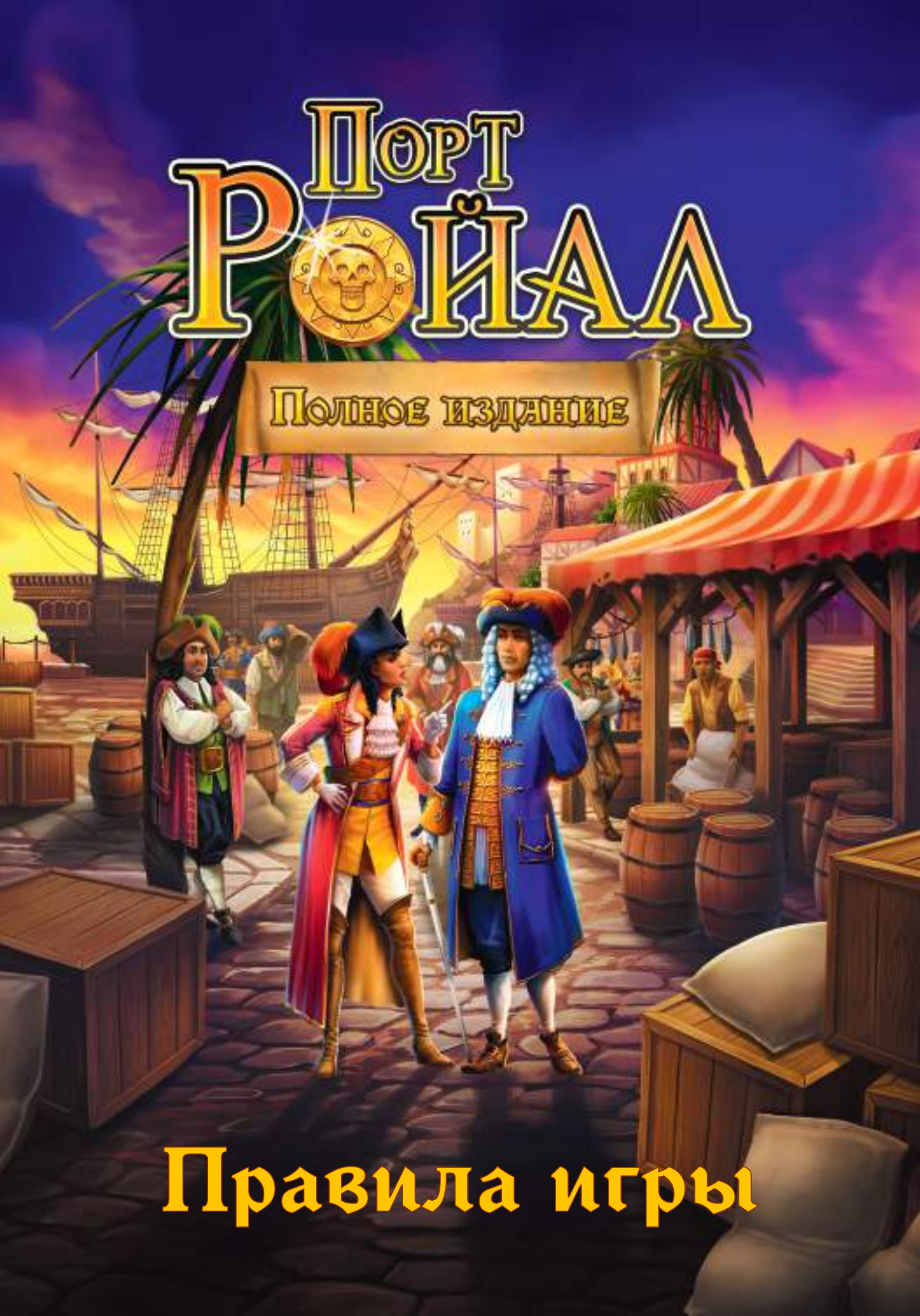

Порт Ройал
Полное издание
Правила игры

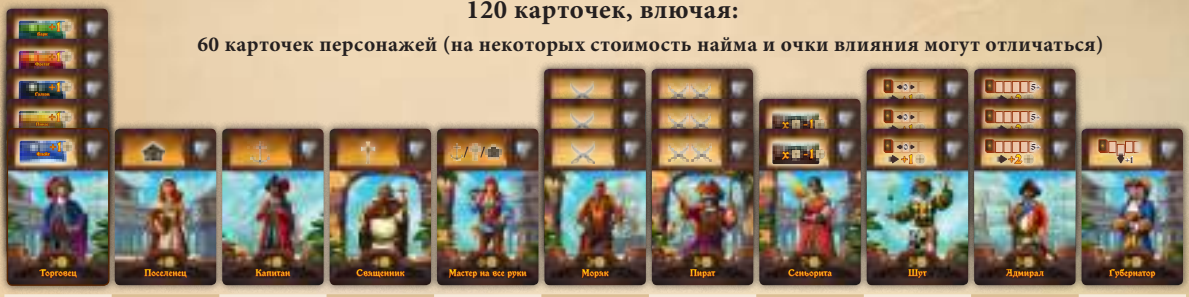
Добро пожаловать в Порт-Ройал!
Здесь каждый хочет поймать удачу за хвост, заключить сделку всей жизни и стать обладателем несметных сокровищ. Отправьтесь в захватывающее путешествие и станьте достойным соперником в борьбе за куш или примите участие в увлекательной истории из 5 глав!

Состав игры

Базовая игра «Порт-Ройал» (2-5 игроков)

120 карточек, влючая:

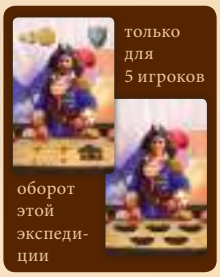
60 карточек персонажей (на некоторых стоимость найма и очки влияния могут отличаться)



10 торговцев	5 поселенцев	5 капитанов	5 священников	3 мастера на все руки	10 моряков	3 пирата	4 сеньориты	5 шутов	6 адмиралов	4 губернатора

6 экспедиций

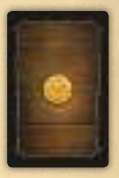




4 налога

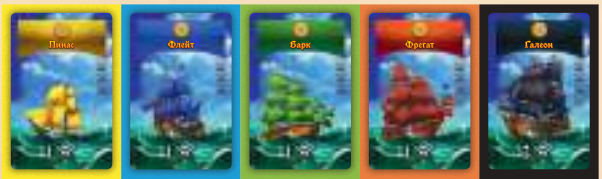


(по 2 каждого вида)



Оборот всех карточек

50 кораблей, по 10 каждого цвета:



Желтый пинас	Синий флейт	Зеленый барк	Красный фрегат	Черный галеон
4× 1	4× 1	4× 1	3× 1	3× 2
3× 2	3× 2	3× 3	3× 3	3× 4
3× 4	3× 5	3× 5	2× 6	2× 7
			2×	2×

Промо-карточки «Азартный игрок»

4 карточки

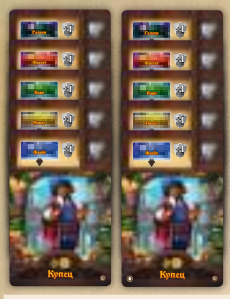


Эти 4 карточки помечены буквой P в нижнем правом углу.

Немного из истории:
Действие игры «Порт-Ройал» происходит в вымышленном мире, но основанном на реальной истории Карибского бассейна XVI–XVII веков. Порт-Ройал – в действительности существовавший город, основанный на Ямайке в 1518 году и почти полностью разрушенный землетрясением в 1692 году. Его история тесно связана с эпохой колонизации – этой черной страницей в истории Европы.

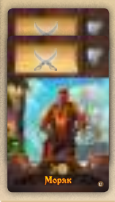
«Порт-Ройал. Полный вперед!» (2-4 игрока) – отдельная игра, которую можно комбинировать с базовой.

60 карточек, включая:

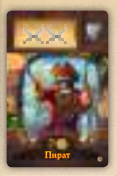


10 купцов

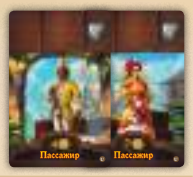
32 карточки персонажей
(на некоторых стоимость найма и очки влияния могут отличаться)



10 моряков



2 пирата

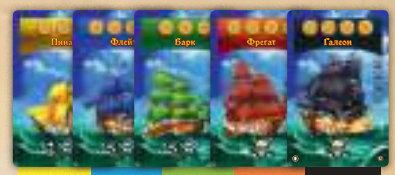


10 пассажиров (по 5 мужчин и женщин)

3 налога



25 кораблей, по 5 каждого цвета



2×1	2×1	2×1	2×1	2×2
2×2	1×2	1×3	1×3	1×4
1×4	2×5	2×5	1×6	1×7
			1×	1×

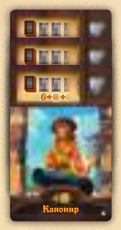
Карточки из игры «*Порт-Ройал. Полный вперед!*» помечены буквой **U** в нижнем правом углу.

Дополнение «Еще один контракт» (1-5 игроков)

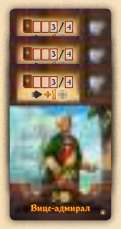


5 клерков

14 карточек персонажей

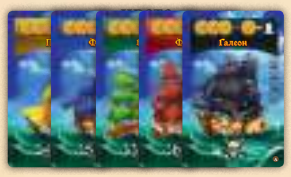


4 канонира



5 вице-адмиралов

10 кораблей, по 2 каждого цвета



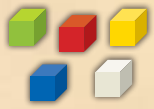
2	1	1	1	2
4	5	3	6	

18 больших карточек контрактов



Карточки из дополнения «*Еще один контракт*» помечены буквой **A** в нижнем правом углу.

Для этого дополнения вам понадобятся деревянные фишки: по 3 одного цвета для каждого игрока.

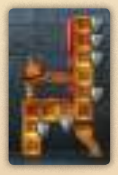


Дополнение «Приключение начинается» (1-4 игрока)

5 двусторонних карточек героев



4 карточки короны



1 двусторонняя карточка-памятка «*Совместная победа*»



16 карточек событий



лицевая сторона *оборот*

39 карточек



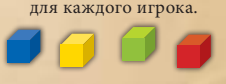
лицевая сторона *оборот*

55 карточек сюжета



лицевая сторона: сюжет *оборот: задание*

Для этого дополнения вам понадобятся деревянные фишки: по 5 одного цвета для каждого игрока.



Заметки по размещению компонентов в коробке:
3 нижних отдела предназначены для следующих карточек: из базовой игры – слева, «*Еще один контракт*» – в центре, и «*Приключение начинается*» – справа.

В верхней половине левый отдел предназначен для карточек «*Полный вперед!*», рядом с ним размещаются промо-карточки.
В правый отдел кладутся деревянные фишки, а сверху на них – большие карточки контрактов из дополнения «*Еще один контракт*».

Базовая игра

Подготовка к игре

Сначала найдите специальную карточку экспедиции (единственная игровая карточка без монеты на обороте). Если в игре участвуют **меньше 5 игроков**, уберите ее в коробку. Если **в игре 5 игроков**, положите ее в центр стола.

Перемешайте все оставшиеся карточки и положите их лицом вниз на стол. Это **колода**. Оставьте рядом с ней место для стопки сброса (карточки сбрасываются лицевой стороной вверх). Каждому игроку раздайте по 3 карточки оборотом вверх (с изображением монеты) – это его **личная игровая зона.**

Важное замечание касательно карточек: на лицевых сторонах карточек изображены различные корабли, персонажи, налоги и экспедиции. На обороте каждой карточки нарисована золотая монета. Каждый раз, получая монеты, игрок берет соответствующее количество верхних карточек из колоды и, не глядя на лицевую сторону, кладет их в свою игровую зону. Каждая такая карточка равна 1 монете в распоряжении этого игрока.



Цель игры

При помощи своих кораблей зарабатывайте монеты, с помощью которых вы сможете нанять различных персонажей, обладающих полезными способностями.

Они, вместе с экспедициями принесут вам очки влияния, которые и нужны для победы в «Порт-Ройале».

Ход игры

Первым игроком становится тот, кто последним был на море. Начиная с него и далее по часовой стрелке, каждый игрок становится активным игроком.
Активный игрок **по порядку** выполняет **2 фазы** хода (но иногда вторая фаза пропускается). Во время второй фазы, после завершения активным игроком своих действий, все неактивные игроки получают возможность совершить действия в том же порядке (по часовой стрелке, начиная слева от активного игрока).

Затем следующий игрок становится активным.

2 фазы хода:
1. **Открытия:** тяните карточки из колоды и размещайте их в гавани.
2. **Торговля и наём**: возьмите карточки из гавани.

Фаза 1: Открытия

Сначала активный игрок должен открыть карточку (взять с верха колоды и положить ее лицом вверх в центре стола) – так образуется **гавань**. Теперь игрок должен решить: открыть еще одну карточку или остановиться. Он может продолжать открывать карточки до тех пор, пока сам не захочет остановиться или пока не откроет корабль такого же цвета, какой есть уже в гавани – в этом случае игрок обязан остановиться и пропустить остаток своего хода (подробнее на стр. 5).
В базовой игре 4 типа карточек:

- **персонажи;**
- **корабли;**
- **экспедиции;**
- **налоги.**

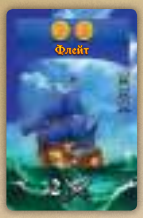
Если игрок открывает карточку **персонажа**, она кладется в **гавань**. У каждого персонажа есть способность, отображенная в верхней части карточки, а также изображение щита с количеством очков влияния.

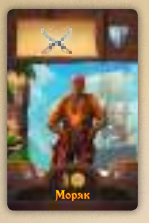
Карточки персонажей подробно рассматриваются на стр. 8 и 9.
Если открыта карточка **корабля**, активный игрок может положить ее в **гавань** в качестве возможного источника дохода.
Вместо этого игрок может **потопить корабль**, положив его карточку в стопку сброса. Чтобы это сделать, в личной зоне игрока должен находиться хотя бы 1 **моряк** и/или **пират** с символом . Вдобавок к этому общее число **сабель** у моряков/пиратов должно быть больше или равно количеству на карточке корабля. Если условие выполняется, карточку корабля можно положить в стопку сброса (вместо гавани, при этом монеты, изображенные на парусе корабля, игрок не получает). Если условие не выполнимо –потопить корабль нельзя и игрок обязан положить его в гавань. Потопить можно только тот корабль, который только что взят из колоды, и никогда нельзя потопить корабль с символом черепа на нем.

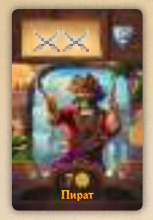
Сабли никогда не тратятся, поэтому можно использовать их несколько раз за ход.

Примечание: на каждой карточке корабля указано, сколько сабель может быть у кораблей этого цвета.



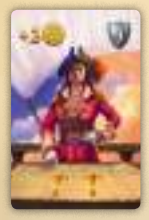
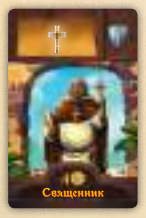


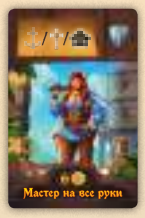




Пример: *Дейви Джонс хочет потопить флейт с 2 ⚔. Т.к. его моряк дает ему 1 ⚔ и его пират добавляет еще 2 ⚔, у него в сумме 3 ⚔ – это победа. Он может потопить флейт, отправив его в стопку сброса.*

Если открыта карточка **экспедиции**, игрок кладет ее в центр стола, но **отдельно** от **гавани**. Эта карточка экспедиции остается там до тех пор, пока **активный** игрок не объявит, что хочет завершить экспедицию (т. е. может выполнить ее условия).
Чтобы **выполнить условия** экспедиции (они указаны внизу карточки), игрок должен **сбросить из своей игровой зоны карточки персонажей с соответствующими способностями**. Затем он может положить эту карточку экспедиции в свою игровую зону и взять столько монет из колоды, сколько указано на карточке экспедиции. Во время своего хода активный игрок может завершить любое количество экспедиций.



Пример: *Активный игрок Билл хочет завершить экспедицию, в требованиях которой указано 2 ✝. Для этого он сбрасывает своего священника ✝ и мастера на все руки. Он кладет в свою зону карточку экспедиции и получает 2 монеты из колоды.*

Если открыта карточка **налога**, то каждый игрок, у которого в этот момент 12 или больше монет, должен сбросить половину своих монет (с округлением в меньшую сторону): например, игрок с 12 или 13 монетами потеряет 6 монет – они кладутся в стопку сброса. После этого, в зависимости от открытой карточки налога, игрок с **наибольшим количеством сабель** или игрок с **наименьшим количеством влияния** получает 1 монету. В случае равенства (например, не осталось игроков с саблями или очками влияния) все игроки, претендующие на награду, получают по 1 монете.

После того как действие карточки налога разыграно, она перекладывается в стопку сброса, и игра продолжается в обычном режиме.



Игрок с наименьшим (min) количеством очков влияния получает 1 монету.



Игрок с наибольшим (max) количеством сабель получает 1 монету.

Игрок может остановиться в любой момент и больше не открывать карточки – тогда он переходит ко *второй фазе*. Как только игрок начал *вторую фазу*, он **не может** вернуться к *первой фазе*.

Игрок может продолжать *первую фазу* до тех пор, пока не откроет **корабль того же цвета**, что уже есть в гавани, и который он **не может потопить**. Если это произошло, игрок обязан **сбросить** все карточки **из гавани**. Не забудьте, что экспедиции не считаются гаванью и поэтому не сбрасываются.

Это означает, что *вторая фаза «Торговля и наём»* пропускается. Вместо этого все игроки получают по 1 монете из колоды за каждого шута в их игровых зонах. Перед тем как закончить ход, активный игрок все еще может выполнить условия экспедиций.

После этого следующий по часовой стрелке игрок становится активным и начинает *первую фазу «Открытия»*.

Если колода закончится, перемешайте сброс и сформируйте из него новую колоду (положив карточки стопкой лицом вниз).



Фаза 2: Торговля и наём

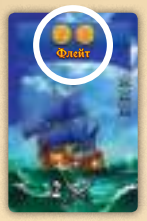
В этой фазе **активный игрок** может **взять от 1 до 3** карточек из гавани. Затем **все остальные** игроки по очереди могут **взять по 1 карточке** из гавани. Сколько именно карточек может взять активный игрок, определяется количеством кораблей разных цветов в гавани:

- 0-3 кораблей разных цветов – возьмите 1 карточку из гавани;
- 4 корабля разных цветов – возьмите 2 карточки из гавани;
- 5 кораблей разных цветов – возьмите 3 карточки из гавани.

Карточки берутся по одной, поэтому способность только что взятой карточки может быть немедленно применена, прежде чем будет взята новая карточка.

Торговля

Игрок **берет 1 корабль** из гавани и кладет его в стопку сброса. Он **получает** столько монет, сколько указано на парусе в верхней части сброшенной карточки.

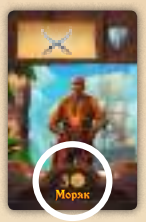


Пример: *Гиббс берет флейт из гавани, кладет его в стопку сброса и получает 2 монеты.*



Наём

Чтобы **нанять 1 персонажа,** игрок должен **заплатить** столько монет, сколько указано в нижней части карточки персонажа, которого он хочет нанять (положите соответствующее количество карточек монет лицом вверх в стопку сброса). Он кладет карточку персонажа в свою игровую зону и с этого момента может использовать способность, указанную в верхней части карточки (**слева** от щита). Все способности разъяснены на стр. 8 и 9.



Пример: *Джек решает нанять моряка. Он платит 3 монеты (кладет 3 карточки монет из своей зоны в стопку сброса), и забирает моряка в свою игровую зону.*

Как только активный игрок закончил брать карточки (1 или больше кораблей или персонажей), другие игроки в порядке очереди могут взять по 1 карточке (если это возможно) – по часовой стрелке и согласно тем же правилам взятия карточек. Однако каждый игрок, который берет таким образом карточку, должен **заплатить активному игроку 1 монету** в качестве компенсации. Если взят корабль, компенсацию можно выплатить из дохода, полученного с этого корабля.

После того как все игроки воспользовались правом взять по 1 карточке, оставшиеся в гавани карточки сбрасываются. Обратите внимание: в зависимости от количества карточек в гавани, не всем игрокам может достаться карточка!

Теперь следующий игрок по часовой стрелке становится активным и начинает *первую фазу «Открытия»*.

Пример: *Ход Джека. Во время своей фазы «Открытия» он положил 5 карточек в гавань. 4 из них – это корабли разных цветов, что позволяет ему взять 2 карточки. Во-первых, он берет и сбрасывает корабль, который приносит ему 3 монеты. Затем он тратит монеты, чтобы нанять 1 персонажа. Теперь все остальные могут взять по карточке, если это возможно. Дейви Джонс решает взять один из оставшихся кораблей. Он выбирает 1 корабль, кладет его в стопку сброса и берет соответствующее количество монет, а затем платит 1 монету Джеку в качестве компенсации. После того как все остальные игроки получат возможность взять по 1 карточке, оставшиеся в гавани карточки сбрасываются.*

Конец игры

Конец игры объявляется, как только один из игроков наберет **12 очков влияния** в своей игровой зоне. При этом игроки должны доиграть текущий круг (т.е. до тех пор, пока игрок справа от первого игрока не побывает активным).

Победителем становится тот, у кого **больше всего очков влияния** в его игровой зоне. В случае равенства побеждает тот претендент, у кого больше монет. Если равенство сохраняется, претенденты делят победу.

Вариант окончания игры

В качестве варианта окончания игры игроки могут следовать следующим правилам (договоритесь об этом до начала партии):

Конец игры объявляется, как только один из игроков наберет 12 очков влияния **и** при этом в его игровой зоне будет **хотя бы 1 экспедиция**. Все остальные правила работают как обычно. Победителем становится тот, у кого больше всего очков влияния и как минимум 1 экспедиция. В случае равенства следуйте обычным правилам, описанным выше.

Порт-Ройал. Полный вперед!

*«Порт-Ройал. Полный вперед!» – это отдельная быстрая игра для **2-4 игроков**. Она идеально подходит для того, чтобы разложить партию во время путешествия по суше и по морю, или для того, чтобы вовлечь новичков в хитросплетения торговли и найма. Также можно добавить в состав базовой игры карточки из этого набора, чтобы ваши приключения в Порт-Ройале стали разнообразнее!*

Комбинирование «Порт-Ройал. Полный вперед!» и базовой игры: можете добавить все карточки из этого набора с символом ⬇ в нижнем левом углу (это: 5 торговцев, 5 пассажиров и 10 кораблей).

Перед началом партии прочитайте правила базовой игры *«Порт-Ройал»*. Во время игры в *«Полный вперед!»* применяйте все правила базовой игры, **кроме**:

Подготовка к игре

Возьмите все карточки из набора *«Полный вперед!»* (все они помечены буквой U в правом нижнем углу). Перемешайте карточки и положите их лицом вниз на стол. Это **колода**. Оставьте рядом с ней место для стопки сброса (карточки сбрасываются лицевой стороной вверх). Каждому игроку раздайте по 3 карточки оборотом вверх (с изображением монеты) – это его личная игровая зона.

Цель игры

В отличие от базовой игры, здесь **нет экспедиций**. Чтобы нанять моряков, пиратов, торговцев и пассажиров для добычи очков влияния, игрокам придется зарабатывать монеты с помощью кораблей.

Ход игры

Фаза *«Торговля и наём»* проходит так же, как в базовой игре, но с двумя исключениями: игнорируйте правила для **экспедиций** и используйте новые правила для карточек **налогов**.



Если открыта карточка налога, то каждый игрок, у которого в этот момент **9 или больше монет** в своей игровой зоне, должен сбросить свои **монеты до 8**. Затем игрок с **наименьшим количеством очков влияния** получает **1 монету**. В случае равенства (даже если очков влияния нет ни у кого) все игроки, претендующие на награду, получают по 1 монете.

Конец игры

Конец игры объявляется, как только один из игроков наберет 8 или больше очков влияния.

При этом игроки должны доиграть текущий круг (т.е. до тех пор, пока игрок справа от первого игрока не побывает активным). Победителем становится тот, у кого больше очков влияния в его игровой зоне. В случае равенства побеждает тот из претендентов, у кого больше монет. Если равенство сохраняется, претенденты делят победу.



Способности персонажей

Способности персонажей указаны в верхней части карточки (**слева** от щита). Очки влияния, которые игрок получает за него, указаны на щите в верхней части карточки. В любой момент, когда игрок совершает действие – как активный или неактивный – он может активировать любые способности персонажей в своей игровой зоне (но может и более одного раза, если у него есть несколько копий одной карточки). Если у игрока несколько одинаковых персонажей, их способности складываются. Например, если у игрока две **сеньориты**, он может нанять персонажа со скидкой в 2 монеты.

Священник / Капитан / Поселенец (по 5 карточек) / Мастер на все руки (3 карточки)



Карточки этих персонажей можно сбрасывать, чтобы выполнять условия экспедиций. Полотнища со способностями на этих карточках затенены. На карточке мастера на все руки изображены способности всех трех персонажей – а значит она может быть сброшена либо вместо карточки священника, либо капитана, либо поселенца.

Торговец (по 2 каждого цвета)



Игрок получает 1 дополнительную монету за каждого торговца в личной зоне, если его цвет совпадает с цветом только что открытого корабля.

Адмирал (6 карточек)



Когда наступает ваша очередь брать карточки во время *второй фазы «Торговля и наём»* и на момент начала вашего хода **в гавани лежит 5 и более карточек**, немедленно **возьмите по 2 монеты за каждого адмирала в вашей игровой зоне**. Помните, что карточки *налогов и экспедиций* **не считаются** находящимися в гавани.

Неактивные игроки также получают по 2 монеты за каждого адмирала, если в начале их хода в гавани все еще лежит 5 и более карточек.

Только что нанятый адмирал не приносит монет (т.к. если игрок нанял персонажа, то это уже не начало его хода).

Шут (5 карточек)



Когда наступает ваша очередь брать карточки во время *второй фазы «Торговля и наём»* и в начале вашего хода **гавань пуста**, вы немедленно получаете 1 монету за каждого шута в вашей игровой зоне. Карточки *налогов и экспедиций* **не считаются** находящимися в гавани.

Если *вторая фаза «Торговля и наём»* пропущена, все игроки (включая активного) получают по 1 монете **за каждого шута** в своей игровой зоне.

Только что нанятый шут не приносит монет (т.к. если игрок нанял персонажа, то это уже не начало его хода).

Губернатор (4 карточки)



Когда наступает ваша очередь брать карточки во время *второй фазы «Торговля и наём»*, вы можете взять 1 дополнительную карточку из гавани за каждого губернатора в вашей игровой зоне. Если вы неактивный игрок, вы обязаны заплатить активному игроку 1 монету в качестве компенсации за каждую взятую карточку.

Только что нанятый губернатор не позволяет вам взять дополнительную карточку (т.к. если игрок нанял персонажа, то это уже не начало его хода).

Сеньорита (4 карточки)



Стоимость найма персонажей уменьшается на 1 монету за каждую сеньориту в личной зоне игрока. Стоимость найма никогда не может быть меньше 0.

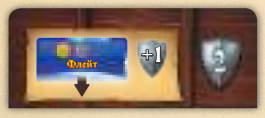


Моряк (10) и пират (3) ПЛЮС моряк (10) и пират (2) из игры «Порт-Ройал. Полный вперед!»



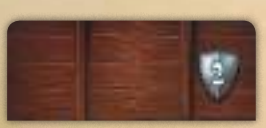
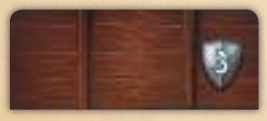

Сабли, изображенные на карточках этих персонажей, можно использовать для потопления кораблей *(см. фаза 1 «Открытия»)*.

Купец (по 2 каждого цвета, только в «Порт-Ройал. Полный вперед!»)



Каждый раз во время *второй фазы «Торговля и наём»*, когда игрок получает монеты за корабль того же цвета, что и один из его купцов, он кладет этот корабль в свою зону **под карточку соответствующего купца** вместо стопки сброса. Каждый такой корабль приносит 1 очко влияния.

Пассажир (10 карточек)

У пассажиров нет никаких способностей, но они приносят очки влияния.

Промо-карточка «Азартный игрок»



Азартный игрок склонен к риску ради острых ощущений и шанса испытать удачу! Даже если вы сами не азартны, эта карточка увеличит темп игры. Карточку *азартного игрока* можно добавить в колоду базовой игры.

Один раз *в фазу «Открытия»*, будучи **активным игроком**, вы можете использовать карточку азартного игрока, чтобы открыть сразу 4 карточки из колоды и положить их в гавань. Открывая эти карточки, вы не можете топить корабли, но обязаны разыгрывать карточки налогов и экспедиций как обычно.

Если после этого в гавани есть...

- ...хотя бы 2 корабля одного цвета, вы обязаны немедленно закончить свой ход. Как обычно, вы пропускаете *вторую фазу «Торговля и наём»*.

- ...только корабли разных цветов, вы обязаны **закончить** *первую фазу «Открытия»* и перейти ко *второй фазе «Торговля и наём»*. При этом в эту фазу вы можете взять на 1 карточку больше, чем это разрешено обычными правилами.

Исключение: если у вас 2 или более карточек *азартного игрока*, вы можете использовать их поочередно, каждую сразу после розыгрыша предыдущей. Однако как только вы разыграете всех своих *азартных игроков*, вы **обязаны перейти** ко *второй фазе «Торговля и наём»*.

Еще один контракт

«Еще один контракт» – это дополнение, позволяющее играть в составе от 1 до 5 игроков (для этого потребуется базовая игра). Рекомендуем сыграть несколько раз в базовую игру, прежде чем добавлять новые компоненты.

Комбинирование базовой игры и дополнения «Еще один контракт»
Вы можете добавить новые карточки персонажей и кораблей в базовую игру без использования контрактов. Однако если вы используете контракты, вы обязаны добавить новые карточки персонажей и кораблей.

Способности персонажей

Клерк (по 1 на каждый цвет кораблей)



Во время *второй фазы «Торговля и наём»*, вдобавок к обычным правилам, игрок может взять 1 дополнительную карточку из гавани за каждого клерка, совпадающего по цвету с **кораблем**, с которым он торгует. При этом если он не активный игрок, то все еще **обязан** заплатить активному игроку по 1 монете за каждую взятую таким образом карточку.

Канонир (4 карточки)



Когда наступает ваша очередь брать карточки во время *второй фазы «Торговля и наём»*, за каждого канонира в вашей игровой зоне немедленно получите количество монет, **равное количеству** кораблей в гавани на момент начала вашего хода **минус один**.

Только что нанятый канонир не приносит монет (т.к. если игрок нанял персонажа, то это уже не начало его хода).

Вице-адмирал (5 карточек)



Когда наступает ваша очередь брать карточки во время *второй фазы «Торговля и наём»* и на момент начала вашего хода **в гавани лежит 3 или 4 карточки**, немедленно **получите по 1 монете за каждого вице-адмирала в вашей игровой зоне**. Помните, что карточки *налогов и экспедиций* **не считаются** находящимися в гавани.

Неактивные игроки также получают по 1 монете за каждого вице-адмирала в своей игровой зоне, если в начале их хода в гавани все еще 3 или 4 карточки.

Только что нанятый вице-адмирал не приносит монет (т.к. если игрок нанял персонажа, то это уже не начало его хода).

Новые корабли



Это дополнение вводит по **2 новых корабля** каждого цвета. У новых кораблей один и тот же эффект: когда игрок берет такой корабль, он получает 3 монеты и **выбирает любого другого игрока, который также получит 1 монету**. При этом, как и всегда, монеты берутся из колоды и если вы не активный игрок, то вы **обязаны** заплатить 1 монету активному игроку.
В одиночном режиме игрок получает 3 монеты, никого не выбирая.



Контракты

Если вы играете с контрактами, вам понадобятся все карточки из базовой игры и дополнения *«Еще один контракт»*. Перемешайте все карточки персонажей, кораблей, экспедиций и налогов, составьте из них единую колоду и положите карточки контрактов на стол. Каждый игрок также берет по три фишки своего цвета.



Решите, в каком режиме вы будете играть:

- в **соревновательной** игре контракты служат дополнительным источником очков влияния.
- в **кооперативной** игре вы можете играть один (**в одиночном режиме**) или с командой, пытаясь выполнить как можно больше контрактов, чтобы стать Владыкой морей – но время будет работать против вас.

В дополнении *«Еще один контракт»* используются все правила базовой игры **со следующими изменениями**:

Соревновательный режим

Сначала уберите 2 белых контракта с голубой печатью – они используются только в кооперативной игре. Перемешайте оставшиеся 16 контрактов и **положите 4 из них** лицом вверх на столе. Из оставшихся контрактов сформируйте отдельную колоду и положите ее лицом вниз. **Примечание**: в этом режиме игры не обращайте внимания на печати в верхнем правом углу. В остальном игра протекает как обычно, с возможностью выполнять контракты.

Чтобы выполнить контракт, необходимо **выполнить его условия** (см. подробности на стр. 13). Игрок может выполнить контракт в любой момент своего хода, независимо от того, является ли он **активным игроком**, **или нет**. Как только игрок выполнил контракт, он кладет 1 из 3 своих фишек на свободную крайнюю левую клетку на карточке контракта. Фишка остается там до конца игры. Каждый игрок может выполнить каждый контракт только по одному разу, но несколько игроков могут выполнить один и тот же контракт.

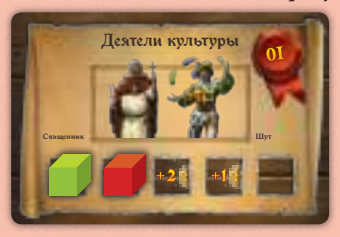
Обычно за выполнение контрактов игрок получает монеты из колоды – и чем раньше он выполнит его, тем больше монет получит. Когда игрок **выполняет свой второй контракт**, он также получает **1 очко влияния**. Если же игроку удалось **выполнить третий контракт**, он получает еще **2 очка влияния**.

Игрок не может выполнить больше 3 контрактов!

За каждое очко влияния, которое игрок получил выполняя контракты, он берет карточку из колоды контрактов и кладет ее лицом вниз в свою игровую зону. На обороте карточек контрактов указано 1 очко влияния. Если колода контрактов закончилась, используйте обороты карточек белых контрактов или придумайте любой другой способ отслеживать полученные очки.

Игра заканчивается по обычным правилам. Разумеется, игрок может объявить окончание игры и выиграть вообще без выполнения контрактов.

Пример: *Элизабет (красный игрок) является вторым игроком, выполнившим данный контракт (см. ниже). За это на получает 3 монеты из колоды, которые кладет в свою игровую зону. Так как это еще и второй ее выполненный контракт – она получает 1 очко влияния в виде карточки из колоды контрактов, которую кладет лицом вниз в свою игровую зону.*



Одиночный и кооперативный режимы

В одиночном или кооперативном режиме игроки должны выполнить определенное количество контрактов за отведенное время. Время измеряется отдельной колодой времени, которая формируется из колоды карточек. В начале хода каждого игрока открывайте 1 карточку из колоды времени.

Сначала перемешайте все 18 контрактов и выложите лицом вверх на стол **то число карточек контрактов**, которое указано в следующей таблице:

Игроки	1	2	3	4	5
Контракты	3	5	7	9	11

Затем перемешайте карточки (из базовой игры и дополнения *«Еще один контракт»*), создав колоду как обычно. После этого вытяните из нее определенное количество карточек, создав отдельную колоду времени. Колода времени будет состоять из следующего количества карточек:

- 13 карточек (независимо от количества игроков);
- + сумма всех цифр (-1, 1, 2), указанных на печатях открытых карточек контрактов;
- + 1 карточка за каждую уникальную букву на печатях открытых карточек контрактов (каждая буква считается только один раз, т.е., если, например, на карточках открыто три «А», вы добавляете только 1 дополнительную карточку).

Пример для одиночной игры: *на столе лежит 3 контракта, показанных ниже. Колода времени будет состоять из 13 + (1 + 0 – 1) + 2 (G и H) = 15 карточек.*



При игре с этим дополнением используются правила базовой игры **со следующими изменениями**:

Активный игрок всегда сначала должен брать верхнюю карточку из **колоды времени** и класть ее в гавань. Остальные карточки он тянет из колоды, как обычно. Если игрок не может **открыть** карточку из колоды времени и еще не выполнены все контракты, это проигрыш. Выиграть можно только если все контракты были выполнены хотя бы одним игроком до того, как колода времени закончилась.

Вы играете командой. Если неактивный игрок берет карточку во *второй фазе «Торговля и наём»*, он **все еще должен заплатить активному игроку 1 монету**. В этом случае корабль, приносящий 1 монету, все еще представляет для него интерес, потому что хотя игрок лично и не получает монету, другой игрок из команды ее получит.

Используйте контракты так, как это описано в правилах для соревновательной игры (см. предыдущую страницу).

Примечание к одиночной игре:
Вы всегда считаетесь активным игроком, так что никогда не платите дополнительные монеты во *второй фазе «Торговля и наём»*. Если вы открываете карточку налога, вы всегда получаете указанный бонус.

Насколько хорошо вы справились?

Во время игры можно **убирать в сторону** верхнюю карточку с колоды времени каждый раз, когда открывается карточка налога. Эти отложенные в сторону карточки составят **колоду очков**. Если игроку удастся выполнить все контракты до того как закончится колода времени, каждая карточка из колоды очков принесет 1 очко.

Вдобавок можно переложить некоторое количество карточек из колоды времени в колоду очков еще **до начала игры**, чтобы увеличить сложность и заработать еще больше очков. Так останется меньше времени на выполнение контрактов, но в случае успеха очков будет больше!

Пример: *если использовать карточки контрактов из предыдущего примера, колода времени Элизабет будет состоять из 13 + (1 + 0 - 1) + 2 (G и H) = 15 карточек. Т.к. Элизабет уже сыграла несколько игр, она чувствует себя достаточно уверенно для того, чтобы переложить 5 карточек из колоды времени в колоду очков. У нее остается только 10 ходов, чтобы выполнить 3 контракта. В случае успеха она в лучшем случае получит титул «Пирата». Чтобы улучшить результат, Элизабет нужно будет убрать еще по 1 дополнительной карточке за каждую карточку налога до конца игры.*

Вы можете определить, насколько хорошо справились, используя табличку ниже:

Насколько хорошо вы справились?	
0-1 очко	Сухопутная крыса
2-3 очка	Моряк
4-5 очков	Пират
6-7 очков	Капитан
8+ очков	Владыка морей

Примечание: помните, что игрок может выполнить контракт в любой момент своего хода, независимо от того, **активный они игрок или нет**. Но завершать экспедиции может только **активный игрок.**

Детали контрактов

Требования контрактов поясняют, что должно быть в личной зоне игрока или что он должен сделать, чтобы выполнить контракт. Любые цифры обозначают минимально необходимое количество; у игрока может быть и больше сабель, чем нужно. Игрок не обязан выполнять большую часть контрактов сразу, как только подходит по его условиям – он может выполнить их позже, если хочет. Единственные контракты, которые игрок **обязан выполнить сразу же** – это: «Налоговый инспектор», «Сглаз», «Крупный перекупщик», «Охотник за фрегатом» и «Охотник за галеоном». **Примечание:** только активный игрок может выполнить контракты «Пиратское логово», «Крупный перекупщик» и «Сглаз».

Деятели культуры, ведьма, превосходство на море, новая колония, торговая фактория, мастер торговли

Если у игрока есть двое из указанных персонажей, он может сразу же положить одну свою фишку на клетку выполнения контракта. Использовать для этого мастера на все руки **нельзя**. После выполнения контракта игрок все еще может использовать своих поселенцев, священников и капитанов для завершения экспедиций.

Бережливая команда

Если в личной зоне игрока есть 4 персонажа со стоимостью 3 монеты каждый (или меньше в будущем…), он может **немедленно** положить одну свою фишку на клетку выполнения контракта. При этом скидки от сеньорит не принимаются.

Наёмник

Если в личной зоне игрока есть хотя бы 3 сабли, он может немедленно положить одну свою фишку на клетку выполнения контракта.

Исследователь

Если в личной зоне игрока есть хотя бы 1 экспедиция, он может немедленно положить одну свою фишку на клетку выполнения контракта.

Охотник за фрегатом

Если игрок отказался от всех монет во время торговли с фрегатом (включая монеты от соответствующих торговцев), он может **немедленно** положить фишку на клетку [1] этого контракта. В следующий раз, снова отказавшись от монет, игрок передвигает фишку на клетку [2]. Отказавшись от тех же монет в третий раз, игрок тут же выполняет контракт. Оказавшись на этом контракте, фишка игрока остается там до конца игры, даже если контракт не выполнен. Любые игроки могут класть свои фишки на одни и те же клетки.

Охотник за галеоном

Идентично охотнику за фрегатом: только в данном случае игроку надо отказаться от монет всего два раза при торговле с галеоном, чтобы выполнить этот контракт.

Налоговый инспектор

Когда игрок выплачивает налог, он **сразу же** решает, будет ли он класть свою фишку на клетку выполнения контракта или нет.

Сглаз

Если **активный игрок** обязан закончить ход из-за того, что открыл корабль того же цвета, что уже присутствует в гавани (включая случаи использования *азартного игрока*), он **сразу же** решает, будет ли он класть свою фишку свою фишку на клетку выполнения контракта или нет.

Перекупщик

Если вы **активный игрок** и в гавани есть 3 корабля разных цветов, можете сразу же решить: класть ли одну из своих фишек на клетку [1] или нет. Если вы это делаете, то она остается лежать там до конца игры, даже если не был выполнен контракт. Любые игроки могут класть свои фишки на одни и те же поля. В следующий раз, когда вы будете активным игроком и в гавани снова будет 3 корабля разного цвета, вы немедленно выполняете контракт.

Крупный перекупщик

Если вы **активный игрок** и в гавани есть 4 корабля разных цветов, **сразу же** решите, будете ли вы класть свою фишку на клетку выполнения контракта или нет.

Пиратское логово

Если **активный игрок** с помощью своих моряков и пиратов потопил корабль того цвета, которого у него еще нет, он может положить этот корабль в свою зону (иначе сбрасывает его по обычным правилам). Как только игрок соберет корабли всех 5 цветов, он **немедленно** сбрасывает их и кладет одну свою фишку на клетку выполнения контракта.

Маленькое поместье (используется только в кооперативном режиме игры)

Если у игрока 12 очков влияния, он может **немедленно** положить одну свою фишку на клетку выполнения контракта.

Выкуп (используется только в кооперативном режиме игры)

Игрок может заплатить 15 монет, чтобы **немедленно** положить одну свою фишку на клетку выполнения контракта.

Приключение начинается

«Приключение начинается» – это дополнение к базовой игре «Порт-Ройал» для 1-4 игроков, в котором игрокам предстоит пройти 5 глав одной истории. Рекомендуем сыграть несколько раз в базовую игру, прежде чем играть в первый раз с этим дополнением.

Карточки из этого дополнения нельзя добавлять к базовой игре или любому другому дополнению. Когда играете с карточками из этого дополнения, всегда используйте правила дополнения.
Рекомендуем играть в это дополнение только карточками из базовой игры. Можно использовать карточки из игры «*Полный вперед!*» и дополнения «*Еще один контракт*», равно как и промо-карточку «Азартный игрок», но учтите, что игра может стать значительно сложнее, т. к. определенные карточки будет труднее встретить.

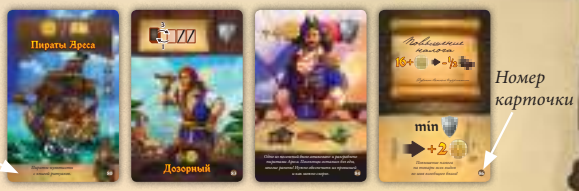
Примечание: не перемешивайте карточки, пока на это не будет указания! Также внимательно читайте инструкцию по подготовке к игре.

Особенности карточек

5 двусторонних карточек героев с разными людьми на лицевой и оборотной сторонах – у каждого своя способность и количество монет в начале игры.



39 игровых карточек с кораблями, персонажами, экспедициями и налогами. Во время прохождения 5 глав, игра скажет, когда и какие карточки нужно будет ввести (добавить к карточкам из базовой игры).



16 карточек событий, которые формируют отдельную колоду.
13 карточек событий с номером «0» составляют стартовую колоду.



Лицевая сторона



Карточка с номером «1» добавляется только в одиночном режиме и при игре вдвоем.



Карточка с номером «2» используется (почти) в каждой игре.

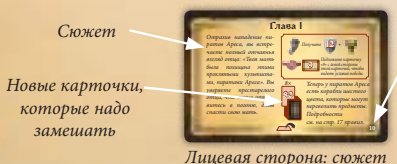


Карточка с номером «3» заменяет карточку с номером «2» в соревновательном режиме (см. стр. 18).

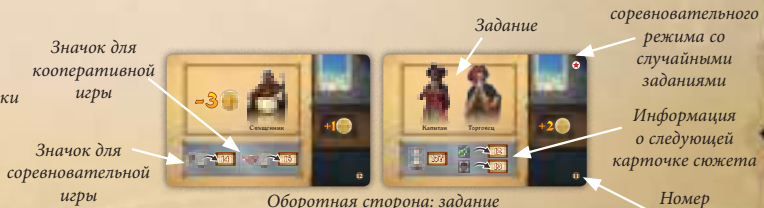
55 карточек сюжета (включая обложку книги и 4 карточки глав)

Лицевая сторона: здесь описан сюжет и даны указания, какие новые игровые карточки замешать в колоду.

Оборотная сторона: здесь указаны задания, которые надо выполнить, а также требования для перехода к следующей карточке сюжета.



Лицевая сторона: сюжет



Оборотная сторона: задание

Каждая глава состоит из набора карточек с номерами (карточки 10-17 для главы 1, карточки 20-28b для главы 2 и т. д.). Карточки конца главы начинаются с 60 (карточка 61 для главы 1, карточка 62 для главы 2 и т. д.) Помимо глав, есть карточки названия глав без номеров. На их лицевой стороне указан номер и название главы, а на оборотной – краткое изложение сюжета до текущего момента (чтобы его легче было вспомнить после перерыва между партиями).

Подготовка к игре

Определите, будет ли ваше приключение **соревновательным** (все играют друг против друга) или **кооперативным** (все вместе играют против игры).

Примечание для одиночного режима игры: вы всегда являетесь активным игроком, поэтому платить лишнюю монету во *второй фазе* не нужно. Кроме этого, каждый раз открывая карточку налога, вы всегда получаете бонус.

Перемешайте все игровые карточки из базовой игры и положите получившуюся колоду лицом вниз. Оставьте место для стопки сброса (карточки сбрасываются лицевой стороной вверх).

Отложите в сторону новые карточки из этого дополнения, **не перемешивая их**. В них содержатся корабли, персонажи, экспедиции и налоги, которые игроки будут добавлять в колоду на протяжении **всех 5 глав**. Карточки сюжета расскажут вам, когда их надо будет замешать в колоду.

Раздайте каждому игроку по **1 случайной карточке героя**. Игроки могут выбрать, какую сторону карточки они хотят использовать – этой стороной вверх они кладут эти карточки в свою игровую зону.

Вариант выбора карточек героев: определите первого игрока – игрок справа от него выбирает 1 из 5 карточек героев. Затем все остальные игроки по порядку, против часовой стрелки, выбирают себе по одной карточке героев; последним выбирает первый игрок. Игроки могут выбрать, какую сторону карточки они хотят использовать – этой стороной они кладут эти карточки в свою игровую зону.

Верните оставшиеся карточки героев в коробку.

Теперь каждый игрок берет себе столько монет из колоды, сколько указано на его карточке героя. Вдобавок каждый игрок берет по 1 карточке короны и 5 фишек своего цвета. Каждый игрок кладет 4 фишки на свою карточку героя (1 на дверь и остальные 3 – на окна), а оставшуюся фишку – рядом с карточкой короны.





Теперь создайте **колоду событий**. Карточки событий можно отличить по рисунку на обороте: у них украшенная золотая книжная обложка. Сначала найдите 13 карточек событий с номером «0» в нижнем правом углу и перемешайте их. В зависимости от количества игроков и выбранного режима игры (соревновательного или кооперативного), отложите лицом вниз следующее количество карточек событий:

	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока
Кооперативный	1	1	2	3
Соревновательный		3	4	4

Отложите в сторону оставшиеся карточки событий с номером «0» лицом вниз – они понадобятся позже.

Для игры в одиночном режиме и при игре вдвоем замешайте в колоду карточку с номером «1». Если вы играете втроем или вчетвером, уберите эту карточку в коробку.

Теперь **положите карточку с номером «2»** *(«Конец месяца»)* **под низ колоды событий лицом вниз**. Уберите карточку с номером «3» в коробку, т. к. она нужна только при игре в соревновательном режиме (см. стр. 18).

Теперь колода событий готова. Положите ее рядом с уже подготовленной колодой лицевой стороной вниз, оставив место для стопки сброса (карточки обеих колод сбрасываются лицевой стороной вверх).

Если вы играете в соревновательном режиме, уберите карточку-памятку о совместной победе в коробку. Если вы играете в кооперативном режиме, оставьте ее рядом – она вам понадобится.

Теперь должны остаться только карточки сюжета с карточкой обложки книги наверху. **Никогда не перемешивайте эту колоду!** В последующих играх вы можете убирать карточки пройденных глав в коробку. В этом случае сверху колоды будет карточка следующей главы.

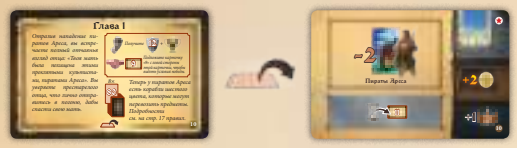
Итак, приключение начинается!

Прочтите карточку главы (или если вы на первой главе, карточку с обложкой книги). В этой карточке указано название главы и, начиная со второй главы, дан краткий пересказ предыдущих событий.

Сразу после этого первый игрок читает вслух первую карточку сюжета (для главы 1 это будет карточка «10»), а затем замешивает указанные игровые карточки в колоду. Значок справа всегда укажет, сколько и каких карточек нужно замешать. (Лучше всего добавлять новые карточки не единой стопкой, а замешивать по одной.)



Затем переверните карточку сюжета и положите ее на стол, раскрыв ваше **первое задание**. (После прочтения сюжета игрок всегда должен переворачивать карточку. Значок напомнит об этом.)



Условия победы в кооперативном режиме

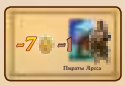
Если вы играете в кооперативном режиме, возьмите карточку с номером 9. На ней указаны условия победы, в зависимости от числа игроков – это обозначено количеством шляп (слева и справа на лицевой и оборотной сторонах карточки). Используйте сторону, соответствующую количеству участников в игре, и подложите карточку «9» под левый край первого задания в текущей главе, чтобы слева от задания видеть нужную информацию. Детально условия победы рассматриваются в разделе «Конец игры» на стр. 18.



Задания

Игрок **всегда** может выполнить задание, если настала его очередь действовать, независимо от того, является ли он **активным или неактивным игроком**. Каждый игрок может выполнить каждое задание **только один раз**. Чтобы выполнить задание, вам нужно:

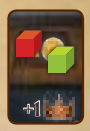
- сбросить указанное количество предметов, если на карточке перед цифрой стоит минус (пираты Ареса, монеты, книги ритуалов и т. д.);



- или будет достаточно иметь указанные предметы в своей игровой зоне (персонажи, сабли и т. д.)



Если игрок выполняет задание, он кладет 1 фишку со своей карточки героя на клетку справа под окном на карточке задания.



Игрок должен всегда брать самую левую фишку со своей карточки героя (первая находится на двери). После того как игрок выполнил свое первое задание, ему станет доступна **способность** своего героя (а) (см. стр 19). Выполнение второго задания открывает приз (б), который очень важен для победы в соревновательной игре (см. стр. 18). Выполнение третьего и четвертого задания даст игроку соответственно 1 и 3 короны (в, г). (Касательно корон см. ниже.) Если игрок использовал фишки, их нельзя вернуть. Это означает, что никто не может выполнить больше 4 заданий.



Если игрок **выполняет задание первым**, он получает небольшую награду в виде **1 или 2 монет** (д) (и, в одном из случаев, 1 корону). Вдобавок за некоторые задания игрок может получить 1, 2 или 3 короны (е) – это показано в нижнем правом углу карточки.



Все остальные игроки, выполнившие то же задание, получат только последнюю награду – короны, указанные в нижнем правом углу карточки.

Карточки короны

Когда игрок получает или теряет короны, он двигает свою фишку на карточке короны, чтобы обозначить изменения. Шкала начинается в нижнем левом углу (на ножке трона). Когда игрок получает короны, он, соответственно, двигает фишку на следующую клетку. Если короны надо потерять, у игрока должно быть в наличии требуемое количество; в этом случае он сдвигает фишку назад по шкале на нужное количество клеток. Короны предлагают альтернативный способ получения **очков влияния** (до 6 очков в общей сложности). Во время игры всегда добавляйте столько очков влияния, сколько указано на последнем щите, до которого дошла (или прошла) фишка игрока. Это означает, что как только фишка достигнет первого щита, игрок добавляет 1 очко к своему влиянию. Если фишка дойдет до второго щита, игрок добавляет 2 очка влияния и т. д. Если сказано, что короны нужно потерять, очки влияния игрока, полученные за щиты, также теряются.

Дополнительные правила к ходу игры

«Приключение начинается» использует правила базовой игры для *первой фазы «Открытия»* и *второй фазы «Торговля и наём»*. Однако перед этими фазами теперь добавляется еще одна.

Примечание: если **неактивный** игрок берет карточку во *второй фазе «Торговля и наём»*, он все так же должен заплатить **активному игроку 1 монету**, даже в кооперативной игре.

Фаза 0: Открыть 1 карточку событий

В свой ход первым действием активный игрок всегда должен открывать верхнюю колоды событий. В зависимости от текста на карточке, ее эффект сработает либо немедленно, либо в одну из двух последующих фаз. После розыгрыша события сбросьте эту карточку.

Последняя карточка в колоде событий – особенная: *«Конец месяца»*. Она активирует **эффект «Конец месяца» для последнего из открытых заданий**. Этот эффект продолжает сюжет и может добавить в игру новые карточки заданий, в зависимости от ваших успехов.

Что именно нужно сделать, указано в нижней части последнего полученного задания, **рядом со значком песочных часов** .

Если там указана коричневая карточка задания **с номером и знаком вопроса**, игрок должен посмотреть, выполнил ли хоть один из игроков указанное задание. Если да, **прочтите вслух карточку сюжета, указанную рядом с зеленой галочкой**.





Если **никто из игроков не выполнил указанное задание, прочтите вслух карточку сюжета, указанную рядом с красным крестиком**. Новое задание будет труднее.



Положите новое задание справа от предыдущего. Таким образом игроки всегда будут знать, какое из заданий было взято последним.

Если рядом со значком песочных часов нарисован кулак или рукопожатие, то выполните только те указания, которые касаются вашего режима игры: – для соревновательного режима, и – для кооперативного.

Наконец, сбросьте карточку *«Конец месяца»* в стопку сброса карточек событий. Затем переверните стопку сброса, **не перемешивая** ее – это новая колода событий. Случайно вытяните новую карточку события с номером «0» из стопки, отложенной при подготовке к игре, и положите ее на верх новой колоды. Следующий активный игрок начнет свой ход с открытия этого события.

Новые корабли: шестой цвет и предметы

Пираты Ареса представляют собой новый, 6 цвет кораблей. Если в гавани есть **6 кораблей разных цветов, активный игрок может взять 4 карточки** из гавани.

Кроме этого, все корабли из дополнения содержат предметы. У пиратов Ареса есть либо книги ритуалов, либо лекарственные травы. Остальные 5 кораблей могут везти хлеб или ром.

Если игрок берет один из таких кораблей во *второй фазе*, он всегда может выбрать:

- взять монету (монеты) по обычным правилам, или (иногда) короны и затем сбросить корабль в соответствующую стопку сброса (за изображенную на парусе монету, как обычно, нужно взять по 1 карточке из колоды, а за каждую корону – продвинуть фишку по шкале на своей карточке короны).

ИЛИ

- положить этот корабль в свою игровую зону в качестве предмета. Теперь у игрока будет предмет, который позже можно использовать для выполнения заданий, завершения экспедиций или для выполнения просьб трактирщицы. Для некоторых заданий игрокам также надо будет сбросить из своей игровой зоны пиратов Ареса.

Важно: в обоих случаях игрок получает 1 дополнительную монету, если в его личной зоне есть торговец соответствующего цвета или капитан, или священник, или поселенец из этого дополнения.

Подробности о карточках из дополнения
см. в приложении на стр. 19.

Конец игры

Игра в одиночном или кооперативном режиме заканчивается сразу же во время события «Конец месяца», когда значок песочных часов указывает на карточку «9». Игрок, который открыл событие *«Конец месяца»,* **немедленно заканчивает свой ход**. Чтобы выиграть, необходимо выполнить все условия, указанные на карточке «9»:

- все задания должны быть выполнены хотя бы одним игроком;
- в сумме игроки должны выложить хотя бы столько фишек на выполненные задания, сколько указано в условиях;
- в сумме вы должны набрать как минимум столько очков влияния, сколько указано в условиях.

Если игроки успешно выполнили все эти условия, возьмите карточку сюжета с цифрой, указанной рядом с зеленой галочкой и прочтите вслух конец главы. Теперь можно начать следующую партию со следующей главы (в начале следующей главы уберите все пройденные карточки глав в коробку).

Если игроки не смогли выполнить условия, придется пройти эту главу заново. Можно оставить в колоде все карточки, которые вы замешивали в проигранной партии. Верните остальные компоненты игры (карточки из игровых зон, карточки сюжета, монеты) обратно в их колоды и разложите игру заново. Если глава переигрывается первый раз, игроки могут получить в общей сложности **3 дополнительные монеты** в начале игры – решите вместе, как распределить их между игроками. За каждую неудачную попытку завершить главу игроки получают право еще на 3 дополнительные монеты в следующей игре. После 3 провалов у игроков будет 9 монет для распределения между всеми, по коллективному усмотрению. После того как закончите главу успешно, начинайте новую главу без дополнительных монет! Считается, что игроки успешно завершили приключение, если пройдут все 5 глав.

Абсолютным успехом в кооперативной игре можно считать прохождение всех 5 глав без единого поражения.

В соревновательном режиме игра заканчивается, как только один из игроков накопит 12 очков влияния (с помощью персонажей, экспедиций и/или карточки короны) **и при этом выполнил как минимум 2 задания, чтобы открыть приз в первом окне своей карточки героя**. Другими словами, никто не может победить, пока не откроет свой приз. По этой причине, чтобы дать игрокам возможность победить без выполнения второго задания, на карточке *«Конец месяца»* есть особый эффект рядом со значком песочных часов. Он позволяет игроку заплатить 8 монет, чтобы убрать самую левую фишку со своей карточки героя в коробку при розыгрыше эффекта *«Конец месяца»*. Затем подготовьте колоду событий как обычно.



Как только конец игры объявлен, игроки должны доиграть текущий круг (так, чтобы каждый побывал активным игроком одинаковое количество раз). **Побеждает игрок, который открыл свой приз и у которого больше всего очков влияния.** Очки влияния включают в себя очки, полученные от персонажей, экспедиций и карточки короны. В случае равенства побеждает игрок с наименьшим количеством фишек на своей карточке героя. Если и в этом случае счет равен, побеждает игрок с наибольшим количеством монет.

После этого можете начать новую партию **с новой главы**.

Важно: перед следующей игрой подготовьте все компоненты как указано в разделе «Подготовка к игре». Все карточки, которые были замешаны в колоду вместе с карточками из базовой игры, остаются в колоде; не убирайте их после победы или поражения (если только вы не хотите снова сыграть в базовую игру без этого дополнения). Эти карточки все еще могут иметь значение в последующих главах.

Вариант соревновательной игры:
Если вы прошли все приключение, можете продолжить игру следующим образом (оставляя 39 новых карточек в колоде):
Из карточек сюжета отберите 15 карточек заданий с маленькой красной звездой ★ в верхнем правом углу. Перемешайте их, вытяните 4 случайные карточки и положите их лицом вверх рядом друг с другом. Это задания для игроков на эту партию.
Соберите колоду событий так, как это описано на стр. 15. Положите карточку с номером «3» под низ колоды вместо карточки с номером «2». Теперь при каждом розыгрыше эффекта «Конец месяца» можно убрать самую левую фишку со своей карточки героя в коробку за 10 монет. Других изменений в игре нет.

Приложение: карточки

Карточки героев

После того, как игрок выполнил свое первое задание, он убирает самую левую фишку со своей карточки героя, чтобы открыть способность этой карточки. Можно использовать эту способность так же, как и способности персонажей, или вместе с ними.

Грейс Малышка Мэй: если в гавани 4 или меньше карточек и ход игрока закончен из-за того, что в гавани 2 корабля одного и того же цвета, он берет 2 монеты (но ход при этом все равно закончен).

Жак Великолепный: когда игрок завершает экспедицию, он получает 2 короны.

Жан Черная Борода: то же, что и моряк.*

Сеньора Анна: то же, что и сеньорита.*

Дон Фердинанд: то же, что и торговец* (однако игрок получает 1 корону вместо 1 монеты).

Офицер Скотт: то же, что и адмирал* (однако игрок получает не 2, а 1 монету).

Питер Чистюля Лэндман: то же, что и торговец.*

Душегубка Мэри: когда наступает ваша очередь брать карточку/карточки во время *второй фазы «Торговля и наём»* и при этом на момент начала вашего хода в гавани 3 или больше кораблей, немедленно получите 1 монету.

Пройдоха Самюэль: разово получите 2 монеты.

Томас Фишборн: то же, что и дозорный* (см. ниже).

** Хотя карточка героя может обладать теми же свойствами, что и персонажи, она не является персонажем. Карточки героев не учитываются при выполнении заданий, в отличие от карточек персонажей в личных зонах игроков.*

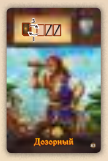
Игровые карточки



Пираты Ареса (×8): если игрок торгует с пиратами Ареса (весьма редкая ситуация), он кладет эту карточку в стопку сброса. Игрок получает за это только 1 монету. Но вместо этого он может положить эту карточку в свою игровую зону. Это означает, что теперь у игрока есть предмет от пиратов – либо книги ритуалов, либо лекарственные травы. Он может использовать эти предметы для выполнения заданий и завершения экспедиций. Кроме того, некоторые задания потребуют сбросить карточку пиратов Ареса.



Братья Тибук (×3): их сабли можно учитывать при потоплении кораблей так же, как карточки моряков и пиратов из базовой игры.



Дозорный (×5): если у активного игрока есть эта карточка, один раз в свой ход он может посмотреть 3 верхние карточки из колоды. (Например, если у игрока 2 дозорных, их свойство считается только 1 раз: игрок может посмотреть 3 верхние карточки, но 2 раза.) Затем он должен положить 2 из них в стопку сброса без применения эффектов. Оставшуюся третью карточку он кладет на верх колоды. Игрок может сам решить, открывать ли еще карточки (т. к. знает верхнюю) или перейти к фазе 2.



Капитан, священник, поселенец (каждого по 1): вдобавок к значкам, которые используются для экспедиций, эти персонажи позволяют взять 1 дополнительную монету при торговле с пиратами Ареса – независимо от того, кладет ли игрок их корабль в стопку сброса или в свою игровую зону, чтобы использовать как предмет.



Экспедиции (×3): новые экспедиции используются так же, как и в базовой игре.



Трактирщица (×5): если на момент начала хода игрока в гавани 4 или больше карточек персонажей (неважно, активный ли он игрок или нет), он получает 1 корону. Также игрок может продать 1 хлеб или ром из своей игровой зоны по цене, указанной на карточке трактирщицы.



Налог: новая карточка налога используется так же, как и карточки из базовой игры. Однако этот налог касается только игроков с 16 монетами и больше. Эти игроки должны немедленно сбросить половину своих монет (округляя в меньшую сторону). Затем игрок(и) с наименьшим количеством очков влияния получает 2 монеты из колоды (даже если очков влияния у него вообще нет).

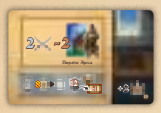
Задания

В каждом задании указано, что требуется для его выполнения. Если перед цифрой стоит знак минус, значит, соответствующие карточки надо сбросить. В противном случае для выполнения задания игроку нужно иметь указанные карточки в своей личной зоне. Указанное число – это всегда минимум; например, у игрока может быть больше сабель, чем нужно.

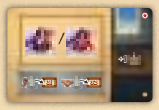
Обычно игроку не обязательно выполнять задание сразу же, как только его условия выполняются – это можно сделать и позже.



Задание 13: чтобы выполнить это задание, игрок должен сбросить 4 монеты и иметь хотя бы 1 священника в личной зоне.



Задание 15: чтобы выполнить это задание, игрок должен сбросить 2 пиратов Ареса и иметь хотя бы 2 сабли на карточках в личной зоне.



Задание 30: чтобы выполнить это задание, у игрока должна быть хотя бы 1 экспедиция в личной зоне.



Задание 40: чтобы выполнить это задание, у игрока должно быть хотя бы 3 персонажа, каждый стоимостью не меньше 3 монет (в будущем, возможно, меньше) в личной зоне. (При этом скидки от сеньорит не принимаются.)



Задание 41: чтобы выполнить это задание, игрок должен сбросить 1 карточку пирата Ареса с лекарственными травами и 1 корабль с хлебом.

Если игрок соответствует условиям следующих 5 заданий, он должен сразу решить, хочет ли он их выполнять или нет.



Задания 33 и 34: эти два задания могут быть выполнены только активным игроком. Если в гавани есть хотя бы 4 корабля разных цветов, игрок может немедленно положить свою фишку на клетку выполнения задания. В случае с заданием 34, для этого также надо сбросить 5 монет.



Задание 50: для выполнения этого задания игроки должны немедленно решить, класть ли одну из своих фишек на клетку выполнения задания в тот момент, когда они должны заплатить налог или нет.



Задание 51: это задание может выполнить только активный игрок. Чтобы выполнить это задание, он должен немедленно остановиться после того, как выложит 4 карточки в гавань. При этом он должен также заплатить 5 монет и взять на 1 карточку меньше, чем положено по правилам, что почти всегда означает, что он не возьмет ни одной карточки.



Задание 52: это задание может выполнить только активный игрок. Для этого он должен остановиться после того, как выложит только 1 карточку в гавань. Затем он кладет свою фишку на первую клетку сверху. Любые фишки на этой клетке не учитываются как лежащие на карточках задания (это важно для учета условий победы при кооперативной игре). В любой последующий ход, когда игрок снова станет активным игроком, он должен снова остановиться, положив всего лишь одну карточку в гавань. После этого он может подвинуть свою фишку с первой клетки на вторую на карточке задания. Фишки на второй клетке уже считаются положенными на клетку выполнения задания.

Над игрой работали

Автор игры: Александр Пфистер
Иллюстрации: Fantasmagoria Creative
на основе дизайна Клеменса Франца
Графический дизайнер: Йенс Визе
Реализация: Клаус Оттмайер, Ина Зиферт

Особая благодарность Дагмару и Фердинанду!

Издательство «Звезда» благодарит за помощь Павла Комиссарова.

Перепечатка или публикация правил, игровых компонентов или иллюстраций возможна только с разрешения авторов.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Germany.
© 2021 Pegasus Spiele GmbH.
All rights reserved.

© Zvezda. All rights reserved.