменённых фишек контроля держав



8 Положите **фишки контроля** держав на ячейки соответствующих цветов слева от счётчиков влияния (Франция — синие фишки, Испания — красные фишки, Англия — белые фишки) — это **запас фишек контроля** держав. На крайнюю левую ячейку запаса каждой державы положите 1 фишку контроля, а на все оставшиеся — по 2 фишки.

*При игре вдвоём немедленно поместите красную фишку контроля в поселение **6** (Сан-Хуан), белую фишку контроля — в поселение **7** (Сент-Китс) и синюю фишку контроля — в поселение **8** (Мартиника). Размещая на поле фишку контроля, всегда берите самую левую из доступных фишек в запасе державы.*

7 Перемешайте стопку карт **грандиозных сооружений** и положите 4 из них на 4 ячейки вдоль верхнего края игрового поля. При этом на ячейку I положите карту лицевой стороной вверх, а на ячейки II, III и IV — лицевой стороной вниз. Оставшиеся карты грандиозных сооружений верните в коробку, не глядя на их лицевые стороны, — в этой игре они не понадобятся.

Альтернативный вариант: если хотите добавить в игру больше стратегического планирования, положите все 4 карты грандиозных сооружений лицевой стороной вверх.

4 При игре вдвоём накройте город Маракайбо на поле жетоном города с надписью «Маракайбо» на обороте.

При игре втроем или вчетвером верните жетон города Маракайбо в коробку — он вам не понадобится.

Затем просмотрите остальные жетоны городов и выберите те из них, у которых на обороте указаны числа, соответствующие количеству игроков, а оставшиеся жетоны городов верните в коробку. Возьмите 2 жетона городов, обозначенных символом , и выберите ещё 2 жетона случайным образом. Перемешайте эти 4 жетона и случайным образом положите их на соответствующие ячейки рядом со следующими городами на поле: Пуэрто-Плата (**4**), Санто-Доминго (**5**), Порт-Ройал (**13**) и Картахена (**14**).

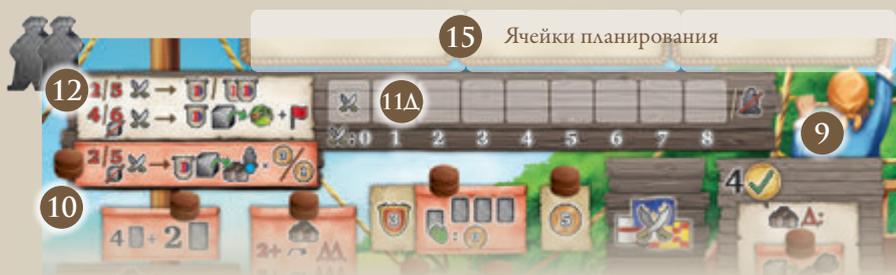
5* Разделите **карты путешествия** на 2 стопки: карты с тёмной рамкой  (карты «А») и карты со светлой рамкой  (карты «Б»). Перемешайте отдельно стопки карт «А» и «Б». Затем раздайте всем игрокам **по 8 карт из стопки «А»**. Отсчитайте **40 карт** из стопки «Б» и перемешайте их с оставшимися картами «А», а оставшиеся карты «Б» верните в коробку — в этой игре они не понадобятся. Положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с игровым полем — это **колода путешествия**. Откройте 4 верхние карты колоды путешествия и положите их рядом с ней в один ряд — это **область открытых карт**.

6 Положите жетоны дублонов и жетоны атрибутов рядом с игровым полем — это **общий запас**. Положите жетоны ПО рядом с общим запасом.

*** Примечание:** в игре 157 карт путешествия (56 карт «А» и 101 карта «Б») и 77 карт сюжета (69 обычных карт и 8 карт «В»). В стопке карт сюжета часть номеров от 01 до 99 пропущена.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

- 9** Каждый игрок берёт планшет корабля и кладёт его перед собой.
- 10** Каждый игрок кладёт 2 круглые фишки на каждую из изображённых на его планшете корабля круглых ячеек (друг на друга или рядом друг с другом). На каждом планшете должны оказаться 24 круглые фишки.



Первые решения

14 Если вы хотите сыграть в свободном режиме (не в режиме кампании), найдите в стопке сюжета карту **75** и положите её на соответствующую ячейку **14** на игровом поле. Прочитайте эту карту и выполните её инструкции: положите жетоны заданий из стопки рядом с указанными поселениями на игровом поле в зависимости от количества игроков (**15** — в любом составе, **18** — для 3–4 игроков и **19** — для 4 игроков). В последующих партиях вы можете вместо карты **75** использовать карту сюжета **76** или **77**, которые добавляют в игру жетоны наследия. Прочитайте эту карту и выполните её инструкции: положите жетоны заданий из стопки рядом с указанными поселениями на игровом поле, замешайте указанные карты сюжета в колоду путешествия и положите на игровое поле указанные жетоны наследия. Неиспользованные жетоны наследия и карты сюжета, а также все жетоны сюжета верните в коробку — они вам не понадобятся.

Если вы хотите уже с первой партии начать прохождение кампании, прочитайте раздел «Режим кампании» в нижней части этой страницы. Если вы пока не хотите проходить кампанию, пропускайте все правила с пометкой «Только в режиме кампании».

РЕЖИМ КАМПАНИИ

В режиме кампании вам предстоит на протяжении нескольких партий совершать путешествие по Карибскому морю. В игре будут появляться новые карты сюжета и жетоны наследия, которые будут менять основные правила, в результате чего вам будут открываться новые возможности или, наоборот, будут появляться препятствия, которые нужно преодолеть. Каждая последующая партия будет отличаться от предыдущей, а каждое ваше решение будет влиять на дальнейшее развитие событий.

В режиме кампании некоторые пункты подготовки к игре будут отличаться. Правила, которые относятся только к режиму кампании, начинаются с пометки «Только в режиме кампании».

Подготовка к первой игре

Выполните подготовку к игре по обычным правилам, пропустив пункт **14**. Вместо него выполните описанные ниже шаги.

11 Каждый игрок берёт все деревянные компоненты выбранного цвета и размещает их следующим образом:

- 11А** фишку ПО — на деление «0» счётчика ПО на игровом поле;
- 11Б** корабль — на ячейку «Гавана» на игровом поле;
- 11В** исследователя — на стартовую ячейку дорожки исследования;
- 11Г** по 1 фишке влияния — на деления «0» счётчиков влияния каждой державы;
- 11Д** первую фишку уровня — на деление «1» счётчика боевой силы на планшете корабля;
- 11Е** вторую фишку уровня — на деление «8» счётчика дохода в дублонах, а третью фишку уровня — на деление «0» счётчика дохода в ПО.

- 12** Также раздайте каждому игроку:
- 2 матросов его цвета;
 - 2 карты достижений;
 - 1 планшет-памятку.
- Оставшихся матросов поместите в общий запас, а оставшиеся карты достижений и планшеты-памятки верните в коробку.

- 15** Теперь каждый игрок должен решить, что делать с полученными 8 картами путешествия. Он должен:
- а) оставить 4 карты на руке;
 - б) положить 1 карту на одну из трёх ячеек планирования, расположенных в верхней части его планшета корабля;
 - в) положить 3 карты в стопку сброса.

13 Первым игроком становится тот, кто последним был на борту корабля. Он берёт из общего запаса **8 дублонов**. Следующий игрок по часовой стрелке берёт **9 дублонов**, третий игрок берёт **10 дублонов**, а четвёртый игрок берёт **11 дублонов**.

16 Наконец, все игроки одновременно выбирают, какую из двух своих карт достижений они оставят. Каждый игрок кладёт выбранную карту лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом корабля, а вторую возвращает в коробку. Затем он берёт из общего запаса 3 матросов своего цвета и ставит их на соответствующие ячейки карты достижений.



14А* Отложите в сторону карты сюжета. Они обозначены красным номером в правом нижнем углу. Возьмите 4 жетона сюжета и сложите их стопкой рядом со стопкой жетонов заданий в порядке возрастания номеров таким образом, чтобы сверху был жетон с номером 1.

14Б* Положите жетоны наследия лицевой стороной вниз рядом с общим запасом.

14В* Положите карту сюжета **01** на соответствующую ячейку игрового поля **14В***. Прочитайте эту карту и выполните её инструкции: положите жетон сюжета «1» на игровое поле рядом с указанным поселением (**15**), возьмите жетоны заданий из стопки и положите их лицевой стороной вверх рядом с указанными поселениями (**16** — в любом составе и **19** — для 4 игроков).

Подготовка к последующим играм

Выполните подготовку к игре по обычным правилам с описанными ниже изменениями.

Если вы хотите продолжить с того момента, на котором остановились, возьмите все карты сюжета

из архива (синий пакетик) и положите их на соответствующие ячейки игрового поля. Прочитайте карты сюжета и выполните их инструкции (положите жетоны заданий из стопки рядом с указанными поселениями). Положите все жетоны наследия из архива на соответствующие им места на игровом поле. Кроме того, после предыдущих игр в архиве могут остаться карты «В» — это карты, которые входят в игру с помощью карт сюжета и имеют номера **90–99** в правом нижнем углу. На шаге **5** перемешайте карты «В» из архива с картами «А». Таким образом, карты «В» будут оставаться в колоде от партии к партии.

Если вы хотите сыграть определённую главу, выберите одну из карт сюжета с номерами **80–89** и положите её на соответствующую ячейку игрового поля. Карта сюжета **80** соответствует главе 2, карта сюжета **81** — главе 3 и т. д. Прочитайте эту карту и выполните её инструкции по обычным правилам. Также на карте могут быть указаны определённые жетоны наследия, которые нужно положить на игровое поле, и карты «В», которые нужно замешать вместе с картами «А» (шаг **5**).

ХОД ИГРЫ

Партия длится 4 раунда. Раунд заканчивается, когда корабль любого игрока достигает последней ячейки поселения на игровом поле, и после этого происходит промежуточный подсчёт очков. После четвёртого раунда происходит итоговый подсчёт очков и игра завершается.

В свой ход выполните по порядку 3 шага, описанных ниже.

Фаза А: движение

Переместите ваш корабль на 1–7 ячеек поселений вперёд.

Фаза Б: основное действие

Выполните основное действие в поселении, в котором находится ваш корабль, а также любое количество бесплатных действий.

Фаза В: добор карт

Доберите карты до вашего предела карт на руке.

Как только вы завершите фазу В, ваш ход заканчивается и наступает очередь следующего игрока по часовой стрелке.

Фаза А: переместите ваш корабль на 1–7 ячеек поселений вперёд



В этой фазе вы можете потратить не больше 7 очков движения, чтобы переместить ваш корабль. Вы можете потратить любое количество очков движения от 1 до 7, но должны переместить ваш корабль хотя бы на 1 ячейку поселения вперёд. Все неиспользованные очки движения пропадают.

Правила перемещения

- Каждая ячейка, обозначенная белой окружностью с номером, на игровом поле — это **поселение**. **Города** — это поселения, рядом с которыми изображён свиток, обозначающий действие города. Все остальные поселения — это **деревни**. Одно перемещение означает переход по стрелке от одной ячейки поселения к следующей. Если не указано иное, на 1 перемещение нужно потратить 1 очко движения.
- Вы можете перемещать ваш корабль только в направлениях, обозначенных стрелками. Если из одного поселения ведут несколько стрелок, вы можете выбрать, по какой из них переместиться.
- Вы не можете перемещать ваш корабль назад, т. е. против направления стрелки.
- В одной ячейке поселения может находиться любое количество кораблей. Если вы заканчиваете движение в поселении, в котором уже находится корабль другого игрока, просто поставьте ваш корабль рядом с его кораблём.
- Поселения с указанным справа символом нельзя пропускать. Как только вы достигаете одного из таких поселений, вы обязаны закончить движение. Любые другие поселения можно пропускать, пока у вас хватает очков движения, чтобы перемещаться дальше.



Примечание: в результате розыгрыша некоторых карт сюжета в игре могут появиться новые города, в которые вы также сможете перемещать ваш корабль. Таким же образом могут появиться правила, увеличивающие количество требуемых очков движения для перемещения между определёнными поселениями, или другие особые правила. Если какое-либо из новых правил будет противоречить правилам этого буклета, следуйте новым правилам.

Фаза Б: выполните основное действие в поселении, в котором находится ваш корабль, а также любое количество бесплатных действий

В зависимости от того, где находится ваш корабль, вы можете выполнить 1 основное действие из указанных ниже.



Если ваш корабль находится в **городе**, вы можете сначала доставить товар, а затем выполнить указанное в ячейке свитка **действие города**.



Если ваш корабль находится в **деревне**, вы можете выполнить **действие деревни** **Δ**. Если в фазе А вы потратили **4–6 очков движения**, то можете выполнить **2 действия деревни** **ΔΔ**. Если в фазе А вы потратили все **7 очков движения**, то можете выполнить **3 действия деревни** **ΔΔΔ**.



Если ваш корабль находится в поселении с **жетоном задания**, вы можете **выполнить это задание**.



Если ваш корабль находится в поселении, в котором размещён хотя бы 1 ваш **помощник**, вы можете выполнить специальное **действие помощника** (но только одного из них, если их несколько).



В игре есть особые города — ячейки «Возвращение домой» (20, 21a, 21b, 22). Вы не можете их пропустить, а также доставлять в них товары.

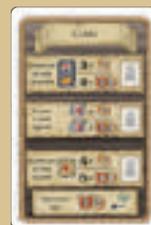
Если ваш корабль находится в поселении, в котором доступно сразу несколько основных действий, вы всё равно можете выполнить **только одно из них**.

Кроме того, при желании вы можете не выполнять основное действие.

До, во время или после выполнения основного действия вы можете выполнить любое количество **бесплатных действий**.



- Выложите одну из ваших карт с руки в **область планирования** над вашим планшетом корабля. Если все 3 ячейки планирования заполнены, вы не можете выполнять это действие. Карты в области планирования не считаются картами на руке и поэтому не учитываются при доборе карт до вашего предела карт на руке. Впоследствии вы сможете купить эти карты, но уже не сможете их сбросить или использовать в качестве товаров или предметов.



- Выполните одну из целей вашей **карты достижений** (см. стр. 11).

Фаза В: доберите карты до предела карт на руке

Берите карты из колоды путешествия, пока не достигнете предела карт на руке. Вместо карт из колоды вы можете брать карты из области открытых карт, однако за каждую такую карту вы должны будете заплатить 1 дублон. Вы можете выбирать, сколько карт взять из колоды, а сколько — из области открытых карт.



В начале партии ваш предел карт на руке равен 4. В ходе игры вы сможете улучшить ваш корабль, чтобы увеличить предел карт на руке до 6.



Если вы завершите указанное слева улучшение корабля, то вам больше не нужно будет платить, чтобы брать карты из области открытых карт.

Если колода путешествия закончится, перемешайте стопку сброса и сформируйте из неё новую колоду. Добрав карты до предела карт на руке, проверьте область открытых карт: если в ней осталось меньше 4 карт, пополните её картами из колоды путешествия таким образом, чтобы в ней вновь оказались 4 карты, лежащие лицевой стороной вверх. На этом ваш ход заканчивается, и наступает очередь следующего игрока по часовой стрелке.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В фазе В вашего хода вы можете выполнить 1 основное действие. Как уже было описано выше, варианты основных действий, которые вы можете выполнить, зависят от поселения, в котором находится ваш корабль.

ДЕЙСТВИЯ ГОРОДА

ГОРОД

Город — это поселение, рядом с которым изображён свиток. Если ваш корабль находится в городе, вы можете выполнить указанное в свитке действие города. Как правило, оно состоит из 2 частей.

1. **Доставьте товар на рынок.** Проверьте, есть ли пустая ячейка товара на городском рынке (левая часть свитка). Если есть, вы можете сбросить с руки карту с **таким же** символом товара. Сделав это, уберите с вашего корабля 1 круглую фишку на ваш выбор и поместите её на пустую ячейку товара на рынке.



ЯЧЕЙКА ТОВАРА
НА РЫНКЕ

Вы можете доставить **только 1 товар**, даже если у вас на руке несколько карт с подходящим символом.

Если на рынке нет пустых ячеек товаров или вы не можете доставить товар (потому что на руке нет карты с нужным символом), то вы пропускаете эту часть действия города. Кроме того, вы можете пропустить её по собственному желанию, даже если можете её выполнить.

2. **Выполните указанное действие города.**

Вы можете выполнить действие города, даже если не доставили товар.

Помните, что обе части действия города не являются обязательными. Однако если вы решите выполнить обе части, то вы должны сделать это в описанном выше порядке.

ОПИСАНИЕ ОТДЕЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ ГОРОДА

Сражение



Это действие позволяет вам увеличивать своё влияние в трёх державах и получать различные награды за сражение.

Возьмите 1 жетон из любой из двух стопок жетонов сражения и переверните на лицевую сторону (обе стопки равнозначны и разделены лишь для удобства). На каждом жетоне сражения указана **сила атаки** каждой державы, а также сопутствующая ей стоимость или награда. В редких случаях, когда в обеих стопках закончатся жетоны, считайте силу атаки каждой державы равной 3.

Выберите, за какую из трёх держав вы будете сражаться (она становится «сражающейся державой»), и немедленно заплатите соответствующую ей стоимость или получите указанную награду.



Дублоны: ~~заплатите~~ или ~~получите~~ указанное количество дублонов.



Влияние: получите 1 очко влияния в сражающейся державе. Для этого переместите вашу фишку на счётчике влияния данной державы на 1 деление вправо.



Победные очки: немедленно получите указанное количество ПО.



Матрос: немедленно возьмите из общего запаса 1 матроса вашего цвета (если он там есть). Вы можете использовать его даже во время текущего действия.

В верхней части некоторых жетонов сражения указаны дополнительные модификаторы атаки, которые могут влиять на силу атаки какой-либо державы.



Если вы решаете сражаться за державу, чьих фишек контроля в поселениях на игровом поле (в городах, деревнях и на жетонах наследия) в настоящий момент больше всего, то сила атаки этой державы уменьшается на 2 (в случае ничьей этот модификатор не применяется).



Если вы решаете сражаться за державу, чьих фишек контроля в поселениях на игровом поле (в городах, деревнях и на жетонах наследия) в настоящий момент меньше всего, то сила атаки этой державы увеличивается на 3 (в случае ничьей этот модификатор не применяется).

Теперь вы можете выполнять действия сражения за выбранную вами державу. За одно сражение (соответствующее одному открытому жетону сражения) вы можете выполнить несколько **действий сражения**, но каждое отдельное действие можно выполнить только 1 раз. Каждое действие сражения выполняется на стороне определённой державы — в пределах одного сражения все действия сражения должны быть выполнены на стороне той державы, которую вы выбрали перед началом сражения (например, только за Францию).

Каждое действие сражения понижает силу атаки. Если после выполнения действия сражения сила атаки должна опуститься ниже 0, то такое действие вы выполнить не можете.

Важное замечание: чтобы увеличить силу атаки, вы можете потратить любое количество очков боевой силы (на вашем планшете корабля) или вернуть любое количество матросов из вашего запаса в общий. Каждое потраченное очко боевой силы или сброшенный матрос увеличивают общую силу атаки на 1. Однако в обратную сторону это правило не работает: вы не можете специально уменьшить силу атаки, чтобы получить очки боевой силы или матросов.

Общее правило: у вас не может оказаться больше 8 очков боевой силы. Если ваша фишка уровня находится на делении «8» счётчика боевой силы и вы должны получить новые очки боевой силы, вы их не получаете.



Вы можете выполнить 2 описанных ниже действия сражения.

Получить влияние



Уменьшите вашу силу атаки на 2 или на 5, чтобы получить 1 или 2 очка влияния в сражающейся державе

соответственно. Для этого переместите вашу фишку на счётчике влияния сражающейся державы на 1 или 2 деления вправо. Вы можете выбрать только 1 из 2 указанных вариантов (но не оба сразу). На этом данное действие сражения завершается.

Захватить (присоединить или заменить)



Выберите флаг на игровом поле. Если в его ячейке ещё нет фишки контроля державы, уменьшите силу

атаки на 4. Если в ячейке флага находится фишка контроля другой державы, уменьшите силу атаки на 6 и **уберите эту фишку из игры** (положите её в специальную область над игровым полем или уберите в коробку). В обоих случаях получите 1 очко влияния в сражающейся державе.

Возьмите 1 фишку контроля сражающейся державы из запаса державы слева от счётчиков влияния (всегда берите самую левую из доступных) и поместите её на ячейку флага. Вы немедленно получаете награду, указанную в символе флага. Вы можете выбрать только 1 из 2 указанных вариантов (либо присоединить, либо заменить). На этом данное действие сражения завершается.

Покупка определённых карт путешествия позволит вам выполнять дополнительные действия сражения. Кроме того, новые действия сражения могут появиться в игре за счёт карт сюжета или жетонов наследия. К ним будут применяться те же правила: **каждое действие сражения можно выполнить только один раз в ход.**

На все действия сражения распространяется ещё одно правило: вы можете заменять только фишки контроля **других** держав! Если фишек контроля выбранной державы в её запасе не осталось, вы можете выбирать только те действия сражения, для которых не нужны фишки контроля.

Как только вы больше не сможете (из-за того, что сила атаки должна опуститься ниже 0) или не захотите выполнять действия сражения, ваше основное действие завершится. Возьмите жетон сражения и положите лицевой стороной вниз на соответствующую ячейку вашего планшета корабля. Если после этого у вас ещё осталась сила атаки, она пропадает.

Счётчики влияния



У каждой державы есть свой счётчик влияния. Слева от него расположен запас фишек контроля этой державы. В ходе игры вы будете получать очки влияния в той или иной державе. Каждый раз, когда вы получаете очки влияния, перемещайте вашу фишку на счётчике влияния соответствующей державы на 1 деление вправо за каждое полученное очко. Красные вертикальные ленты на счётчиках обозначают **ранги**, которые вы можете получить в каждой державе. Чем больше у вас рангов в державе, тем больше ПО за эту державу вы получите в конце игры (см. раздел «Итоговый подсчёт очков» на стр. 10).

Если одна из ваших фишек влияния достигла крайнего правого деления счётчика, она остаётся на этом делении, а вы будете получать 2 ПО за каждое деление, на которое должны будете переместить её дальше.

Каждый раз, когда вам нужно поместить фишку контроля державы, берите самую левую фишку из запаса державы. Чем больше ячеек в запасе державы останется без фишек контроля к концу игры, тем больше ПО вы получите за каждый полученный ранг в этой державе.



Пример: Галина открыла указанный жетон сражения. Она решает сражаться за Францию. За это ей нужно заплатить 2 дублона. Таким образом, она получает силу атаки, равную 6. Сначала она выполняет действие сражения «Получить влияние» и уменьшает свою силу атаки на 2. За это она получает 1 очко влияния во Франции **А**.

Оставшаяся сила атаки Галины равна 4. Она решает потратить 1 очко боевой силы и сбросить 1 матроса, чтобы увеличить силу атаки вновь до 6. Затем Галина **заменяет** фишку контроля другой державы **Б**, поместив фишку контроля Франции на ячейку флага, на которой находилась заменённая фишка. За это Галина получает награду, указанную в символе флага, и ещё 1 очко влияния во Франции **В**. Поскольку её сила атаки стала равной 0, Галина заканчивает своё основное действие.



А **В**



Исследование



Переместите вашего исследователя по дорожке исследования на количество ячеек, меньшее или равное его количеству очков движения (числу, указанному слева от символа исследования). При этом соблюдайте указанные ниже правила.

- Исследователь может перемещаться только вперёд по стрелкам и никогда не перемещается в обратную сторону.

- На одной ячейке дорожки исследования может находиться только 1 исследователь. Ячейки, занятые другими исследователями, во время перемещения пропускаются, и при этом на них не тратятся очки движения.
- Вы не обязаны перемещать исследователя на все доступные вам очки движения, но должны переместить его хотя бы на 1 ячейку.
- На некоторых ячейках вы можете выбирать, как перемещаться дальше: по длинному или по короткому пути.

Завершив перемещение, вы всегда получаете награду, указанную в ячейке, на которой остановился ваш исследователь. Вы ничего не получаете за ячейки, которые ваш исследователь прошёл, но на которых не останавливался.

Если вы завершаете ваше перемещение на ячейке с жетоном задания, вы можете немедленно выполнить это задание. Выполнив его, получите награду и положите жетон задания на ваш планшет корабля (см. стр. 8). **Не выкладывайте** новый жетон задания на игровое поле взамен выполненного. С этого момента все исследователи будут пропускать эту ячейку задания во время перемещения.

Награды дорожки исследования

- | | | | |
|--|------------------------------|--|---|
|  | Получите X дублонов |  | Получите 1 очко влияния в любой державе |
|  | Получите X ПО |  | Уберите 1 круглую фишку с вашего планшета корабля |
|  | Получите X очков боевой силы |  | Получите X дублонов и X ПО |
|  | Получите 2 матросов | | |

Если ваш исследователь пересекает **красный порог**, вы можете немедленно получить 3 очка влияния в державе на ваш выбор (вы не можете разделить эти очки между несколькими державами). Для этого переместите вашу фишку влияния на счётчике выбранной державы на 3 деления вправо.

Игрок, чей исследователь первым пересекает **голубой порог**, немедленно получает 4 ПО. Остальные игроки, чьи исследователи пересекут этот порог позже, получают по 2 ПО. Такое же правило действует на игроков, чьи исследователи пересекают **зелёный порог**.



Когда ваш исследователь достигает последней ячейки дорожки, вы можете немедленно выполнить действие деревни. Ваш исследователь остаётся на этой ячейке до конца игры, при этом на ней также могут находиться исследователи других игроков. Игрок, чей исследователь первым доберётся до этой ячейки, получит 10 ПО, следующий игрок — 8 ПО, третий — 6 ПО, а четвёртый — 4 ПО. Если после того как ваш исследователь достигнет этой ячейки, какое-либо действие позволит вам переместить вашего исследователя, вы не сможете его переместить и не получите никакой награды.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ ГОРОДА



Получите 1 очко влияния в любой державе, затем выполните 1 действие деревни.



Получите 1 очко боевой силы, затем уберите с вашего планшета корабля 1 круглую фишку на ваш выбор (эта фишка выходит из игры).



Получите 3 очка боевой силы. Если ваша фишка уровня достигла конца счётчика боевой силы, вы больше не получаете очки боевой силы.



Возьмите 2 дублона из запаса, затем выполните 1 действие деревни.



Получите 1 очко боевой силы и 1 очко влияния в любой державе.



Вы можете выполнить 1 действие деревни за каждый имеющийся у вас перед началом хода символ компаса (на вашем планшете корабля и/или на картах путешествия, лежащих в вашей игровой области).



Получите 1 ПО за каждый жетон сражения на вашем планшете корабля. Вы можете сбросить все карты с руки, чтобы получить 4 дублона из запаса.



Получите 4 дублона из запаса или получите 2 ПО за каждого вашего помощника (т. е. за каждого вашего матроса в поселении на игровом поле).



Вы можете потратить 2 очка боевой силы, чтобы получить 1 очко влияния в любой державе и 6 дублонов из запаса.

ДЕЙСТВИЯ ДЕРЕВНИ



Деревня — это поселение, рядом с которым не изображён свиток. Вы можете выполнить действие деревни в качестве основного действия, только если ваш корабль находится в деревне. Как правило, вы можете выполнить только **1 действие деревни**, но если во время движения (фаза А) вы потратили **4–6 очков движения**, вы можете выполнить **2 действия деревни**, а если вы потратили все **7 очков движения**, то можете выполнить **3 действия деревни**.



В качестве любого из имеющихся у вас действий деревни вы можете выбрать 1 из 3 указанных ниже вариантов.

- А** Сбросьте все карты с руки. Если вы сбросили хотя бы 1 карту, получите 2 дублона из запаса. Помните, что вы не будете сразу добирать карты до вашего предела карт на руке — это произойдёт только в фазе В.
- Б** Получите 1 дублон из запаса.
- В** Выберите одну из карт на руке или в вашей области планирования и купите её. Купив карту, немедленно её разыграйте — положите лицевой стороной вверх в вашу игровую область рядом с планшетом корабля. Затем примените её мгновенные эффекты и эффекты увеличения дохода (если они есть). Также с этого момента вы можете пользоваться постоянными эффектами этой карты (если они есть).

Вместо покупки карты вы можете сделать вклад в строительство грандиозного сооружения, заплатив стоимость, указанную на соответствующей карте (см. стр. 14).

Более подробную информацию о стоимости, эффектах и требованиях карт путешествия вы найдёте на стр. 13.

Если у вас есть 2 или 3 действия деревни, вы можете выбирать каждый из перечисленных выше вариантов несколько раз. Например, если у вас есть 3 действия деревни, вы можете дважды взять по 1 дублону, а затем купить карту путешествия.

Убирая круглые фишки с вашего планшета корабля, вы можете получить доступ и к другим действиям деревни. Кроме того, новые действия деревни могут появиться после покупки некоторых карт путешествия.



ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ



Выполнить **задание** можно только в поселении с жетоном задания.

Чтобы выполнить задание, нужно заплатить указанную на его жетоне стоимость. За это вы получите указанную награду и сам жетон задания. Если вы не можете заплатить указанную стоимость, вы не можете выполнить задание. Подробная информация о стоимости и наградах заданий приведена на стр. 22.



Выполнив задание, положите жетон задания лицевой стороной вниз на самую левую пустую ячейку счётчика заданий на вашем планшете корабля. За четвёртое выполненное задание вы немедленно получите 3 ПО, а за каждое последующее — 2 ПО.



Жетоны сюжета

Только в режиме кампании

На большинстве карт сюжета указано задание. Вы можете выполнить его, только если ваш корабль находится в поселении с жетоном сюжета (с номером 1, 2, 3 или 4). Чтобы выполнить это задание, заплатите стоимость, указанную на карте сюжета.

Если вы выполнили указанное на карте сюжета задание, возьмите соответствующий жетон сюжета и положите его лицевой стороной вниз на самую левую пустую ячейку счётчика заданий на вашем планшете корабля. Жетоны сюжета всегда учитываются вместе с жетонами заданий (например, при применении эффектов карт грандиозных сооружений и некоторых карт путешествия).

В конце раунда, когда происходит подсчёт очков, игроки переворачивают карту сюжета и зачитывают её оборотную сторону. Таким образом они узнают, как развиваются дальнейшие события истории и какие жетоны заданий (а также, как правило, новый жетон сюжета) нужно выложить на поле. Кроме того, таким образом в игру иногда добавляются новые поселения или вводятся новые правила игры.



Чтобы выполнить это задание, вам нужно потратить 1 очко боевой силы, и при этом ваш корабль должен находиться в поселении **15**. За это вы получите 5 дублонов, 1 ПО за каждый ваш символ компаса, а также жетон сюжета, который вы положите на ячейку счётчика заданий вашего планшета корабля.

ДЕЙСТВИЯ ПОМОЩНИКОВ



Некоторые эффекты карт путешествия позволяют разместить матроса в определённом поселении после того, как вы купите такую карту. Эти матросы становятся **помощниками**. Помощник позволяет выполнить специальное действие, указанное на карте, с помощью которой он был размещён на поле.

Вы можете выполнить **действие помощника**, только если ваш корабль находится в том же поселении, что и помощник. Выполните действие, указанное на карте путешествия этого помощника. Вы можете использовать помощников только своего цвета.

В ходе игры в одном поселении могут оказаться сразу несколько помощников (как ваших, так и других игроков). В этом случае вы всё равно можете выполнить действие только одного из ваших помощников, т. к. в свой ход всегда можно выполнить только 1 основное действие.

Подробное описание действий помощников приведено на стр. 20.

Каждый раз, когда вы решаете не выполнять действие помощника или пропускаете поселение с вашим помощником, вы получаете 2 ПО за каждого неиспользованного помощника. Это может произойти в следующих случаях:

- вы перемещаетесь из поселения, номер которого меньше номера поселения с вашим помощником, в поселение, номер которого больше номера поселения с вашим помощником;
- вы перемещаетесь в поселение с вашим помощником, но не используете его (например, потому что выбираете другое основное действие или выполняете действие другого помощника в этом поселении);
- в конце раунда вы должны вернуть ваш корабль в Гавану, и при этом на игровом поле остались ваши помощники, находящиеся в поселениях, номера которых больше номера поселения, в котором остановился ваш корабль.



Данный символ на вашем планшете корабля служит напоминанием об этом правиле.

Где нужно размещать помощников, жетоны заданий и фишки контроля держав?

Каждый раз, когда вы размещаете в поселении помощника, жетон задания или фишку контроля державы, помещайте их рядом с соответствующей белой окружностью с номером.

Жетоны ПО



Как только вы наберёте 100 ПО, возьмите жетон «100/200 ПО» вашего цвета и положите перед собой стороной с символом  вверх. Когда вы наберёте 200 ПО, переверните этот жетон на сторону с символом .

ЯЧЕЙКИ ПОСЕЛЕНИЙ «ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ»

Ячейки «Возвращение домой» — особые поселения. Они являются городами, однако в них нет возможности доставить товар. В первых трёх раундах такими ячейками являются  и , а в четвертом раунде — ,  и . Эти ячейки нельзя пропускать, поэтому вам придётся в каждой из них заканчивать своё движение.



Первая ячейка «Возвращение домой» ()

Выполните действие сражения **или** переместите вашего исследователя вперед на 2 ячейки или меньше.



Вторая ячейка «Возвращение домой» (и)

Получите 3 ПО. В раундах I–III после фазы В вашего хода произведите промежуточный подсчёт очков (см. ниже).



Третья ячейка «Возвращение домой» ()

Получите 5 ПО. После фазы В вашего хода произведите итоговый подсчёт очков (см. стр. 10).

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ (после раундов I, II и III)

Промежуточный подсчёт очков начинается, как только один из игроков закончит перемещение своего корабля на ячейке . Чтобы произвести этот подсчёт, выполните описанные ниже шаги.



1. Начиная с игрока, корабль которого остановился на ячейке , каждый игрок по часовой стрелке выбирает один из следующих вариантов:

а) Выбрать одну из своих карт путешествия (на руке или в области планирования) и купить её. Он кладёт эту карту в свою игровую область и добирает карты до своего предела карт на руке (как в фазе В). Вместо покупки карты путешествия игрок может сделать вклад в строительство грандиозного сооружения (см. стр. 14).

ИЛИ

б) Получить 2 ПО.



2. Каждый игрок получает доход в соответствии с положением своих фишек уровня на счётчиках дохода в дублонах и в ПО. В начале игры доход каждого игрока составляет 8 дублонов и 0 ПО.

Примечание: во время промежуточного подсчёта очков не учитываются символы ПО, указанные на счётчике дохода в дублонах, — они учитываются только при итоговом подсчёте.

Пример: фишки уровня Петра находятся на делении «12» счётчика дохода в дублонах и на делении «3» счётчика дохода в ПО. Таким образом, он получает 12 дублонов и 3 ПО.



3. Уберите из игры все доставленные товары (т. е. круглые фишки), лежащие в городах на игровом поле.



4. Уберите в стопку сброса карты, лежащие в области открытых карт, и выложите в неё 4 новые карты из колоды путешествия.



5. Откройте карту грандиозного сооружения, лежащую в ячейке следующего раунда над игровым полем.



6. **Если вы играете не в режиме кампании** (т. е. используете карту сюжета 75, 76 или 77), положите на игровое поле новые жетоны заданий, как указано на вашей карте сюжета. Количество жетонов заданий и номера поселений, в которые они выкладываются, зависят от номера текущего раунда и количества игроков. Например, если в игре используется карта 75 и завершается первый раунд, положите жетоны заданий в поселения 6 и 12, а также ещё один жетон задания в поселение 15, если в партии участвуют 3 или 4 игрока.

Только в режиме кампании

Проверьте, были ли выполнены условия текущей карты сюжета. Если в игре участвует несколько карт сюжета, проверьте их все. В большинстве случаев условие карты сюжета считается выполненным, если один из игроков взял соответствующий жетон сюжета. Игрок, выполнивший условие карты сюжета, зачитывает вслух её обратную сторону. Условия некоторых карт сюжета выполняются, когда указанный на них жетон наследия будет заполнен определённым количеством круглых фишек. Если в этом раунде была выложена последняя круглая фишка на этот жетон наследия, игрок, в чей ход закончился текущий раунд, зачитывает вслух обратную сторону соответствующей карты сюжета. Если были выполнены условия нескольких карт сюжета, зачитайте их в порядке возрастания их номеров.

Если игрокам нужно принять решение, его принимают большинством голосов (в случае ничьей решение остаётся за игроком, который зачитывал карту). Игрок, зачитавший карту, после прочтения подкладывает её лицевой стороной вниз под левую верхнюю часть своего планшета корабля так, чтобы она составляла продолжение мачты (эта карта никак не влияет на игру, а просто служит украшением его корабля).

Обычно после этого вы встретите указание взять новую карту сюжета из стопки. Положите все карты, номера которых меньше номера новой карты сюжета, под низ стопки.

Прочитайте новую карту и выполните её инструкции. Затем положите её на соответствующую ячейку на игровом поле.



7. Верните **все** корабли в Гавану (включая корабли игроков, которые не достигли последней ячейки поселения).

Выполнив эти шаги, переходите к следующему раунду. Его начинает следующий игрок по часовой стрелке (т. е. игрок, сидящий слева от игрока, в чей ход закончился раунд).

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ (после раунда IV)

Итоговый подсчёт очков начинается, как только один из игроков закончит перемещение своего корабля на ячейке 22. Чтобы произвести этот подсчёт, выполните описанные ниже шаги.



1. Начиная с игрока, корабль которого остановился на ячейке 22, каждый игрок по часовой стрелке выбирает один из следующих вариантов:

а) Выбрать одну из своих карт путешествия (на руке или в области планирования) и купить её. Он кладёт эту карту в свою игровую область. Вместо покупки карты путешествия игрок может сделать вклад в строительство грандиозного сооружения (см. стр. 14).

ИЛИ

б) Получить 2 ПО.

Примечание: во время итогового подсчёта очков вы всё ещё можете выполнять цели вашей карты достижений (как до, так и после этого шага). Это означает, что вы можете выполнить цель, получить за неё дублоны и купить на них карту путешествия, а благодаря эффекту купленной карты вы можете выполнить ещё одну цель.



2. Каждый игрок получает ПО в соответствии с положением своей фишки уровня на счётчике дохода в ПО. Затем он получает дополнительные ПО в зависимости от положения своей фишки уровня на счётчике дохода в дублонах (самих дублонов игроки больше не получают).



3. Каждый игрок получает ПО за все карты путешествия в своей игровой области, а также за свой вклад в карты грандиозных сооружений. Карты на руке и в области планирования очков не приносят.



4. Для каждой державы определите игрока, набравшего наибольшее количество очков влияния в ней, — этот игрок получает 3 ПО. В случае ничьей все претенденты получают по 3 ПО. За державы, на счётчиках которых все фишки влияния остались на делении «0», никто не получает ПО.



5. Игроки получают ПО за влияние в каждой державе. Для этого каждый игрок умножает количество полученных им рангов на множитель державы.

а) Сначала определите **множитель** каждой державы. Он равен сумме числа **пустых ячеек** в запасе державы (т. е. ячеек слева от счётчиков влияния, на которых не осталось ни одной фишки контроля) и её **бонуса превосходства**.



• **Бонус превосходства:** сосчитайте, сколько фишек контроля каждой державы находится на игровом поле (в городах, деревнях и на жетонах наследия).

Держава с наибольшим количеством фишек контроля на поле получает бонус превосходства, равный 2. Держава, занявшая второе место по количеству фишек контроля на поле, получает бонус превосходства, равный 1.

В случае ничьей все державы-претенденты получают бонус за высшее из мест, которые они делают. Если у двух держав ничья за первое место по количеству фишек контроля, они обе получают бонус превосходства, равный 2, а третья держава не получает ничего. Если у всех трёх держав одинаковое количество фишек контроля, то все они получают бонус превосходства, равный 2.

б) Затем каждый игрок получает ПО за **каждую** державу, умножив количество полученных им рангов в ней (число, указанное под последней красной лентой, которую достигла его фишка на счётчике влияния этой державы) на множитель этой державы.



Только в режиме кампании

6. Используя те же правила, что и при промежуточном подсчёте очков, проверьте, были ли выполнены условия каких-либо карт сюжета. Если при этом вы получаете указание взять новую карту сюжета, положите её на игровое поле по обычным правилам, но не читайте её инструкции. В конце партии оставшиеся на игровом поле карты сюжета помещаются в архив (синий пакетик).



Пример: Галина получила 34 ПО за карты путешествия в своей игровой области и за свой вклад в строительство грандиозных сооружений. Также она получает 4 ПО в соответствии с положением фишки уровня на счётчике дохода в дублонах и 9 ПО в соответствии с положением фишки уровня на счётчике дохода в ПО.

Затем игроки рассчитывают множители держав. У Франции и Испании по 4 фишки контроля на игровом поле, а у Англии — только 2. Таким образом, множитель Франции равен 6 (4 — за пустые ячейки, 2 — за бонус превосходства), множитель Испании равен 5 (3 — за пустые ячейки, 2 — за бонус превосходства), а множитель Англии равен 2 (только за пустые ячейки; бонус превосходства Англия не получает, поскольку Испания и Франция разделили первое место).

За Францию Галина получает 2 (число полученных рангов на счётчике влияния) \times 6 (множитель державы) = 12 ПО, за Испанию — $3 \times 5 = 15$ ПО, за Англию — $1 \times 2 = 2$ ПО.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается сразу после окончания итогового подсчёта очков.

Игрок, набравший наибольшее количество ПО, объявляется победителем! В случае ничьей побеждают все претенденты.

ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ИГРЫ

Только в режиме кампании

Возьмите с игрового поля все жетоны наследия (вернув все лежащие на них круглые фишки в коробку) и карты сюжета и поместите их в архив (синий пакетик). Оставьте в колоде все карты путешествия с красными номерами (которые появились в игре благодаря картам сюжета) — в следующей партии они снова будут использоваться.

КАРТЫ ДОСТИЖЕНИЙ



На каждой карте достижений указаны 3 цели, которые вы можете выполнить в любом порядке во время игры.

Каждую цель можно выполнить двумя способами.

Как только вы выполните верхнее условие какой-либо цели, вы можете сразу или позже (в любой момент фазы Б любого своего хода) использовать бесплатное действие, чтобы выполнить эту цель. Если вы это сделаете, немедленно получите указанное количество дублонов и возьмите матроса с соответствующей ячейки, добавив его в ваш личный запас.

Другой способ выполнить цель — подождать, пока вы не выполните её нижнее условие. В этом случае вы получите не только дублоны и матроса, но и ПО.

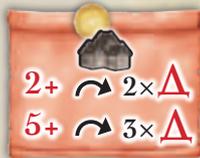
Каждую цель можно выполнить только 1 раз. Как только вы выполните все 3 цели, забрав последнего матроса с карты достижений, получите указанную в нижней части карты награду: 2 дублона и 2 ПО. Таким образом, вы получаете звание адмирала — подложите эту карту лицевой стороной вниз под левую верхнюю часть вашего планшета корабля так, чтобы она составляла продолжение мачты (эта карта никак не влияет на игру, а просто служит украшением корабля).



Пример: поскольку у Галины на планшете корабля есть 4 жетона заданий, она может в качестве бесплатного действия выполнить указанную цель. Она добавляет матроса в свой запас и получает 4 дублона. Однако вместо этого она может подождать, пока у неё не накопится 6 жетонов заданий. В таком случае в дополнение к той же награде она получит ещё и 4 ПО. Если Галина уже выполнила 2 другие цели этой карты, она получит ещё 2 дублона и 2 ПО, после чего подложит эту карту лицевой стороной вниз под свой планшет корабля, чтобы она составляла продолжение его мачты.

УЛУЧШЕНИЯ КОРАБЛЯ

В ходе игры вы сможете различными способами убирать круглые фишки с вашего планшета корабля (например, доставляя товары в города). Как только вы уберёте обе фишки с одной круглой ячейки планшета корабля, вы получите улучшение, указанное в соответствующей этой ячейке области: либо мгновенный бонус (области с бежевым фоном), либо постоянный эффект (области с красным фоном).



Если в качестве основного действия вы выполняете действие деревни, то вы можете выполнить 2 действия деревни (если потратили 2–4 очка движения за этот ход) или 3 действия деревни (если потратили не меньше 5 очков движения за этот ход). Это улучшение позволяет вам тратить меньше очков движения для выполнения 2 или 3 действий деревни (по обычным правилам вам бы понадобилось 4–6 или 7 очков движения соответственно). Эффект этого улучшения не применяется, если вы получили возможность выполнить действие деревни в качестве части действия помощника или какого-либо другого эффекта, а не в качестве основного действия.



Ваш предел карт на руке увеличивается до 6 карт (вместо 4).



Немедленно получите 3 ПО. Вы можете бесплатно брать карты из области открытых карт.



Немедленно получите 5 дублонов.



Немедленно получите 3 ПО.



Немедленно получите 6 ПО. **Вы можете убирать фишки с ячейки этого улучшения, только если вы уже убрали все фишки с указанной выше ячейки улучшения «3 ПО».**



У вас появляется новое действие сражения, описанное ниже.

Выберите деревню (не город!). Если в ней нет фишки контроля державы, уменьшите силу атаки на 2. Если в ней есть фишка контроля державы, уменьшите силу атаки на 5 и замените эту фишку контроля, убрав её из игры. Поместите в эту деревню фишку контроля сражающейся державы и получите 1 очко влияния в этой державе. Получите дублоны за каждого помощника в этой деревне: 3 дублона — за каждого вашего помощника и 1 дублон — за каждого помощника другого игрока.

Новые действия деревни: как только вы уберёте обе фишки с одной из таких ячеек, вам станет доступно новое действие деревни.



Получите 1 очко боевой силы и 1 дублон.



Сбросьте с руки 3 одинаковых товара (не предмета!), чтобы получить 2 дублона и 2 ПО. **Вы можете убирать фишки с ячейки этого улучшения, только если вы уже убрали все фишки с указанной выше ячейки улучшения «1 очко боевой силы и 1 дублон».**

Вы можете убирать фишки с описанных ниже ячеек только в том случае, если вы уже убрали обе фишки как минимум с 4 других ячеек!



Новое действие деревни

У вас появляется новое действие деревни. Вы можете выполнить это действие, только если ваш корабль находится в **незанятой** деревне (в которой нет фишки контроля державы). Возьмите 1 фишку контроля из запаса державы на свой выбор и поместите её в деревню, в которой находится ваш корабль. За это вы получаете 1 очко влияния в этой державе и 1 дублон.



Мгновенный эффект

Выберите 1 из 3 вариантов: либо немедленно переместите вашего исследователя вперёд на 3 ячейки или меньше (и получите указанную награду), либо получите 4 дублона и 4 ПО, либо переместите одну из ваших фишек влияния на следующий ранг счётчика выбранной державы (красная лента).

Вы можете убирать фишки с описанной ниже ячейки только в том случае, если вы уже убрали обе фишки как минимум с 6 других ячеек!



Немедленно получите 10 ПО.

ОПИСАНИЕ КАРТ ПУТЕШЕСТВИЯ



Вы можете использовать карту путешествия различными способами: в качестве товара, в качестве предмета или вы можете её купить и разыграть. Если вы используете карту в качестве товара или предмета, вы должны её сбросить.

Как только вы купите карту или положите её в область планирования, вы больше не сможете использовать её в качестве товара или предмета.

ПОКУПКА КАРТ

Вы можете покупать карты только при выполнении действия деревни (исключение: промежуточный и итоговый подсчёт очков). Вы можете покупать только те карты, которые находятся у вас на руке или в вашей области планирования. Кроме того, вместо покупки карты вы можете сделать вклад в строительство грандиозного сооружения.

Купив карту, разыграйте её, положив в вашу игровую область рядом с планшетом корабля. Примените её мгновенные эффекты и эффекты увеличения дохода (если они есть). Также с этого момента вы можете пользоваться постоянными эффектами этой карты (если они есть). Помните, что вы не можете применять эффекты карт, лежащих в вашей области планирования, — сначала эти карты нужно купить!



На большинстве карт указана только стоимость в дублонах. Чтобы купить такую карту, сбросьте указанное количество дублонов в общий запас. Некоторые эффекты купленных вами ранее карт могут уменьшать стоимость покупки карты, но не могут опустить её ниже 0.



Если рядом со стоимостью в дублонах изображён матрос, то вы также должны вернуть 1 матроса из вашего запаса в общий.



Если под символом матроса указан номер, то вы должны поместить матроса из вашего запаса в поселение с указанным номером. Теперь этот матрос становится вашим помощником. Начиная со следующего хода, если ваш корабль окажется в этом поселении, вы сможете выполнить указанное на карте действие помощника в качестве основного действия.

У некоторых карт есть дополнительные требования или стоимость, которую нужно заплатить при покупке. Их краткое описание вы найдёте на стр. 21.

ЭФФЕКТЫ КАРТ

Как только вы покупаете карту, её эффекты немедленно вступают в силу.

Эффекты на зелёном фоне увеличивают ваш доход.

Эффекты на красном фоне — это постоянные эффекты, которыми вы можете пользоваться на протяжении всей партии.

Эффекты на синем фоне — это действия помощников, которые вы можете выполнять, когда ваш корабль находится в одном поселении с вашим помощником.

Эффекты на бежевом фоне — это мгновенные эффекты, которые применяются сразу после покупки карты.

ДОХОД

Эффекты карт путешествия на зелёном фоне увеличивают ваш доход. Переместите вперёд вашу фишку уровня на счётчике дохода в дублонах или в ПО.

В игре встречаются 2 вида эффектов увеличения дохода.



Немедленно переместите вперёд вашу фишку уровня на соответствующем счётчике дохода.



Вы можете переместить вперёд вашу фишку уровня на соответствующем счётчике дохода только в том случае, если у вас есть указанный жетон атрибута (см. ниже). Если у вас на данный момент нет требуемого жетона атрибута, вы сможете применить этот эффект увеличения дохода позже — как только получите указанный жетон.

ЖЕТОНЫ АТТРИБУТОВ



На некоторых картах путешествия и грандиозных сооружений изображён 1 из 5 жетонов атрибутов на бежевом фоне. Если вы покупаете одну из таких карт и у вас ещё нет указанного жетона атрибута, немедленно возьмите его из общего запаса и положите рядом с вашим планшетом корабля.

У вас может быть только 1 жетон атрибута каждого типа!

Некоторые эффекты увеличения дохода применяются, только если у вас есть определённый жетон атрибута. При этом такие эффекты можно применить и позже, когда у вас появится требуемый жетон. Таким образом, получив новый жетон атрибута, всегда проверяйте, не нужно ли вам применить какие-либо эффекты увеличения дохода уже купленных карт.



Пример: Пётр купил карту «Легионер». Он увеличивает свой доход в дублонах на 2. Если у него есть жетон атрибута , то он также увеличивает на 2 свой доход в ПО.



Пример: Пётр купил карту «Порт». У него есть жетон атрибута , но нет жетона . Пётр увеличивает свой доход в ПО на 4. Если когда-нибудь позже в ходе игры он получит жетон атрибута , то увеличит свой доход в ПО ещё на 2.

Счётчики дохода



На игровом поле находятся 2 счётчика дохода: один — в ПО, второй — в дублонах. Каждый раз, когда ваш доход увеличивается (за счёт покупки карты путешествия или получения жетона атрибута, который увеличивает доход), перемещайте вперёд вашу фишку уровня на соответствующем счётчике.



После четвёртого раунда вы не получаете доход в дублонах. Вместо этого каждый игрок получает ПО в зависимости от положения своей фишки уровня на счётчике дохода в дублонах.



Если ваша фишка уровня находится на последнем делении счётчика дохода в дублонах («34») и вам нужно увеличить ваш доход в дублонах, вместо этого вы увеличиваете ваш доход в ПО. Другими словами, любое последующее увеличение дохода в дублонах превращается в увеличение дохода в ПО.



Если ваша фишка уровня достигает последнего деления счётчика дохода в ПО («20»), вы немедленно получаете 20 ПО за каждый предстоящий подсчёт очков (как промежуточный, так и итоговый) и возвращаете вашу фишку уровня на деление «0».

Пример: во время третьего раунда вам нужно переместить вашу фишку уровня на деление «22» счётчика дохода в ПО — поместите эту фишку на деление «2» и немедленно получите 40 ПО.

Вы всегда можете проверить, правильно ли размещены ваши фишки уровня на счётчиках дохода, сложив доход со всех ваших карт путешествия (и с учётом начального дохода в 8 дублонов).

ПОСТОЯННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Эффекты на красном фоне — это особые эффекты, которые либо позволяют вам выполнять новые действия, либо улучшают уже доступные вам действия.

Описание постоянных эффектов приведено на стр. 18.

ЭФФЕКТЫ ПОМОЩНИКОВ

Эффекты на синем фоне — это действия помощников, которые вы можете выполнять, когда ваш корабль находится в одном поселении с вашим помощником.

Описание эффектов помощников приведено на стр. 20.

МГНОВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Эффекты на бежевом фоне — это мгновенные эффекты. Они применяются немедленно после покупки карты.

Описание мгновенных эффектов приведено на стр. 19.

ГРАНДИОЗНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Грандиозные сооружения — это особые карты, которые приносят ПО в конце игры. Во время подготовки к игре положите 4 карты грандиозных сооружений над игровым полем: одну — лицевой стороной вверх и три — лицевой стороной вниз. По окончании раундов I, II и III переворачивайте ещё одну из лежащих закрытую карт грандиозных сооружений на лицевую сторону.

Каждый раз, когда вы можете купить карту, вы можете вместо этого сделать вклад в строительство грандиозного сооружения. Эти сооружения — совместные проекты, поэтому делать вклад в их строительство могут все игроки.

Чтобы сделать вклад в строительство грандиозного сооружения, вы должны:

- заплатить указанную на карте стоимость в дублонах, взять 1 матроса из вашего запаса и поместить его на карту грандиозного сооружения;
- взять жетон атрибута , если у вас его ещё нет;
- немедленно получить 2 ПО, если вы стали первым, кто сделал вклад в строительство этого грандиозного сооружения.

Любой игрок может сделать вклад в строительство любого количества грандиозных сооружений, но не может сделать вклад в строительство одного и того же сооружения больше 1 раза.

Карты грандиозных сооружений всегда остаются лежать над игровым полем.

Описание грандиозных сооружений приведено на стр. 20.

ЗАДАНИЯ



В верхней части каждого жетона задания указана его стоимость, а в нижней — награда. Чтобы выполнить задание, вы должны заплатить его стоимость.

Если в стоимость входят товары или предметы, вы должны сбросить с руки карты с соответствующими символами товаров или предметов. Если в стоимость входят дублионы или матросы, верните их в общий запас. Если в стоимость входят очки боевой силы, переместите назад вашу фишку уровня на соответствующем счётчике.

Заплатив всю стоимость задания, вы получаете за него награду. Часть награды зависит от количества имеющихся у вас символов компаса. Немедленно получите награду, указанную на жетоне задания рядом с символом компаса, за каждый символ компаса, который у вас есть (на планшете корабля и на картах в вашей игровой области). Если вы получите символы компаса позже, они не принесут вам награду за уже выполненные задания. Вы начинаете игру с 1 символом компаса на вашем планшете корабля, поэтому сможете получать награды за задания даже в начале партии.

Кроме того, на жетоне задания может быть указана дополнительная награда, которую вы получаете вне зависимости от количества ваших символов компаса.



Пример: у Галины 3 символа компаса (2 — на картах в её игровой области и 1 — на планшете корабля). Она сбрасывает матроса из своего запаса и получает 6 дублонов (2 дублона за каждый символ компаса). Кроме того, она может переместить своего исследователя вперёд на 3 ячейки или меньше.

Получив награду, возьмите этот жетон задания и положите его лицевой стороной вниз на самую левую пустую ячейку счётчика заданий на вашем планшете корабля. Помните, что после этого не нужно сразу выкладывать новые жетоны заданий — они выкладываются только в конце раунда (**в свободном режиме**) или когда будет открыта новая карта сюжета (**в режиме кампании**).

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Если вы хотите отправиться в самостоятельное плавание по Карибскому морю, то попробуйте бросить вызов Мэри — виртуальному противнику, управляемому с помощью карт Автомы.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните подготовку к игре по обычным правилам для 2 игроков с учётом описанных ниже изменений.

Выберите для Мэри цвет. Она получает корабль и исследователя этого цвета, но не получает матросов. Кроме того, она не получает и не использует дублионы и очки боевой силы. При подготовке к игре Мэри не получает карты путешествия.

Поместите фишку ПО Мэри на деление «0» счётчика ПО. Поместите 3 фишки влияния Мэри на деления «0» счётчиков влияния каждой державы. Вместо планшета корабля Мэри будет использовать планшет Автомы (он находится на оборотной стороне одного из планшетов кораблей).

Положите 1 круглую фишку над каждым символом ПО на счётчике в нижней части планшета Автомы (т. е. на каждую круглую ячейку  и на каждое свободное место между ними).



Разложите карты Автомы на 3 стопки в соответствии с буквами в правом нижнем углу и перемешайте отдельно каждую стопку. Выберите уровень сложности и возьмите из каждой стопки соответствующее ему количество карт (см. таблицу ниже), а затем перемешайте эти карты вместе.

Таблица уровней сложности

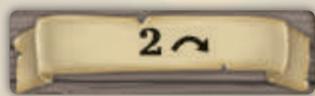
	А	Б	В
Очень низкий	5	0	0
Низкий	5	0	1
Средний	5	1	1
Высокий	4	2	1
Очень высокий	3	3	1

Положите перемешанную стопку карт рядом с собой лицевой стороной вниз — это колода Автомы. Верните все оставшиеся карты Автомы в коробку — в этой игре они не понадобятся.

ХОД ИГРЫ

Вы становитесь первым игроком. После вас ход совершает Мэри, потом снова вы и т. д. В ход Мэри откройте карту из колоды Автомы и выполните описанные на ней инструкции для Мэри в указанном порядке. Рядом с колодой Автомы сформируйте стопку сброса и складывайте в неё карты Автомы после выполнения всех указанных на них действий.

Действия Автомы



Сначала переместите корабль Мэри на указанное количество ячеек вперёд. Если возможны несколько вариантов перемещения, выберите тот, который соответствует указанной форме стрелки (↷ — по верхнему маршруту, ↵ — по нижнему маршруту).

Важное замечание: Мэри пропускает все деревни, рядом с которыми нет жетона задания (они не учитываются как ячейки во время перемещения её корабля!). Таким образом, Мэри всегда будет заканчивать движение своего корабля либо в городе, либо в деревне с жетоном задания.

Мэри не может пропускать поселения с символом (например, ячейки «Возвращение домой») — она останавливается в каждом из них, как обычные игроки. Таким образом, как только Мэри достигнет ячейки «20», она будет перемещаться в каждую следующую ячейку и заканчивать в ней движение.

Если на выкладываемых на поле жетонах наследия будут изображены новые города, они также становятся доступными и для Мэри.



Задания

Если корабль Мэри заканчивает движение в поселении с жетоном задания, положите этот жетон на соответствующую ячейку планшета Автомы (при этом Мэри не платит его стоимость и не получает за него награду). Это же правило распространяется и на жетоны сюжета (которые для Мэри также считаются жетонами заданий). Если в поселении несколько жетонов заданий, Мэри выбирает тот из них, который появился на поле раньше.

Если Мэри берёт жетон задания, её ход немедленно завершается и начинается ваш ход.



Город

Если корабль Мэри заканчивает движение в городе, проверьте, свободна ли ячейка товара на рынке этого города. Если она свободна, возьмите самую левую круглую фишку из нижнего ряда на планшете Автомы и положите её на эту ячейку товара. Если свободных ячеек нет, вместо этого возьмите карту путешествия, лежащую под указанным порядковым номером в области открытых карт (например, 1 означает первую карту слева), и положите её лицевой стороной вниз рядом с планшетом Автомы. После этого выложите на освободившееся место в области открытых карт новую карту из колоды путешествия. Поскольку в ячейках «Возвращение домой» доставлять товары нельзя, находясь в этих поселениях, Мэри всегда будет брать карту из области открытых карт.

После того как Мэри доставила товар или взяла карту, она выполняет остальные действия, указанные на карте Автомы. **Эти действия не зависят от того, в каком городе находится корабль Мэри.**

На картах Автомы могут быть указаны описанные ниже действия.



Мэри получает 1 очко влияния в указанной державе.



Мэри убирает из игры самую левую круглую фишку с планшета Автомы. В раундах 3 и 4 она также получает 4 ПО.



Мэри убирает из игры самую левую круглую фишку с планшета Автомы и получает 4 ПО.



Мэри перемещает своего исследователя на 2 ячейки вперёд. Если в пределах его перемещения находится ячейка с жетоном задания, Мэри перемещает исследователя на эту ячейку и заканчивает движение (все оставшиеся очки движения пропадают). В противном случае она всегда перемещает исследователя по кратчайшему пути. Мэри не получает награды, указанные в ячейках, а также награды за пересечение порогов и достижение последней ячейки дорожки исследования, но она уменьшает потенциальную награду вашего исследователя.



Мэри получает 4 ПО и перемещает своего исследователя на 2 ячейки вперёд. В раундах 3 и 4 она перемещает своего исследователя на 4 ячейки вперёд вместо 2.



Мэри берёт жетон задания из стопки и кладёт его на соответствующую ячейку на планшете Автомы. В раундах 3 и 4 она также получает 4 ПО.



Мэри берёт жетон задания из стопки и кладёт его на соответствующую ячейку на планшете Автомы. Кроме того, она получает 3 ПО.



Мэри выполняет особое действие сражения. Для этого выполните описанные ниже шаги.

- 1) Откройте жетон сражения.
- 2) Определите силу атаки каждой державы с учётом рангов и модификаторов. Сначала вычислите силу атаки державы с учётом рангов: сложите указанную на жетоне силу атаки державы с количеством рангов Мэри в этой державе, а затем вычтите количество ваших рангов в этой державе. Количество рангов — это число, указанное под последней красной лентой, которую достигла фишка влияния на соответствующем счётчике влияния.

Если в верхней части жетона сражения указан модификатор, который изменяет силу атаки державы, примените его (см. раздел «Сражение» на стр. 5). Мэри не платит стоимость и не получает мгновенные бонусы, указанные на жетоне сражения.

После этого Мэри выбирает державу с наибольшей силой атаки с учётом рангов и модификаторов. В случае ничьей Мэри выбирает державу с наибольшей силой атаки, указанной на жетоне сражения (без учёта рангов и модификаторов). Если ничья сохраняется, она выбирает Францию. Если среди претендентов нет Франции, она выбирает Испанию.

3) Затем Мэри присоединяет незанятый город  с наименьшим номером (но не получает награду, указанную в символе флага этого города). Если на поле нет незанятых городов, она присоединяет незанятую деревню с наименьшим номером. Если незанятых деревень на поле тоже нет, Мэри убирает из игры фишку контроля державы, за которую она сражалась. Если вы выполняете действия карты Автомы «Воин», Мэри в дополнение к городу (или деревне) присоединяет ещё одну незанятую деревню по описанным выше правилам.

4) Наконец, Мэри получает награду за сражение: либо 2 очка влияния в державе, за которую она сражалась, либо 3 очка влияния в этой же державе и 2 ПО (в зависимости от того, что указано на разыгрываемой карте Автомы). Положите жетон сражения на соответствующую ячейку на планшете Автомы. Когда фишка Мэри достигнет последнего деления счётчика влияния, она будет получать 2 ПО за каждое деление, на которое должна будет переместить свою фишку влияния дальше.

Дополнительные правила

- Если колода Автомы закончится, перемешайте соответствующую стопку сброса и сформируйте из неё новую колоду.
- Во время промежуточных и итогового подсчётов очков Мэри не покупает карту и не получает 2 ПО.
- Во время получения дохода Мэри получает столько ПО, сколько указано в самом правом символе ПО на счётчике планшета Автомы, над которым нет круглой фишки. В дополнение к этому Мэри получает 1 ПО за каждую карту путешествия, лежащую рядом с планшетом Автомы.



Пример: на момент первого промежуточного подсчёта очков Мэри убрала с планшета Автомы 3 круглые фишки и положила рядом с ним 2 карты путешествий. Таким образом, она получает доход в $2 + 2 = 4$ ПО.

- Если Мэри выполнит задание, указанное на карте сюжета, вы также в конце раунда должны прочитать обратную сторону этой карты.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после четвёртого раунда (так же как и игра с несколькими участниками). Произведите итоговый подсчёт очков также по обычным правилам. Посчитайте ПО за положение фишек влияния Мэри на счётчиках влияния держав так же, как если бы она была обычным игроком. Кроме того, Мэри дополнительно получает ПО по описанным ниже правилам.

- Мэри получает 5 ПО за каждый жетон задания на планшете Автомы.
- Если у Мэри больше жетонов заданий, чем у вас, она получает 10 ПО. Если у Мэри на 3 жетона задания больше, чем у вас, то вместо этого она получает 20 ПО, а если таких жетонов у неё больше как минимум на 4, то вместо этого Мэри получает 30 ПО.
- Подсчитайте, со скольких круглых ячеек  на планшете Автомы Мэри удалось снять круглые фишки. Сравните это число с числом пустых ячеек улучшений корабля на вашем планшете. Если у Мэри больше пустых ячеек, она получает 10 ПО. Если у неё на 3 пустые ячейки больше, чем у вас, то вместо этого она получает 20 ПО, а если таких ячеек у неё больше как минимум на 4, то вместо этого Мэри получает 30 ПО.
- Если исследователь Мэри находится ближе к концу дорожки исследования, чем ваш, она получает 10 ПО. Если исследователь Мэри опережает вашего на 8–10 ячеек, то вместо этого она получает 20 ПО, а если её исследователь опережает вашего как минимум на 11 ячеек, то вместо этого Мэри получает 30 ПО.

Примечание: если исследователи находятся на параллельных ответвлениях дорожки исследования, подсчитайте, сколько ячеек нужно каждому исследователю, чтобы добраться до следующего порога. Исследователь, которому для этого требуется меньше ячеек, считается находящимся ближе к концу дорожки исследования. В случае ничьей Мэри не получает ПО.

Вы побеждаете, если после итогового подсчёта очков у вас окажется больше ПО, чем у Мэри. В случае ничьей побеждает Мэри.

МЭРИ И ЖЕТОНЫ НАСЛЕДИЯ

- **Н4**, **Н7**: Мэри может переместить свой корабль в город, указанный на таком жетоне наследия, или захватить его только в том случае, если её исследователь дошёл до соответствующей этому городу ячейки на дорожке исследования (или переместился дальше неё).
- **Н2**, **Н5**, **Н6**, **Н8**, **Н9**, **Н10**–**Н25**: правила этих жетонов не распространяются на Мэри.
- **Н10**–**Н17**: если один из этих жетонов выкладывается на игровое поле, возьмите 1 круглую фишку из общего запаса и положите на одну из ячеек этого жетона. **Н11**–**Н17**: возьмите вторую круглую фишку из общего запаса и положите на следующую ячейку этого жетона (в соответствии с правилом для игры вдвоём).



ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ

Эта часть правил представляет собой описание используемых в игре символов. Вы можете обращаться к ней во время игры, если у вас возникнут вопросы по некоторым эффектам.

Один и тот же эффект можно получить несколько раз за счёт разных карт. В таком случае эти эффекты суммируются, т. е. эффект каждой карты применяется отдельно. При желании вы можете не применять часть полученных эффектов.

ЭФФЕКТЫ УВЕЛИЧЕНИЯ ДОХОДА

Более подробную информацию об эффектах увеличения дохода вы найдёте на стр. 13.



Переместите вашу фишку уровня на счётчике дохода в дублонах на X ячеек вперёд.



Переместите вашу фишку уровня на счётчике дохода в ПО на X ячеек вперёд.



Если у вас есть указанный жетон атрибута, переместите вашу фишку уровня на соответствующем счётчике дохода (в дублонах или в ПО) на X ячеек вперёд. Если вы получите требуемый жетон атрибута позже, переместите вашу фишку уровня на счётчике дохода в момент получения этого жетона.

ПОСТОЯННЫЕ ЭФФЕКТЫ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



Каждый раз, когда вам нужно оплатить указанными предметами какое-либо действие или эффект (например, выполнение задания или действие деревни), то символ соответствующего предмета на красном фоне



считается одним из требуемых для оплаты предметов, т. е. вам нужно заплатить на 1 предмет меньше. Такой символ считается «постоянным предметом», который у вас всегда есть и который не нужно сбрасывать.



Каждый раз, когда вы покупаете карту, платите на X дублонов меньше (однако стоимость карты не может опуститься ниже 0). Этот эффект также применяется, когда вы делаете вклад в строительство грандиозного сооружения.



Каждый раз, когда вы выполняете действие сражения, получайте 1 очко боевой силы перед его выполнением (1 раз в ход). Если ваша фишка уровня находится на последнем делении счётчика очков боевой силы, этот эффект не применяется.



Каждый имеющийся у вас символ компаса увеличивает награду за выполнение заданий. Вы начинаете игру с 1 символом компаса, который изображён на вашем планшете корабля.



Каждый раз, когда вы перемещаете вашего исследователя, вы можете переместить его дополнительно на 1 ячейку вперёд. Независимо от того, на сколько ячеек переместился ваш исследователь, вы получаете только ту награду, которая указана в ячейке, на которой он остановился.



Каждый раз, когда вы обгоняете исследователя другого игрока, крадите у него 1 ПО (т. е. этот игрок теряет 1 ПО, а вы получаете 1 ПО). Этот эффект применяется, даже если исследователь другого игрока стоит на пустой ячейке задания, а вы пропускаете её. Вы не можете украсть ПО у игрока с 0 ПО.



Каждый раз, когда корабль любого игрока (включая вас) заканчивает своё движение в поселении, в котором у вас есть помощник, вы получаете 1 ПО или 2 дублона (в зависимости от того, что указано на карте). Этот эффект не зависит от того, сколько ваших помощников находится в этом поселении.



В любое время вы можете вернуть 1 матроса из вашего запаса в общий, чтобы получить 2 очка боевой силы. Вы можете применять этот эффект сколько угодно раз.



Если при выполнении действия сражения вы решаете сражаться за указанную страну, немедленно получите 2 очка боевой силы.



Каждый раз, когда вы заменяете фишку контроля страны, вы немедленно получаете 3 ПО.

НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ ДЕРЕВНИ

Если вы купите карту с одним из описанных ниже эффектов, вам станет доступно новое действие деревни. Пометка «В качестве последнего действия деревни» всегда означает, что, если вы выполняете указанное действие, вы теряете все оставшиеся действия деревни, которые могли бы выполнить за текущее основное действие. Это правило распространяется и на выполнение действий деревни, которые вы можете получить при выполнении действий помощников.



В качестве последнего действия деревни заплатите 2 предмета «Карта сокровищ», чтобы получить 2 ПО и переместить вашего исследователя вперёд на 2 ячейки или меньше.



В качестве последнего действия деревни заплатите 2 предмета «Карта сокровищ», чтобы получить 3 дублона и переместить вашего исследователя вперёд на 2 ячейки или меньше.



В качестве последнего действия деревни заплатите 2 предмета «Книга», чтобы получить X дублонов и X ПО.



Заплатите 2 одинаковых товара (не предмета!), чтобы получить 4 дублона.

НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ СРАЖЕНИЯ

Если вы купите карту с одним из описанных ниже эффектов, вам станет доступно новое действие сражения. Каждое из них, как и обычное действие сражения, можно выполнить только 1 раз в ход.



Уменьшите силу атаки на 2, чтобы получить 1 очко влияния в сражающейся державе и X ПО.



Уменьшите силу атаки на 1, чтобы получить 3 дублона, а если у вас есть указанный жетон атрибута, то ещё и 2 ПО.

МГНОВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Эти эффекты применяются только 1 раз — немедленно после покупки и розыгрыша карты.



Получите 2 очка влияния в указанной державе.



Возьмите из запаса указанный жетон атрибута, если у вас его ещё нет. Проверьте, есть ли у вас эффекты увеличения дохода, зависящие от указанного жетона.



Выберите державу. Возьмите 1 фишку контроля этой державы и поместите её в незанятую деревню (т. е. в деревню без фишки контроля) на свой выбор. Если на игровом поле нет незанятых деревень, вы не можете применить этот эффект и не получаете никакой дополнительной награды за присоединение деревни.



Уберите 1 круглую фишку с вашего планшета корабля.



Получите 1 очко влияния в любой державе.



Положите верхний жетон задания из стопки на карту с таким эффектом. Вы можете выполнить это задание в качестве последнего действия деревни по обычным правилам (заплатите его стоимость и получите его награду). Положить жетон задания и выполнить его вы можете только 1 раз.



Получите 1 ПО за каждый жетон сражения на вашем планшете корабля.



Получите 2 ПО за каждого вашего помощника на игровом поле (матросы, находящиеся в вашем или в общем запасе, не учитываются).



Получите 1 ПО за каждый жетон задания на вашем планшете корабля (включая жетоны сюжета).



Получите 2 ПО за каждый имеющийся у вас символ компаса (поскольку вы начинаете игру с 1 символом компаса на вашем планшете корабля, вы получите как минимум 2 ПО).



Возьмите из общего запаса 2 матросов вашего цвета (если они там есть).



Возьмите из запаса жетон атрибута, которого у вас ещё нет. Проверьте, есть ли у вас эффекты увеличения дохода, зависящие от взятого жетона.



Выберите державу. Возьмите 1 фишку контроля этой державы и поместите её в незанятую деревню (т. е. в деревню без фишки контроля) на свой выбор. Переместите вашу фишку влияния на следующий ранг (красную ленту) счётчика влияния этой державы.



Купив карту с таким эффектом, вы можете немедленно поместить на неё любое количество матросов из вашего запаса. Переместите вашу фишку уровня на счётчике дохода в дублонах на 2 деления вперёд за каждого матроса, которого вы поместили на эту карту. В дальнейшем вы уже не сможете ни добавлять новых матросов на эту карту, ни убирать уже размещённых на ней матросов.



Получите X очков боевой силы.



Получите 2 ПО за каждый ваш жетон атрибута.



Получите 3 ПО за каждую державу, в которой у вас есть хотя бы 3 очка влияния.

ДЕЙСТВИЯ ПОМОЩНИКОВ

Каждый раз, когда вы покупаете карту, которая позволяет выполнить действие помощника, вы должны немедленно поместить матроса из вашего запаса в указанное поселение на игровом поле. Если ваш корабль закончит движение в этом поселении, вы сможете в **указанном порядке** выполнить описанное на карте действие.

 Получите 3 ПО и 5 дублонов.

 Возьмите из общего запаса 1 матроса вашего цвета (если он там есть). Уберите 1 круглую фишку с вашего планшета корабля. Выполните 1 действие деревни.

 Получите 1 очко влияния в любой державе. Выполните 2 действия деревни.

 Получите 2 очка боевой силы. Затем вы можете потратить 1–3 очка движения, чтобы переместить ваш корабль. В поселении, в котором ваш корабль закончит движение, выполните ещё одно основное действие. Если вы решите выполнить действие деревни, то определите количество полученных действий деревни по количеству только что потраченных очков движения (1–3).

 Заплатите 3 одинаковых товара, чтобы получить 5 дублонов и выполнить 2 действия деревни.

 Получите 1 очко боевой силы. Уберите 1 круглую фишку с вашего планшета корабля. Выполните 2 действия деревни.

 Получите 2 дублона. Уберите 1 круглую фишку с вашего планшета корабля. Выполните 2 действия деревни.

 Заплатите 3 одинаковых товара, чтобы получить 5 дублонов, 2 ПО и 2 очка боевой силы.

 Заплатите 3 одинаковых товара, чтобы получить 5 дублонов, 2 ПО и 1 очко влияния в любой державе.

 Получите 2 дублона. Переместите вашего исследователя вперёд на 3 ячейки или меньше.

 Получите 4 ПО. Переместите вашего исследователя вперёд на 2 ячейки или меньше.

 Получите 3 дублона. Получите 2 ПО за каждого вашего помощника на игровом поле (матросы, находящиеся в вашем или в общем запасе, не учитываются).

 Получите 1 ПО за каждый жетон сражения на вашем планшете корабля. Выполните 3 действия деревни.

 Получите 3 ПО. Затем вы можете потратить 1–3 очка движения, чтобы переместить ваш корабль. В поселении, в котором ваш корабль закончит движение, выполните ещё одно основное действие. Если вы решите выполнить действие деревни, то определите количество полученных действий деревни по количеству только что потраченных очков движения (1–3).

 Потратьте 2 очка боевой силы (но не матросов), чтобы получить 5 дублонов и выполнить 3 действия деревни.

 Потратьте 2 очка боевой силы (но не матросов), чтобы получить 7 дублонов и выполнить 2 действия деревни.

 Заплатите 3 одинаковых товара, чтобы получить 4 дублона и 4 ПО.

ГРАНДИОЗНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

При подготовке к игре, а также в конце раундов I, II и III открывается 1 карта грандиозного сооружения, лежащая над игровым полем. Каждый раз, когда вы можете купить карту, вы можете вместо этого сделать вклад в строительство грандиозного сооружения (карта которого лежит лицевой стороной вверх). Для этого нужно заплатить указанное на соответствующей карте количество дублонов и поместить на неё матроса из вашего запаса. Вы можете делать вклад в строительство разных грандиозных сооружений, но не можете сделать вклад в строительство сооружения, на карте которого уже есть ваш матрос.

 Возьмите из запаса указанный жетон атрибута, если у вас его ещё нет. Если вы стали первым игроком, сделавшим вклад в строительство этого сооружения, также получите 2 ПО.

 **Аббатство:** в конце игры получите 4 ПО за каждый порог, который пересёк ваш исследователь.

 **Дворец:** в конце игры получите 2 ПО за каждый жетон задания на вашем планшете корабля (включая жетоны сюжета).



Базлика: в конце игры получите 4 ПО за каждого вашего помощника на игровом поле (но не больше 16 ПО).



Цитадель: в конце игры получите 2 ПО за каждое оставшееся у вас очко боевой силы и за каждого матроса, оставшегося в вашем запасе. *Например, если у вас осталось 2 матроса и 3 очка боевой силы, вы получите 10 ПО.*



Церковь: в конце игры получите 3 ПО за каждый ваш жетон атрибута.



Форт: в конце игры получите 2 ПО за каждый жетон сражения на вашем планшете корабля.



Академия: в конце игры получите 2 ПО за каждое ваше улучшение корабля.



Собор: в конце игры дополнительно получите удвоенное количество ПО в соответствии с положением вашей фишки уровня на счётчике дохода в дублонах.



Пример: в конце игры Галина получает 5 ПО в соответствии с положением своей фишки уровня на счётчике дохода в дублонах (см. стр. 10). Если бы она сделала вклад в строительство собора, то получила бы дополнительно 10 ПО.

СТОИМОСТЬ КАРТ

Вы можете купить карту, только если можете заплатить всю стоимость и выполнить все указанные требования.

10 Заплатите указанное количество дублонов в общий запас.

19 Поместите матроса из вашего запаса в указанное поселение — теперь он становится вашим помощником. Если в вашем запасе нет матросов, вы не можете купить эту карту. *Примечание: для покупки такой карты не требуется, чтобы ваш корабль находился в указанном поселении.*

3 Заплатите 3 предмета «Целебные травы».

3 Указанная держава должна иметь как минимум 3 фишки контроля в поселениях на игровом поле (в городах, деревнях и на жетонах наследия).

1 Верните 1 матроса из вашего запаса в общий запас.

1 Поместите 1 матроса из вашего запаса на эту карту.

4 Потратьте указанное количество очков боевой силы (но не матросов).

ОПИСАНИЕ КАРТ ДОСТИЖЕНИЙ

На каждой карте достижений указаны 4 цели. У каждой цели есть 2 способа её выполнения: сверху всегда указывается способ с меньшим числом, а снизу — с большим. В любой момент фазы Б вашего хода вы можете использовать бесплатное действие, чтобы выполнить одну из целей (если при этом выполняется её условие с меньшим требованием) и получить награду: указанное количество дублонов и 1 матроса. Если вы выполнили условие цели с большим требованием, то в дополнение к той же награде вы получаете ещё и указанное количество ПО. Как только вы выполните все 3 цели, получите награду, указанную в нижней части карты достижений (2 дублона и 2 ПО), и переверните эту карту.



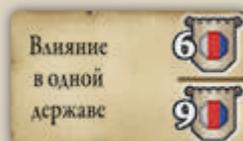
X жетонов сражений

На вашем планшете корабля должно быть не меньше X жетонов сражений.



X жетонов заданий

На вашем планшете корабля должно быть не меньше X жетонов заданий (включая жетоны сюжета).



Влияние в одной державе

У вас должно быть не меньше X очков влияния в одной державе.



Влияние в двух державах

У вас должно быть не меньше X очков влияния в двух державах (в каждой, а не в сумме!).



X улучшений корабля

У вас должно быть выполнено не меньше X улучшений корабля.



Дорожка исследования

Ваш исследователь должен пересечь указанный порог.



X жетонов атрибутов

У вас должно быть не меньше X жетонов атрибутов.



X помощников

У вас должно быть не меньше X помощников на игровом поле.

ОПИСАНИЕ КАРТ СЮЖЕТА

Каждый раз, когда вы открываете новую карту сюжета, немедленно выполняйте её инструкции (если только вы не открыли её во время итогового подсчёта очков — в этом случае её инструкции выполняются в начале следующей игры).

Ниже описаны возможные варианты инструкций на картах сюжета.

Сюжет: **15**

Возьмите верхний жетон сюжета из стопки и положите его лицевой стороной вверх рядом с указанным поселением.

Задания: **16** (1–4), **19** (4)

Возьмите нужное количество жетонов заданий из стопки (в зависимости от количества игроков) и положите их лицевой

сторонай вверх рядом с указанными поселениями.

Пример: при любом количестве игроков (1–4) положите 1 жетон задания рядом с поселением **16**. Если в партии участвуют 4 игрока, положите ещё один жетон задания рядом с поселением **19**.

Положите в стопку сброса карты **90** и **91**.

Возьмите из стопки сюжета карты с указанными номерами и положите их в стопку сброса карт путешествия (рядом с соответствующей колодой). В следующей игре (или даже в этой, если у вас закончится колода путешествия) эти карты будут замешаны в колоду путешествия.

Прочитайте карту **05**.

Положите карту сюжета с данной инструкцией на соответствующую ячейку на игровом поле. Затем немедленно возьмите из стопки сюжета карту с указанным номером, прочтите её и выполните её инструкции. Положите эту карту также на соответствующую ячейку на игровом поле.

Положите на игровое поле жетон **H12**.

Возьмите из запаса указанные жетоны наследия и положите их на соответствующие им места на игровом поле. Обычно на карте сюжета вы

Жетоны наследия: **H25**, **H13**

также встретите новые правила, касающиеся этих жетонов наследия. Более подробное описание всех жетонов наследия вы найдёте на стр. 24.

Карты: **90–92**

Возьмите из стопки карты с указанными номерами и замешайте их в колоду путешествия.

СТОИМОСТЬ И НАГРАДЫ ЗАДАНИЙ, УКАЗАННЫХ НА КАРТАХ СЮЖЕТА

На некоторых картах сюжета также могут быть указаны задания, которые можно выполнить. Для этого ваш корабль должен находиться в поселении с соответствующим жетоном сюжета и вам нужно заплатить указанную на карте стоимость. Если оба эти условия выполнены, вы получите указанную на карте награду вместе с самим жетоном сюжета. Помните, что после этого не нужно сразу выкладывать новый жетон сюжета — это происходит только в конце раунда.



В описании каждого задания карты сюжета слева от фигурной скобки указываются её стоимость, а справа — награда.

Стоимость заданий (на жетонах заданий и картах сюжета)



Потратьте 1 или 2 очка боевой силы (но не матросов).



Заплатите указанными предметами, т. е. сбросьте с руки 2 карты с соответствующими символами предметов.



Заплатите 2 дублона.



В фазе А этого хода вы потратили не меньше 4 очков движения на перемещение корабля.



Верните 1 матроса из вашего запаса в общий запас.



Заплатите указанными товарами, т. е. сбросьте с руки 2 карты с соответствующими символами товаров.

Награды заданий (на жетонах заданий и картах сюжета)



Возьмите жетон сюжета с игрового поля и положите его на самую левую пустую ячейку счётчика заданий на вашем планшете корабля.



Получите указанное количество дублонов.



Получите указанный бонус (дублоны или ПО) за каждый имеющийся у вас символ компаса (только 1 раз при выполнении задания).



Получите 1 очко влияния в любой державе.



Возьмите из общего запаса 1 матроса вашего цвета (если он там есть).



Получите указанное количество очков боевой силы. Если ваша фишка уровня достигла последнего деления счётчика боевой силы, то вы больше не получаете очков боевой силы.



Получите 2 очка влияния в Испании.



Уберите из игры соответствующий жетон наследия с символом черепа (НЗ или Н20–Н23). Если вы убрали из игры жетон НЗ, немедленно возьмите из коробки жетоны городов, соответствующие количеству игроков, случайным образом выберите один из них и разместите его в Картахене.



Уберите 2 круглые фишки с вашего планшета корабля.



Получите X ПО.



Немедленно выполните действие сражения.



Переместите вашего исследователя вперёд на 2 ячейки или меньше.

ЖЕТОНЫ НАСЛЕДИЯ

В ходе кампании будут появляться новые возможности, которыми вы сможете воспользоваться, или препятствия, которые вам нужно будет преодолевать. И то и другое представлено в игре жетонами наследия. На многих картах сюжета вы будете встречать указания положить на игровое поле жетон наследия. В таких случаях берите указанный жетон наследия и кладите его на соответствующее ему место на игровом поле.

В режиме кампании жетоны наследия остаются в игре на протяжении нескольких партий. В конце игры сложите все находящиеся на игровом поле жетоны наследия в архив (синий пакетик), а в начале следующей игры верните их на игровое поле.

Некоторые эффекты убирают жетоны наследия из игры. В таких случаях возвращайте указанные жетоны в коробку, но имейте в виду, что в последующих играх они могут понадобиться снова.

В игре может возникнуть редкая ситуация, когда 2 карты сюжета добавляют на игровое поле один и тот же жетон наследия. В этом случае используйте правила, описанные на карте сюжета с бóльшим номером в правом нижнем углу, а карту с меньшим номером уберите из игры.

На следующей странице показано, на какие места игрового поля выкладываются жетоны наследия, а также приведены пояснения к связанным с ними правилам. Мы рекомендуем читать описание жетона наследия только после того, как вы получите указание положить его на игровое поле.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Александр Пфистер

Редактор: Ральф Бинерт

Правила: Маркус Мюллер

Дизайн: Fiore GmbH

Иллюстрации: Fiore GmbH, АLINE КИРМАН



Особая благодарность выражается Гжегожу Кобеле, Анатолию Дундару, Себастьяну Венцлаффу, dlp games, Хесусу Санчесу Лопесу и Трэвису Д. Хиллу за их полезные замечания.

Также выражается отдельная благодарность издательству What's Your Game за разрешение использовать фигурку помощника. И большое спасибо всем, кто тестировал эту игру!

Комментарий от автора и издателя: мы хотели напомнить всем игрокам, что жадность и стремление к безграничной власти европейских держав обернулись ужасной трагедией для жителей стран Карибского бассейна в тот исторический период, о котором рассказывает эта игра.

К сожалению, жестокое обращение с коренными народами, работорговля и другие проявления бесчеловечности были тогда в порядке вещей. В игре используется «абстрактный» подход, затрагивающий лишь отдельные исторические аспекты, и это приводит к тому, что у игроков может создаться излишне романтизированное представление о том времени. Однако все должны понимать, что никакой романтики в жизни большинства людей не было, — это было время угнетения и неравенства.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова

Переводчик: Джей

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Н1 Пуэрто-Кабесас превратился из небольшого поселения в настоящий город. Немедленно положите жетон задания из стопки лицевой стороной вверх на ячейку задания на этом жетоне. В качестве действия города вы можете по обычным правилам доставить товар на городской рынок (если есть хотя бы 1 пустая ячейка товара), а затем выполнить задание. Положите жетон задания на ваш планшет корабля. Затем положите на пустую ячейку задания новый жетон задания из стопки. Если в деревне находилась фишка контроля державы, переместите её на ячейку флага на этом жетоне наследия.

Н2 Н8 Н18 Перемещение по этому маршруту становится затруднительным. Чтобы переместить корабль по стрелке с таким жетоном наследия, нужно потратить 3 очка движения (вместо 1). Помните, что за 1 ход вы можете потратить не больше 7 очков движения.

Н6 Как только в игре появляется серебряный флот (т. е. жетон **Н6**), участникам становится доступно новое действие сражения — сопровождение серебряного флота. Уменьшите силу атаки на 10 или 11 и поместите фишку контроля сражающейся державы на ячейку с соответствующим числом на этом жетоне наследия. Получите 3 очка влияния в этой державе и 8 дублонов. Фишки контроля держав на этом жетоне не могут быть заменены. После того как обе ячейки будут заняты, это действие сражения становится недоступным до конца партии.

Н10–Н17 Эти жетоны выкладываются поверх соответствующих поселений на игровом поле. Если ваш корабль заканчивает движение на одном из таких жетонов, вы можете перед выполнением основного действия заплатить указанную стоимость, чтобы получить награду (она есть не на всех жетонах) и переместить 1 крупную фишку с вашего планшета корабля на пустую ячейку на этом жетоне (на жетоне **Н10** не указана стоимость, поэтому ничего платить не надо). Если вы таким образом завершите улучшение вашего корабля, то можете с этого же момента им пользоваться.

Затем выполните ваше основное действие по обычным правилам. Таким образом, эти жетоны наследия позволяют получить дополнительные бонусы в дополнение к основному действию. После того как последняя ячейка на жетоне будет заполнена, никто из игроков больше не сможет использовать этот жетон. В конце раунда, в котором это произошло, проверьте, выполнены ли условия каких-либо карт сюжета. Если такие карты есть, то игрок, завершивший раунд, зачитывает оборотные стороны этих карт сюжета.

В конце игры снимите все круглые фишки с жетонов наследия, оставшихся незаполненными, и уберите эти жетоны вместе с соответствующими картами сюжета в архив. В начале следующей игры прочитайте эти карты сюжета и выполните их инструкции.

Н25 Игрок, чей корабль закончил движение в этом поселении, получает 6 ПО.

Н20–Н23 Если ваш корабль закончил движение в таком поселении, вы не можете выполнять в нём действия деревни, но можете выполнять в нём остальные основные действия (действия помощника, выполнение задания).

Н3 Из-за эпидемии многие жители покинули Картахену. Вы больше не можете выполнять в Картахене действия города и деревни в качестве основных действий (см. **Н20–Н23**). Когда вы выкладываете этот жетон наследия на игровое поле, уберите из игры жетон города, находящийся в Картахене.

Если в этом поселении находилась фишка контроля державы, уберите её из игры. Пока жетон **Н3** находится на игровом поле, в Картахену нельзя помещать фишки контроля.

Н4 Появился новый город! Вы сможете переместить в него ваш корабль или поместить в него фишку контроля державы только после того, как ваш исследователь достигнет соответствующей этому городу 4-й ячейки дорожки исследования (или переместится дальше). В качестве действия города вы можете сначала доставить товар (так же, как и по обычным правилам). Затем вы можете выполнить 2 действия деревни и по желанию вернуть 1 матроса из вашего запаса в общий, чтобы получить 5 ПО. Перемещение в этот город из поселения **9** и из этого города в поселение **10** стоит 3 очка движения.

Н5 Если ваш корабль закончил движение в этом поселении, то перед выполнением основного действия возьмите 1 матроса вашего цвета из общего запаса (независимо от того, какое основное действие вы будете выполнять).

Н11 Для этого жетона действует ещё одно правило (в дополнение к правилам, описанным для жетонов **Н10–Н17**): если ваш корабль во время перемещения не останавливается в поселении на этом жетоне, вы должны заплатить 2 дублона. Если вы не можете это сделать, то должны закончить своё движение на этом жетоне. Если ваш корабль заканчивает движение на этом жетоне, вы можете выполнить основное действие по обычным правилам.

Н7 Появился новый город! Вы сможете переместить в него ваш корабль или поместить в него фишку контроля державы только после того, как ваш исследователь достигнет соответствующей этому городу 11-й ячейки дорожки исследования (или переместится дальше). В качестве действия города вы можете сначала доставить товар (так же как и по обычным правилам). Затем получите 3 очка боевой силы и немедленно выполните действие сражения. Вы можете переместиться в этот город из поселения **11** и из этого города в поселение **12**.

Н9 Как только в игре появляется золотая шахта (т. е. жетон **Н9**), участникам становится доступно новое действие сражения — захват золотой шахты. Вы сможете выполнить это действие сражения только после того, как ваш исследователь достигнет соответствующей шахте 5-й ячейки дорожки исследования (или переместится дальше).

Уменьшите силу атаки на 8 и поместите фишку контроля сражающейся державы на ячейку «8» на этом жетоне наследия. Получите 12 дублонов. Фишка контроля державы на этом жетоне не может быть заменена. После того как данная ячейка будет занята, это действие сражения становится недоступным до конца партии.

