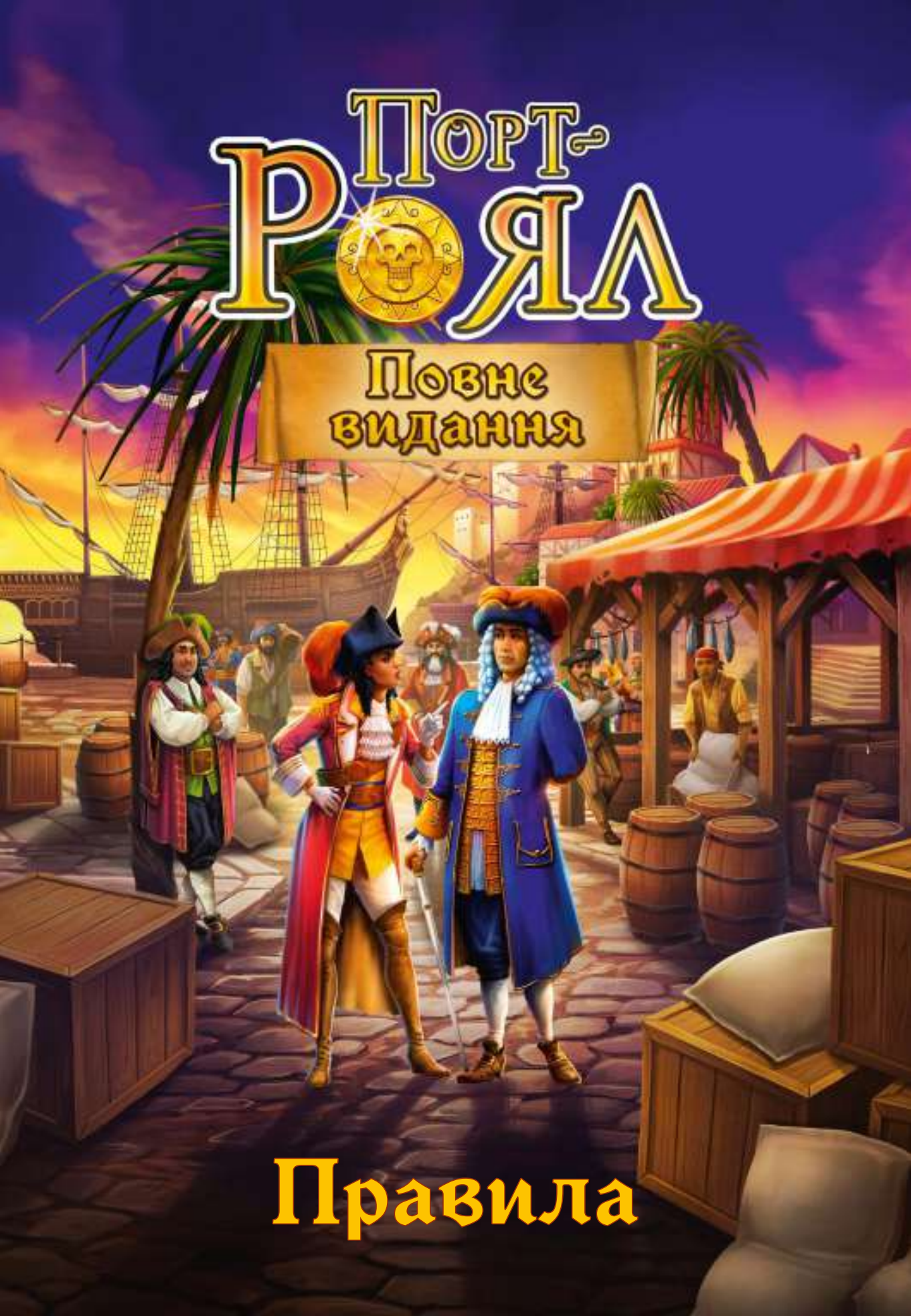

Порт-Роял
Повне видання
Правила

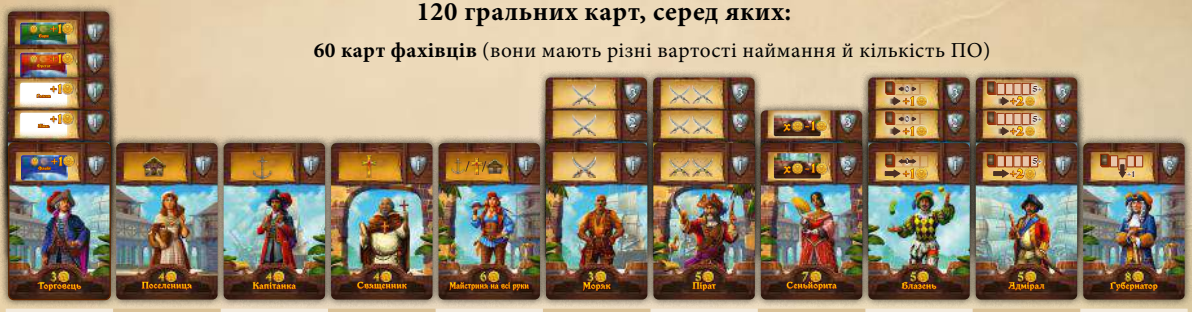
У гавані Порт-Рояла життя вирує, і ви сподіваєтеся украсти таку вигідну угоду, якої світ не бачив. Однак не забувайте відкладати трохи грошенят зі своїх прибутків. Здобувайте прихильність губернаторів й адміралів і беріть пасажирів на борт. Доведіть, що ви можете бути надійним партнером і переверште своїх конкурентів. Приєднуйтеся до експедицій і виконуйте завдання, щоб збільшити свій вплив або вирушайте в незабутню пригоду.

Вміст коробки

Базова гра «Порт-Роял» (2–5 гравців)

120 гральних карт, серед яких:

60 карт фахівців (вони мають різні вартості наймання й кількість ПО)



10 торговців	5 поселениць	5 капітанок	5 священників	3 майстрині на всі руки	10 моряків	3 пірати	4 сеньйорити	5 блазнів	6 адміралів	4 губернатори

6 карт експедицій



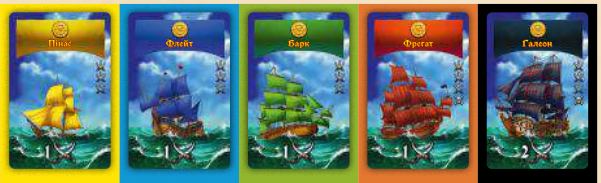
4 карти збільшення податку



(по 2 кожної)

Зворот усіх карт

50 кораблів (по 10 кожного кольору)



Жовтий пінас	Синій флейт	Зелений барк	Червоний фрегат	Чорний галеон
4× 1 3× 2 3× 4	4× 1 3× 2 3× 5	4× 1 3× 3 3× 5	3× 1 3× 3 2× 6 2× ☠	3× 2 3× 4 2× 7 2× ☠

Промокарти «Картяр»

4 карти



Ці 4 карти мають позначку **II** у нижньому правому куті.

Історична довідка

Події гри «Порт-Роял» відбуваються у вигаданому світі, прототипом якого були Карибські острови в XVI–XVII століттях. Справжнє місто Порт-Роял було засноване на Ямайці 1518 року, але майже повністю знищене землетрусом 1692 року. Його історія тісно пов'язана з колоніалізмом, темним розділом у європейській історії.

Якщо ви захочете довідатися про це трохи більше, радимо у вікіпедії прочитати цю статтю:

https://uk.wikipedia.org/wiki/Європейська_колонізація_Америки

Доповнення «Напнути вітрила!» (2–4 гравці)

Окреме доповнення, яке також можна поєднувати з базовою грою.

60 гральних карт, серед яких:



32 карти фахівців
(вони мають різні вартості найняння й кількість ПО)







10 купців	10 моряків	2 пірати	10 пасажирів (по 5 чоловіків і жінок)

3 карти збільшення податку



25 кораблів
(по 5 кожного кольору)



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

Карти для доповнення «Напнути вітрила!» мають позначку **В** у нижньому правому куті.

Доповнення «Просто ще один контракт» (1–5 гравців)



14 карт фахівців



5 клерків	4 гарматниці	5 віцеадміралів

10 кораблів
(по 2 кожного кольору)



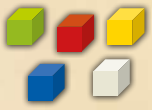
2 4	1 5	1 3	1 6	2

18 великих карт контрактів



Карти для доповнення «Просто ще один контракт» мають позначку **К** у нижньому правому куті.

Для цього доповнення вам знадобиться 15 дерев'яних маркерів (по 3 кожного кольору).



Доповнення «Пригода починається» (1–4 гравці)

5 двосторонніх карт персонажів



4 карти корони



1 двостороння карта-пам'ятка ***(кооперативний режим)***



16 карт подій



Лице *Зворот*

39 гральних карт



Лице *Зворот*

55 карт сюжету



Лице: пригода *Зворот: завдання*

Для цього доповнення вам знадобиться 20 дерев'яних маркерів (по 5 кожного кольору).



Органайзер

Три нижні секції призначені для таких карт: секція ліворуч – для базової гри, секція посередині – для доповнення «Просто ще один контракт», а секція праворуч – для доповнення «Пригода починається».

Верхня ліва секція призначена для доповнення «Напнути вітрила!», а місце поряд – для промокарт. Права секція для дерев'яних маркерів і великих карт контрактів з доповнення «Просто ще один контракт», які кладуть зверху.

Базова гра

Приготування

Насамперед знайдіть особливу карту експедиції (єдина гральна карта без монети на звороті). Якщо у грі **менше ніж п'ять учасників**, то перед початком партії приберіть цю карту в коробку. Однак якщо ви **граєте вп'ятьох**, то покладіть цю карту на центр стола.

Тепер перетасуйте решту карт і покладіть їх долілиць на стіл. Це – **головна колода**. Залиште біля колоди місце для скиду, у який ви кластимете карти горілиць. Роздайте в ігрову зону кожного гравця по 3 карти долілиць (монетою догори).

Важливе зауваження щодо карт. На картах зображено різні кораблі, фахівців, податки й експедиції, а на звороті кожної карти – золоту монету. Щоразу, коли гравець заробляє монети, він бере відповідну кількість карт з головної колоди та, не дивлячись, кладе їх у свою ігрову зону монетою догори. Гравці повинні бачити, скільки монет у кожного з суперників. Одна карта – це одна монета.



Мета гри

Використовуйте свої кораблі, щоб заробляти золоті монети, за які ви найматимете фахівців з різними постійними вміннями.

Фахівці й експедиції дадуть вам очки, потрібні для перемоги в грі «Порт-Роял».

Перебіг гри

Першим гравцем стає той, хто останнім був біля водойми. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен по черзі буде активним гравцем. Активний гравець послідовно розігрує дві фази свого ходу, хоча іноді другу фазу можна пропускати. Якщо активний гравець розігрує другу фазу, то, після того як він виконає всі дії, у ній може взяти участь решта гравців (за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця). Потім активним гравцем стає наступний гравець.

Дві фази ходу:

1. **Відкриття.** Брати карти з головної колоди й викладати їх у гавань.
2. **Торгівля й наймання.** Брати карти з гавані.

1. Відкриття

Спершу активний гравець повинен узяти з головної колоди верхню карту й покласти її посередині стола, утворюючи гавань. Тепер активний гравець повинен вирішити – відкрити наступну карту чи зупинитися. Так триває, поки він добровільно не зупиниться й не розпочне другу фазу або не відкриє другу карту корабля того самого кольору, що й корабель, який уже є в гавані. Відкривши карту другого корабля того самого кольору, гравець змушений зупинитися й завершити свій хід (докладніше про це на с. 5).

У грі є 4 різні типи карт:

- **Фахівці**
- **Кораблі**
- **Експедиції**
- **Збільшення податку**

Якщо активний гравець відкрив **фахівця**, то кладе його в **гавань**. У верхній частині кожної карти фахівця зображено його вміння, а також щит з кількістю очок впливу. Докладніше про вміння фахівців читайте на с. 8–9. Якщо активний гравець відкрив **корабель**, то може покласти його в **гавань**. Пізніше цей корабель може дати йому монети.

Також активний гравець може потопити корабель і покласти його до скиду. Щоб потопити корабель, треба мати у своїй ігровій зоні 1 чи більше карт моряків і/або піратів. Сума шабель на цих картах повинна бути рівна або більша за кількість шабель на карті атакованого корабля.

Якщо умова виконується, гравець може потопити корабель (покласти його до скиду), а як не виконується – корабель треба покласти в гавань. Потопити можна лише щойно відкритий корабель. Корабель із символом потопити неможливо.

Шаблі ніколи не витрачаються, тож їх можна використовувати кілька разів за хід.

Примітка. На кожній карті корабля зображено кількість шабель, яку можуть мати кораблі цього кольору.





Приклад. *Олег хоче потопити флейт із 2 ⚔. У своїй зоні він має моряка з 1 ⚔ та пірата з 2 ⚔, що разом дає 3 ⚔. Отже, він успішно потопляє флейт і кладе його до скиду.*

Якщо активний гравець відкрив карту **експедиції**, то кладе її посередині стола, але **окремо** від **зони гавані**. Експедиція залишатиметься там, поки будь-який **активний** гравець не візьме її, виконавши її умови.

Щоб виконати **умови** карти експедиції (вказані в нижній частині карти) гравець **повинен скинути зі своєї ігрової зони певну кількість карт фахівців з відповідними вміннями**. Далі гравець кладе у свою ігрову зону карту експедиції й бере з головної колоди кількість карт, рівну кількості монет, зображених на карті цієї експедиції. У будь-який момент свого ходу гравець може виконати умови будь-якої кількості експедицій.



Приклад. *Олена вирішує виконати умови експедиції з 2 ✝. Для цього вона скидає свого священника ✝ та майстриню на всі руки. Далі Олена бере карту цієї експедиції, а також 2 монети з головної колоди.*

Якщо активний гравець відкрив карту **збільшення податку**, то кожен гравець, що на цю мить має 12 чи більше монет, втрачає половину грошей (з округленням до меншого). Наприклад, гравець з 12 чи 13 монетами повинен втратити 6 із них. Ці карти кладуть до скиду. Далі – залежно від того, що вказано на карті податку – гравець із **найбільшою кількістю шабель** або гравець із **найменшою кількістю очок впливу** отримує 1 монету. Якщо таких гравців кілька (наприклад, якщо ще ніхто не має шабель чи очок впливу), то всі вони отримують по 1 монеті.

Після цього карту збільшення податку кладуть до скиду, а гра триває, як раніше.



Гравець із найменшою кількістю очок впливу отримує 1 монету.



Гравець із найбільшою кількістю шабель отримує 1 монету.

Активний гравець завжди може добровільно зупинитися й перейти до другої фази свого ходу. Розпочавши другу фазу, гравець уже **не може** повернутися до першої фази.

Активний гравець може продовжувати першу фазу, поки не відкриє **корабель того самого кольору**, що й корабель у гавані, і який він **не може затопити**. Якщо таке стається, гравець повинен **скинути** всі карти з **гавані**. Пам'ятайте, що експедиції лежать окремо, і їх не треба скидати.

У такому разі активний гравець не розігрує фази 2 «Торгівля й наймання», а решта гравців отримують по 1 монеті за кожного блазня у своїх ігрових зонах. Активний гравець усе ще може виконати умови експедиції перед завершенням свого ходу.

Тепер новим активним гравцем стає наступний за годинниковою стрілкою гравець, що починає свою фазу «Відкриття».

Щоразу, коли протягом гри вичерпується головна колода, просто перетасуйте скид і сформуйте нову колоду, поклавши її долілиць.



2. Торгівля й наймання

У цій фазі **активний гравець** може **взяти від 1 до 3 карт** із гавані. Після того всі **інші гравці** також можуть **узяти по 1 карті**. Кількість карт, яку може взяти активний гравець, визначається кількістю кораблів різних кольорів, що є в гавані:

- 0–3 кораблі різних кольорів – можна взяти з гавані 1 карту;
- 4 кораблі різних кольорів – можна взяти з гавані 2 карти;
- 5 кораблів різних кольорів – можна взяти з гавані 3 карти.

Карти беруть одну за одною, тому вміння щойно взятої карти можна одразу використати, беручи наступну карту.

Торгівля

Гравець **бере** з гавані 1 **корабель** і кладе його до скиду, а потім **отримує** кількість монет, указану у верхній частині скинутої карти.



Приклад. *Вікторія бере з гавані флейт, кладе його до скиду й отримує 2 монети.*



Наймання

Щоб **найняти** 1 **фахівця**, гравець повинен **заплатити** (покласти горілиць до скиду) кількість **монет**, указану в нижній частині карти цього фахівця. Потім гравець кладе карту фахівця до своєї **ігрової зони** й відтепер може **використовувати** його **вміння**, вказане в лівій верхній частині карти. Докладніше про вміння фахівців читайте на с. 8–9.



Приклад. *Роман наймає моряка. Він платить 3 монети, поклавши відповідні карти горілиць до скиду, а потім розміщує карту моряка у своїй ігровій зоні.*

Після того як активний гравець узяв 1 чи більше карт кораблів чи фахівців, усі інші гравці (за годинниковою стрілкою) також можуть узяти по 1 карті (якщо можливо), дотримуючись усіх правил. Однак кожен гравець, що вирішує взяти карту, **повинен заплатити активному гравцеві 1 монету** як компенсацію. Якщо гравець бере корабель, то цю 1 монету він може віддати з грошей, отриманих завдяки кораблю.

Після того як усі інші гравці скористаються можливістю взяти по 1 карті, решту карт з гавані треба скинути. Цілком можливо, що залежно від кількості карт у гавані декому з гравців може не вистачити карт.

Наступний за годинниковою стрілкою гравець стає новим активним гравцем і починає свою фазу 1 «Відкриття».

Приклад. *Хід Андрія. У фазі 1 «Відкриття» він відкрив і виклав у гавань 5 карт. 4 з них – кораблі різних кольорів, що дає змогу Андрієві взяти 2 карти. Спершу він бере та скидає карту корабля, що дає 3 монети. Потім Андрій платить монети, щоб найняти 1 фахівця. Тепер решта гравців мають змогу взяти по карті (якщо такі є). Олена вибирає один з решти кораблів, кладе його до скиду й отримує відповідну кількість монет. Потім вона платить Андрієві 1 монету як компенсацію. Після того як усі інші гравці скористалися можливістю взяти по 1 карті, решту карт із гавані скидають.*

Кінець гри

Кінець гри настає, щойно один з гравців накопичить у своїй ігровій зоні **12 очок впливу**. Однак поточний раунд треба дограти до кінця, тобто поки гравець праворуч від першого гравця не виконає свій хід як активний гравець.

Переможцем стає той гравець, який має у своїй ігровій зоні **найбільше очок впливу**. У разі нічиєї за очками перемагає претендент з найбільшою кількістю монет. Якщо й далі нічия, то претенденти ділять перемогу.

Варіант кінця гри

Можна трохи змінити умову закінчення гри.

Кінець гри настає, щойно один з гравців накопичить у своїй ігровій зоні 12 очок впливу та принаймні 1 карту експедиції. Решта правил не змінюються. Переможцем стає гравець з найбільшою кількістю очок впливу та принаймні 1 експедицією. Нічиї розв'язуються, як у звичайній грі.

«Напнути вітрила!»

*Доповнення «Напнути вітрила!» – швидкий і легкий самостійний варіант гри для **2–4 гравців**. Він ідеальний під час мандрівок суходолом чи морем, а також для знайомства кількох сухопутних гравців з тонкощами торгівлі й наймання. Ви також можете додавати деякі з карт доповнення до базової гри, щоб урізноманітнити ваші звичні пригоди в Порт-Роялі!*

Поєднання доповнення «Напнути вітрила!» з базовою грою. Ви можете додати всі карти з доповнення «Напнути вітрила!», що мають ⬇ у нижньому лівому куті. Це 5 купців, 5 пасажирів і 10 кораблів.

Доповнення «Напнути вітрила!» грають за всіма правилами базової гри, але **з такими змінами**:

Мета гри

На відміну від базової гри, у цьому варіанті **немає експедицій**. Ви повинні намагатися заробляти достатньо монет, щоб наймати моряків, піратів, купців і пасажирів, які дадуть вам очки впливу.

Перебіг гри

Фаза 2 «Торгівля й наймання» відбувається так само, як у базовій грі, проте з такими винятками: ігноруйте правила щодо **експедицій** і дотримуйтеся нових правил щодо карт **збільшення податку**.



Якщо активний гравець відкриває карту збільшення податку, усі гравці з **9 чи більше монетами** у своїх ігрових зонах повинні скинути зайві карти, щоб мати **8 монет**. Крім того, гравець із **найменшою кількістю очок впливу** отримує **1 монету**. Якщо таких гравців кілька (навіть якщо жоден гравець не має очок впливу), усі вони отримують по 1 монеті.

Кінець гри

Кінець гри настає, щойно один з гравців накопичить у своїй ігровій зоні 8 чи більше очок впливу.

Поточний раунд треба дограти до кінця, поки гравець праворуч від першого гравця не виконає свій хід як активний гравець. Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок впливу. Нічиї розв'язуються на користь гравця з найбільшою кількістю монет. Якщо таких гравців кілька, то вони ділять перемогу.



Уміння фахівців

Уміння кожного фахівця вказано на смужці у верхній частині його карти. На щиті праворуч від смужки вказано очки впливу, які дає цей фахівець. Виконуючи будь-яку дію (як активний чи неактивний гравець), ви можете застосовувати всі вміння всіх фахівців з вашої ігрової зони. Якщо у вас кілька фахівців одного типу, їхні вміння додаються. Наприклад, якщо ви маєте 2 **сеньйорит**, то можете наймати фахівців зі знижкою у 2 монети.

Священник / капітанка / поселениця (по 5 кожного фахівця) / майстриня на всі руки (3)



Карти цих фахівців треба скидати, щоб виконувати умови експедицій. Колір смужки вмінь цих карт трохи темніший за інші. Майстриня на всі руки – це джокер, якого можна скинути замість священника, поселениці чи капітанки.

Торговець (по 2 кожного кольору)



Гравець отримує по 1 додатковій монеті за кожного торговця у своїй ігровій зоні, якщо колір корабля в гавані збігається з кольором торговця.

Адмірал (6)



Щоразу, коли під час фази 2 «Торгівля й наймання» настає ваша черга брати карти **з гавані, а там є 5 чи більше карт**, ви негайно отримуєте на початку свого ходу по **2 монети за кожного адмірала у вашій ігровій зоні**. Пам'ятайте, що карти збільшення податку й експедицій **не відносять** до карт у гавані.

Кожен неактивний гравець також отримує 2 монети за кожного адмірала у своїй ігровій зоні, якщо на початку його ходу в гавані є 5 чи більше карт.

Щойно найнятий адмірал не дає монет, адже, найнявши нового адмірала, ви вже розпочали хід.

Блазень (5)



Щоразу, коли під час фази 2 «Торгівля й наймання» настає ваша черга брати карти **з гавані, а там немає карт**, ви негайно отримуєте по 1 монеті за кожного блазня у вашій ігровій зоні. Карти збільшення податку й експедицій **не відносять** до карт у гавані.

Якщо фазу 2 «Торгівля й наймання» не розігрують, то кожен гравець (зокрема й активний гравець) отримує по 1 монеті за кожного блазня у своїй ігровій зоні.

Щойно найнятий блазень не дає монет, адже, найнявши нового блазня, ви вже розпочали хід.

Губернатор (4)



Щоразу, коли під час фази 2 «Торгівля й наймання» настає ваша черга брати карти з гавані, ви можете за звичайними правилами взяти на 1 карту більше за кожного губернатора у вашій ігровій зоні. Якщо ви неактивний гравець, то повинні заплатити активному гравцеві по 1 монеті за кожну взяту карту.

Щойно найнятий губернатор не дозволяє вам узяти карту, адже, найнявши нового губернатора, ви вже розпочали хід.

Сеньйорита (4)



Ціна наймання фахівця для вас зменшується на 1 монету за кожну сеньйориту у вашій ігровій зоні. Однак вона не може бути меншою ніж 0.



Моряк (10) / пірат (3) та моряк (10) / пірат (2) з доповнення «Напнути вітрила!»




Завдяки символам шабель на цих картах ви можете топити кораблі (див. опис фази 1 «Відкриття»).

Купець (по 2 кожного кольору, лише в доповненні «Напнути вітрила!»)



Щоразу, коли гравець у фазі 2 «Торгівля й найманя» торгує і здобуває монети завдяки кораблеві того самого кольору, що й один з його купців, то не скидає карту корабля, а підкладає її під карту відповідного купця. Кожен з цих кораблів дає 1 додаткове очко впливу.

Пасажир (10)




Пасажири не володіють уміннями, але дають очки впливу.

Картяр (4 промокарти)



Задовольняючи пристрасть до азарту, картяр має схильність випробовувати свою удачу. Навіть якщо ви самі не дуже азартні, то ця карта покращить вашу гру. Картяра можна додавати до гральних карт базової гри.

Один раз під час фази 1 «Відкриття» ви як активний гравець можете використати свого картяра, щоб одночасно взяти 4 карти з головної колоди й викласти їх у гавань. Якщо серед цих відкритих карт виявляться кораблі, то ви не можете потопити жодного з них. Однак відкриту карту збільшення податку треба активувати.

Якщо після цього в гавані тепер є:

- Принаймні 2 кораблі одного кольору, тоді ви повинні завершити свій хід без активації будь-яких ефектів. Як завжди, ви повинні пропустити фазу 2 «Торгівля й наймання».
- Лише кораблі різних кольорів, ви повинні **завершити** фазу 1 «Відкриття», розпочавши фазу 2 «Торгівля й наймання». У цій фазі ви можете взяти 1 додаткову карту відповідно до звичайних правил.

Виняток. Якщо ви маєте 2 чи більше картярів, то можете зіграти наступного картяра, після того як використаєте попереднього. Однак, завершивши розігрувати своїх картярів, ви **повинні перейти** до фази 2 «Торгівля й наймання».

«Просто ще один контракт»

«**Просто ще один контракт**» – *це доповнення, яке потребує базової гри й дозволяє грати від 1 до 5 гравцям. Радимо вам зіграти кілька разів базову гру, перш ніж використовувати це доповнення.*

Поєднання доповнення «Просто ще один контракт» з базовою грою
Ви можете додавати карти нових фахівців і кораблів до базової гри без карт контрактів. Однак, якщо ви вирішили грати з контрактами, то повинні додати до базової гри нові карти фахівців і кораблів.

Уміння фахівців

Клерк (по 1 карті кожного кольору кораблів)



За кожного клерка, чий колір збігається з кольором **корабля** в гавані, з яким ви торгуєте, ви можете у фазі 2 «Торгівля й наймання» за звичайними правилами взяти 1 додаткову карту з гавані. Якщо ви неактивний гравець, то все одно повинні заплатити активному гравцеві по 1 монеті за кожну взяту карту.

Гарматниця (4)



Щоразу, коли під час фази 2 «Торгівля й наймання» настає ваша черга брати карти з гавані, то за кожну гарматницю у вашій ігровій зоні ви негайно отримуєте кількість монет на 1 меншу, ніж кількість кораблів у гавані на початку вашого ходу.

Щойно найнята гарматниця не дає монет, адже, найнявши нову гарматницю, ви вже розпочали хід.

Віцеадмірал (5)



Щоразу, коли під час фази 2 «Торгівля й наймання» настає ваша черга брати карти **з гавані, а там є 3 чи 4 карти**, ви негайно **отримуєте на початку свого ходу по 1 монеті за кожного віцеадмірала у вашій ігровій зоні**. Пам'ятайте, що карти збільшення податку й експедицій **не відносять** до карт у гавані.

Кожен неактивний гравець також отримує по 1 монеті за кожного віцеадмірала у своїй ігровій зоні, якщо на початку його ходу в гавані є 3 чи 4 карти.

Щойно найнятий віцеадмірал не дає монет, адже, найнявши нового віцеадмірала, ви вже розпочали хід.

Нові кораблі



Це доповнення додає по **2 нові кораблі** кожного кольору. Один корабель кожного кольору також має новий ефект: крім 3 монет, які ви отримуєте, беручи цей корабель, ви вибираєте **будь-якого іншого гравця, що також отримає 1 монету**. Як завжди, монети треба брати з головної колоди, і ви також повинні заплатити активному гравцеві 1 монету, якщо активний гравець не ви.
У соло-грі ви просто отримуєте 3 монети, ігноруючи 1 монету для іншого гравця.



Контракти

Якщо ви граєте з контрактами, вам знадобляться всі карти з базової гри й доповнення «Просто ще один контракт». Перетасуйте всі карти фахівців, кораблів, експедицій та збільшення податку, щоб сформувати головну колоду, і покладіть контракти в ігровій зоні. Кожен гравець також бере 3 маркери вибраного кольору.



Виберіть режим гри:

- у **змагальному** режимі контракти виступають додатковим джерелом очок впливу;
- у **кооперативному** режимі ви можете грати **один** або командою з кількох гравців, намагаючись завершити якомога більше контрактів і стати повелителями морів.

Доповнення «Просто ще один контракт» грають за всіма правилами базової гри, але **з такими змінами**:



Змагальний режим

Насамперед відкладіть убік 2 білі контракти з синьою печаткою – їх використовують лише в кооперативному режимі. Перетасуйте решту 16 контрактів, **покладіть 4 контракти** горілиць на стіл, а інші покладіть поряд колодою долілиць. **Примітка**. У цьому режимі гри ігноруйте печатки у правому верхньому куті контрактів. Усе так само, як і в базовій грі, але тепер ви ще виконуватимете контракти.

Щоб завершити контракт, вам треба **виконати його вимоги** (докладніше на с. 13). Ви можете завершити контракт у будь-який момент свого ходу **як активний або неактивний гравець**. Завершивши контракт, покладіть 1 з 3 ваших маркерів на крайню ліву вільну комірку відповідного контракту. Маркери залишаються на контрактах до кінця гри. Кожен гравець може завершити кожен контракт лише раз, але кілька гравців можуть завершити той самий контракт.

Зазвичай, завершивши контракт, ви отримуєте монети з головної колоди. Що швидше ви завершите контракт, то більше монет отримаєте. **Завершивши свій другий контракт**, ви також набираєте 1 очко впливу, а **завершивши третій** – ще **2 очки впливу**. Ви не можете завершити більше ніж 3 контракти.

За кожне очко впливу, здобуте за завершення контракту, візьміть з колоди контрактів карту й покладіть її долілиць у вашу ігрову зону. На зворотах усіх карт контрактів зображено 1 очко впливу. Якщо колода контрактів вичерпується, використайте звороти білих карт контрактів або щось інше на позначення очок.

Кінець гри настає, як завжди. Звісно, гравець може активувати кінець гри й перемогти, не завершивши жодного контракту.

Приклад. *Олег (червоний маркер) стає другим гравцем, який завершив цей контракт, тому він отримує 3 монети з головної колоди та кладе їх у свою ігрову зону. Це його другий контракт, тому він також здобуває 1 очко впливу (бере карту з колоди контрактів і кладе її долілиць у свою ігрову зону).*



Соло-гра та кооперативний режим

У соло-грі та кооперативному режимі ви повинні разом завершити певну кількість контрактів за певний час. Час вимірюється окремою колодою часу, утвореною з карт головної колоди. На початку ходу кожного гравця з колоди часу треба відкрити 1 карту.

Насамперед перетасуйте всі 18 карт контрактів і викладіть **певну кількість** із них горілиць на стіл. Кількість контрактів вказано в таблиці:

Гравці	1	2	3	4	5
Контракти	3	5	7	9	11

Потім перетасуйте всі гральні карти (базова гра та «Просто ще один контракт») і покладіть їх колодою долілиць. Візьміть певну кількість верхніх карт з колоди, сформуйте з них колоду часу й покладіть неподалік головної колоди. Кількість карт у колоді часу визначається так:

- 13 карт (незалежно від кількості гравців);
- + сума чисел (–1, 1, 2), зображених на печатках відкритих контрактів;
- + 1 карта за кожну іншу букву на печатках відкритих карт контрактів (кожну букву рахують лише 1 раз; за 3 букви «А» ви додаєте 1 карту).

Приклад. *Нижче зображено 3 карти контрактів для соло-гри. Колода часу міститиме 13 + (1 + 0 – 1) + 2 («Ж» та «И») = 15 карт.*



Ви дотримуєтесь усіх правил базової гри, але з **такими змінами**:

Активний гравець під час свого ходу повинен завжди спершу відкривати карту з **колоди часу** (і розміщувати її в гавані). Наступні карти вже можна брати з головної колоди, як у базовій грі.

Якщо вам треба **відкрити** карту з колоди часу, а колода вичерпалась і ви не завершили всі контракти, то ви зазнаєте поразки. Ви перемагаєте лише тоді, коли принаймні один гравець завершив усі контракти перед тим, як вичерпається колода часу.

Ви граєте командою. Якщо ви берете карту у фазі 2 «Торгівля й наймання» **як неактивний гравець, то все одно повинні заплатити активному гравцеві 1 монету**. Тож корабель, що дає 1 монету, не дає вам нічого, але команда здобуває 1 монету.

Використовуйте контракти за правилами змагального режиму (див. попередню сторінку).

Примітка до соло-гри.
Ви завжди активний гравець, тому ви ніколи не платите додаткових монет у фазі 2 «Торгівля й наймання». Якщо ви відкриваєте карту збільшення податку, ви завжди отримуєте вказаний бонус.

Як добре ви впоралися?

Протягом гри ви можете **відкладати вбік** верхню карту колоди часу щоразу, коли відкриваєте карту збільшення податку. Відкладені вбік карти утворюють **колоду очок**. Якщо вам вдається завершити всі контракти до того, як вичерпається колода часу, то кожна карта в колоді очок дає 1 очко.

Ба більше, **перед початком гри** ви можете додати кілька карт з колоди часу до колоди очок, щоб підвищити складність і набрати більше очок. Так ви матимете менше часу на завершення контрактів, але зможете набрати більше очок у разі успіху!

Приклад. *Скористаймося картами контрактів, зображеними ліворуч. Колода часу Анатолія містить 13 + (1 + 0 – 1) + 2 («Ж» та «И») = 15 карт. Зігравши вже кілька партій, Анатолій упевнено бере 5 карт з колоди часу й додає їх до колоди очок. У нього залишається всього 10 ходів, щоб завершити 3 контракти. У разі успіху Анатолій зможе здобути щонайбільше титул пірата. Щоб досягнути ліпшого результату, йому треба до кінця гри відкласти вбік рівно по 1 додатковій карті за кожну карту збільшення податку.*

Ваш результат ви зможете оцінити завдяки таблиці нижче.

Як добре ви впоралися?	
0–1 очко	Юнга
2–3 очки	Моряк
4–5 очок	Пірат
6–7 очок	Капітан
8+ очок	Повелитель морів

Примітка. Пам'ятайте, ви можете завершити контракт у будь-який момент свого ходу як **активний або неактивний гравець**. Однак ви можете виконувати експедиції **лише як активний гравець**.

Роз'яснення контрактів

У вимогах до завершення контрактів вказано те, що саме треба зібрати в особистій ігровій зоні або що треба зробити. Вимогу можна перевиконати (наприклад, ви можете мати більше шабель, ніж треба для завершення контракту). Ви не зобов'язані завершувати контракт одразу, як виконаєте його вимоги. Це можна зробити пізніше. Однак ви повинні відразу завершувати такі контракти: «Податківець», «Прокляття», «Досвідчений біржовик», «Біржовик», «Ворожий фрегат», «Ворожий галеон». **Примітка.** Лише активний гравець може завершувати такі контракти: «Піратське кубло», «Досвідчений біржовик», «Біржовик» і «Прокляття».

«Знаменитості», «Згубна жінка», «Панування на морі», «Нова колонія», «Факторія», «Неперевершений торговець»

Якщо ви маєте у вашій ігровій зоні обидвох вказаних на карті контракту фахівців, то можете негайно розмістити ваш маркер на цьому контракті, щоб завершити його. Карта майстрині на всі руки **не може замінити** будь-яких вказаних фахівців. *Завершивши контракт, можете використати тих же поселениць, капітанок і священників для експедицій.*

«Хазяйновиті працівники»

Якщо ви маєте у вашій ігровій зоні 4 фахівців, кожен вартістю 3 монети (або менше в майбутньому), то можете **негайно** розмістити ваш маркер на цьому контракті, щоб завершити його. *Знижки від сеньйорит не враховують.*

«Найманець»

Якщо ви маєте у вашій ігровій зоні принаймні 3 шаблі, то можете **негайно** розмістити ваш маркер на цьому контракті, щоб завершити його.

«Дослідник»

Якщо ви маєте у вашій ігровій зоні принаймні 1 карту експедиції, то можете **негайно** розмістити ваш маркер на цьому контракті, щоб завершити його.

«Ворожий фрегат»

Якщо, торгуючи з фрегатом, ви відмовляєтеся від усіх монет (зокрема від монет, що їх дають торговці), то можете **негайно** розмістити ваш маркер на комірці [1]. Відмовившись від монет вдруге, пересуньте ваш маркер на комірку [2]. Відмовившись утретє, ви негайно виконуєте контракт. Покладений на цей контракт кубик залишається там до кінця гри, навіть якщо ви не завершуєте контракт. На цих комірках можуть розміщуватися маркери кількох гравців.

«Ворожий галеон»

Усе так само, як і під час торгівлі з фрегатом, однак для завершення контракту вам достатньо двічі відмовитися від монет.

«Податківець»

Коли ви платите податок, то можете **негайно** розмістити ваш маркер на цьому контракті, щоб завершити його.

«Прокляття»

Якщо ви **активний гравець** і повинні завершити свій хід, бо відкрили корабель того самого кольору, що й корабель у гавані (також стосується й використання картяра), то можете **негайно** розмістити ваш маркер на цьому контракті, щоб завершити його.

«Біржовик»

Якщо ви **активний гравець** і в гавані є 3 кораблі різних кольорів, то ви негайно вирішуєте, розміщувати ваш маркер на комірці [1] чи ні. Покладений на цей контракт кубик залишається там до кінця гри, навіть якщо ви не завершуєте контракт. На цих комірках можуть розміщуватися маркери кількох гравців. Коли наступного разу ви станете активним гравцем, а в гавані буде 3 кораблі різних кольорів, то можете **негайно** завершити контракт.

«Досвідчений біржовик»

Якщо ви активний гравець і в гавані є 4 кораблі різних кольорів, то можете **негайно** розмістити ваш маркер на цьому контракті, щоб завершити його.

«Піратське кубло»

Щоразу, коли ви як **активний гравець** топите корабель завдяки вашим морякам і піратам, то можете взяти потоплений корабель, якщо ще не маєте корабля цього кольору. Інакше скиньте його, як завжди. Коли ви зберете кораблі всіх 5 кольорів, **негайно** скиньте їх і покладіть ваш маркер на цей контракт, щоб завершити його.

«Невеликий маєток» (лише для кооперативного режиму гри)

Якщо ви маєте 12 очок впливу, то можете **негайно** розмістити ваш маркер на цьому контракті, щоб завершити його.

«Викуп» (лише для кооперативного режиму гри)

Заплатіть 15 монет і **негайно** розмістіть ваш маркер на цьому контракті, щоб завершити його.

«Пригода починається»

«Пригода починається» – це доповнення, яке потребує базової гри й дозволяє грати ***від 1 до 4 гравцям****. Радимо вам зіграти кілька разів базову гру, перш ніж використовувати це доповнення. «Пригода починається» складається з 5 послідовних розділів. Кожен розділ – це окрема партія.*

Карти цього доповнення не можна використовувати, граючи за правилами базової гри чи будь-якого іншого доповнення. Коли ви граєте з картами цього доповнення, то завжди повинні дотримуватися правил для цього доповнення.
Ми радимо грати це доповнення лише з картами базової гри. Хоча ви й можете використовувати карти з доповнень «Напнути вітрила!» і «Просто ще один контракт», а також промокарти картярів, однак гра стає значно складнішою, бо деякі карти буде важче відкрити.

Примітка. Не перетасовуйте карти, поки не отримаєте вказівки це зробити. Також ретельно дотримуйтеся всіх настанов приготування до гри.

Докладніше про карти

5 двосторонніх карт персонажів з різними персонажами з обидвох сторін карти – кожен з цих персонажів має унікальні вміння та дає різну кількість початкових монет гравцеві.



39 гральних карт, які тасують разом з гральними картами базової гри, коли з'являється така вказівка під час розіграшу 5 розділів. Це карти кораблів, фахівців, експедицій і збільшення податку.



16 карт подій, що утворюють окрему колоду.
13 карт подій з номером 0 утворюють базову колоду.



Лице



Карту з номером 1 додають лише під час соло-гри та гри вдвох.



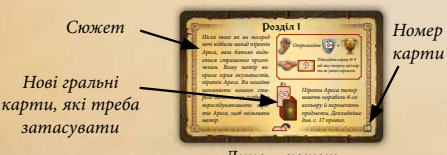
Карту з номером 2 використовують (практично) в кожній грі.



Карта з номером 3 заміняє карту з номером 2 у варіанті змагального режиму (див. с. 18).

55 карт сюжету (обкладинка книжки й 4 карти розділів)

Лице. На цій стороні карти ви ознайомитеся з сюжетом, а також вказівками щодо затасування нових гральних карт у головну колоду.



Лице – сюжет

Зворот. Тут указано завдання, які треба виконати, а також інформацію щодо вимог наступної карти сюжету.



Зворот – завдання

Кожен розділ складається з карт, пронумерованих по групах (карти № 10–17 для 1-го розділу, карти № 20-28б для 2-го розділу тощо). Карти завершення розділу мають номери, починаючи з 60 (карта № 61 для 1-го розділу, карта № 62 для 2-го розділу тощо). Карти назв розділів не мають номерів. На таких картах указані номер і назва розділу, а на звороті – стислий виклад попереднього сюжету (щоб вам було легше пригадати події, що вже відбулися).

Приготування

Вирішіть, ваша пригода буде **змагальною** (ви гратимете один проти одного) чи **кооперативною** (усі грають спільно проти самої гри).

Примітка для соло-гри. Ви завжди активний гравець, тому вам не треба платити додаткову монету під час фази 2 «Торгівля й наймання». Крім того, відкриваючи карту збільшення податку, ви завжди отримуєте вказану суму.

Перетасуйте всі гральні карти з базової гри, сформуйте головну колоду й покладіть її долілиць. Поряд залиште місце для відкритого скиду.

Покладіть нові гральні карти з цього доповнення на край ігрової зони, **не тасуючи їх**. Ці нові карти (кораблів, фахівців, експедицій і збільшення податку) додають до головної колоди за вказівками, які ви отримуватимете протягом **5 розділів**. На картах сюжету ви прочитаєте, коли затасувати ці карти в головну колоду.

Роздайте кожному гравцеві по **1 випадковій карті персонажа**. Гравці можуть вибирати, якою стороною карти персонажа грати, і кладуть її вибраною стороною догори у своїй ігровій зоні.

Варіант вибору карт персонажів. Визначте першого гравця. Гравець праворуч від першого гравця вибирає 1 з 5 карт персонажів. Потім решта гравців (один за одним проти годинникової стрілки) вибирають собі карти персонажів, перший гравець вибирає останній. Гравці можуть вибирати, якою стороною карти грати, і кладуть її вибраною стороною догори у своїй ігровій зоні.

Поверніть решту карт персонажів у коробку.

Тепер **візьміть із головної колоди кількість монет, указану на вашій карті персонажа**. Крім того, кожен гравець бере **1 карту корон** і **5 маркерів** свого кольору. Покладіть 4 маркери на вашу карту персонажа (1 на двері, а інші на 3 вікна), а п'ятий маркер – біля вашої карти корон.





Тепер сформуйте **колоду подій**. Карти подій відрізняються зображенням книжки в золотій оправі на звороті. Спершу знайдіть 13 карт подій з номером 0 у нижньому правому куті й перетасуйте їх. Залежно від кількості гравців і вибраного режиму гри (змагального чи кооперативного), візьміть відповідну кількість закритих карт:

Режим	1 гравець	2 гравці	3 гравці	4 гравці
Кооперативний	1	1	2	3
Змагальний		3	4	4

Решту карт із номером 0 покладіть долілиць на край ігрової зони, адже вони вам знадобляться згодом.

Для соло-гри та гри вдвох затасуйте в колоду карту подій з номером 1. Якщо ви граєте втрьох чи вчотирьох, поверніть цю карту в коробку.

Тепер **покладіть карту з номером 2** («Кінець місяця») **під колоду подій, що лежить долілиць.** Поверніть карту з номером 3 в коробку, адже вона потрібна лише для змагального режиму (див. с. 18).

Приготувавши закриту колоду подій, покладіть її біля головної колоди, водночас залишаючи місце для відкритого скиду.

Якщо ви вибрали змагальний режим, поверніть двосторонню карту-пам'ятку для кооперативного режиму в коробку. Якщо ви вибрали кооперативний режим, то покладіть цю карту неподалік, бо вона вам скоро знадобиться.

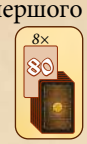
Тепер у вас мають залишитися тільки карти сюжету, зверху яких лежатиме карта обкладинки книжки. **Ніколи не тасуйте цю колоду**! У наступних партіях можете залишати в коробці карти сюжету завершених розділів. У такому разі зверху колоди повинна лежати карта розділу для наступного розділу.

Пригода починається!

Перебіг гри

Спершу прочитайте вголос карту розділу (а для першого розділу – карту обкладинки книжки). Ця карта містить назву розділу, а, починаючи з другого розділу, на звороті карти буде стислий виклад попередніх подій і вчинків піратів Ареса.

Відразу після цього перший гравець читає вголос першу карту сюжету (карта № 10 для першого розділу), а потім затасовує вказані гральні карти в головну колоду. Символ праворуч завжди вказує, скільки і яких карт треба затасувати (найкраще навмання запхати нові карти в колоду, а потім ретельно їх перетасувати).



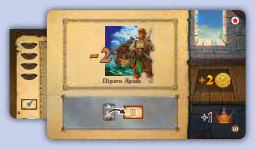
Потім переверніть карту сюжету й покладіть її у вашу ігрову зону, щоб відкрити ваше **перше завдання.** *Прочитавши текст карти, переверніть її. Про це вам нагадає символ* .



Умови перемоги в кооперативному режимі

Якщо ви вибрали кооперативний режим, візьміть карту № 9. На ній вказано умови перемоги залежно від кількості гравців, позначених піратськими капелюхами, на лівій і правій сторонах з обох боків карти. Підкладіть карту № 9 з лівого боку карти першого завдання так, щоб вам було видно інформацію щодо кількості гравців і решти умов.

Докладніше про умови перемоги читайте в розділі «Кінець гри» на с. 18.



Завдання

Ви **завжди** можете завершувати завдання, коли настає ваша черга виконувати хід як **активному або неактивному гравцеві**. Кожен гравець може виконати кожне завдання **лише один раз**. Щоб завершити завдання, ви повинні:

- повернути вказану кількість предметів до скиду, якщо перед номером на карті є мінус (пірати Ареса, монети, книги ритуалів тощо);

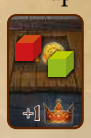


- інакше ви просто повинні мати певні предмети у вашій ігровій зоні (шаблі, фахівці тощо).



Завершивши завдання, покладіть 1 маркер з вашої карти персонажа в комірку під вікном у правій частині карти завдання.

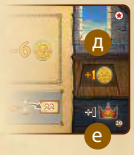
Ви завжди повинні брати крайній лівий маркер з вашої карти персонажа (перший маркер лежить на зображенні дверей). Завершивши ваше перше завдання, ви здобуваєте можливість використовувати **особливе вміння** вашого персонажа (а) (див. с. 19). Завершення другого завдання дає вам трофей (б), що має вирішальне значення для перемоги в змагальному режимі (див. с. 18). За завершення третього й четвертого завдань ви здобуваєте 1 та 3 корони відповідно (в, г). Докладніше про корони читайте нижче. Розмістивши маркер, ви вже не можете забрати його звідти. Це означає, що ніхто не зможе завершити більше ніж 4 завдання.





Якщо ви перший завершили завдання, то іноді отримуєте у винагороду 1 або 2 монети (д) (або й 1 корону). Крім того, за завершення деяких завдань ви можете додатково отримати 1, 2 або 3 корони (е), зображені під головною нагородою.

Усі інші гравці, які завершують те саме завдання, отримують лише додаткову нагороду у вигляді корон (е).



Карти корон

Коли ви отримуєте або повертаєте корони, перемістіть ваш маркер на карті корон, щоб позначити зміну. Трек починається внизу ліворуч (біля підніжжя трону). Коли ви отримуєте корони, відповідно перемістіть ваш маркер на суміжні комірки. Щоб повернути корони, ви повинні мати принаймні стільки корон, скільки бажаєте повернути. Перемістіть ваш маркер назад треком корон на відповідну кількість комірок. Корони дають вам ще одну можливість здобути **очки впливу** (щонайбільше 6). Протягом гри ви завжди додаєте до ваших сумарних очок впливу кількість очок впливу з останнього щита тієї комірки, де розміщений ваш маркер. Якщо ваш маркер на комірці без щита, то ви додаєте очки з найближчого пройденого треком щита. Це означає, що тільки-но ваш маркер досягає комірки першого щита, ви додаєте 1 очко впливу до ваших сумарних очок. Коли ваш маркер переміститься на комірку другого щита, ви додаєте 2 очки до ваших сумарних очок впливу тощо. Якщо ви повертаєте корони, то ваші сумарні очки впливу теж можуть зменшитися.

Докладніше про перебіг гри

Граючи з доповненням «Пригода починається» ви дотримуєтеся правил базової гри для фаз «Відкриття» та «Торгівля й наймання». Однак перед цими фазами з'являється нова фаза.

Примітка. Якщо ви берете карту у фазі 2 «Торгівля й наймання» як **неактивний гравець**, то все одно повинні заплатити **активному гравцеві 1 монету** в кооперативному режимі гри.

Фаза 0 «Відкриття 1 карти подій»

Першою дією свого ходу активний гравець завжди повинен відкривати верхню карту колоди подій. Залежно від вказівок карти, її ефекти активуються або негайно, або у фазі 1 чи фазі 2. Після розіграшу події скиньте карту події.

Остання карта в колоді подій – це особлива подія «Кінець місяця». Вона активує ефект карти **«Кінець місяця» для останнього завдання**. Так продовжується сюжет, і в гру можна ввести нове завдання залежно від рівня вашого успіху.

Що саме треба зробити, вказано в нижній половині карти останнього завдання, як зображено біля символу піскового годинника .

Якщо перед вами коричнева карта завдання з **номером і знаком питання**, визначте, чи принаймні один гравець завершив указане завдання. Якщо так, **прочитайте вголос карту сюжету з номером, зображеним біля зеленої «пташечки»**.





Якщо **ніхто з вас не завершив потрібного завдання**, ви повинні **прочитати вголос карту сюжету з номером, зображеним біля червоного хрестика**. Це нове завдання буде складнішим.



Покладіть нове завдання праворуч від попереднього завдання. Отже, ви завжди знаєте, яке ваше завдання останнє.

Якщо біля піскового годинника зображено символ кулака чи рукостискання, то ви повинні дотримуватися вказівок для кулака, якщо граєте у змагальному режимі, або дотримуватися вказівок для рукостискання, якщо граєте в кооперативному режимі.

Тепер покладіть карту «**Кінець місяця**» до скиду карт подій. Потім переверніть скид, але **не перетасовуйте** його, щоб утворити нову колоду подій. Навмання візьміть нову карту події з номером 0 і покладіть її зверху нової колоди. Наступний активний гравець починає свій хід, відкриваючи цю карту події.

Нові кораблі. 6-й колір і предмети

Пірати Ареса представляють новий, шостий колір кораблів. Якщо **в гавані опиняється 6 кораблів різних кольорів**, то **активний гравець може взяти 4 карти** з гавані.

Крім того, усі кораблі з доповнення перевозять предмети. На кораблях піратів Ареса є книги ритуалів або цілющі трави. Інші 5 кораблів перевозять хліб чи ром.

Якщо ви берете будь-який з цих кораблів у фазі 2, то завжди є два варіанти:

- Візьміть 1 чи більше монет або, у деяких випадках, корону, а потім покладіть корабель до відповідного скиду. *Якщо ви отримуєте монету, візьміть 1 карту з головної колоди, а якщо корону – перемістіть маркер на вашій карті корон.*

АБО

- Покладіть карту корабля у вашу ігрову зону. Тепер ви маєте цей предмет, і він може знадобитися вам пізніше для завдання, експедиції або корчмарки. Для деяких завдань вам також треба буде скинути піратів Ареса з вашої ігрової зони.

Важливо. В обох варіантах ви отримуєте 1 додаткову монету, якщо маєте у вашій ігровій зоні торговця того самого кольору, що й корабель, або маєте капітанку, священника чи поселеницю.

Докладніше про карти з цього доповнення читайте на с. 19.

Гра в кооперативному або соло-режимі закінчується негайно під час події карти «Кінець місяця», щойно пісковий годинник скеровує вас до карти № 9. Гравець, що відкрив подію «Кінець місяця», повинен **негайно завершити свій хід**. Щоб досягти успіху, ви повинні виконати всі умови, вказані на карті № 9:

- Кожне завдання повинен завершити принаймні 1 гравець.
- Усі гравці разом повинні розмістити на завданнях щонайменше стільки маркерів, скільки вказано в умовах перемоги.
- Усі гравці разом повинні набрати щонайменше стільки очок впливу, скільки вказано в умовах перемоги.

Якщо ви успішно виконали всі ці умови, візьміть карту сюжету з номером біля зеленої «пташечки» та прочитайте вголос кінець розділу. Ви можете розпочати свою наступну партію з наступного розділу. *На початку наступної партії залиште всі завершені карти розділів у коробці.*



Якщо ви зазнали невдачі, то повинні зіграти цей розділ ще раз. Карти, затасовані в головну колоду, можна залишити в ній. Решту компонентів (карти в ігрових зонах, карти сюжету, ваші монети) поверніть назад у відповідні колоди й почніть усе заново. Ви можете розпочати з **3 додатковими монетами загалом**, щоб перший раз переграти цей розділ. Спільно вирішіть, як найкраще розподілити ці монети серед гравців. За кожну додаткову невдачу ви отримуєте ще 3 додаткові монети для наступної партії. Після 3 невдач ви матимете 9 додаткових монет, які вам треба розподілити між усіма гравцями. Щойно ви успішно завершите один розділ, почніть наступний без додаткових монет! Ви успішно завершите пригоду, коли пройдете всі 5 розділів.

Найвище досягнення в кооперативному режимі – це пройти всі 5 розділів поспіль без жодної невдачі.

Гра у змагальному режимі закінчується, щойно один гравець набере принаймні 12 очок впливу (за допомогою карт фахівців, експедицій і/або карти корон) **і завершить принаймні 2 завдання, щоб відкрити трофей у першому вікні на своїй карті персонажа**. Іншими словами, ніхто не може перемогти, якщо не відкриє свій трофей. З цієї причини є альтернативний варіант завершення другого завдання. На карті «Кінець місяця» є особливий ефект піскового годинника, що дозволяє вам заплатити 8 монет і наприкінці місяця повернути в коробку крайній лівий маркер на вашій карті персонажа. Потім підготуйте колоду подій, як завжди.



Щойно активується кінець гри, завершіть поточний раунд (так, щоб кожен гравець був активним гравцем однакову кількість разів). **Перемагає той гравець, який відкрив свій трофей і має найбільшу кількість очок впливу**. До очок впливу додають також очки фахівців, експедицій та очки з карти корон. У разі нічиєї за очками впливу перемагає гравець із найменшою кількістю маркерів на своїй карті персонажа. Якщо далі нічия, переможцем стає гравець із найбільшою кількістю монет.

Потім можете розпочати нову партію з наступного **розділу**.

Важливо! Перед наступною грою підготуйте все так, як описано в розділі «Приготування». Будь-які ігральні карти затасовані до ігральних карт базової гри, залишаються в головній колоді. Не забирайте їх звідти після поразки чи перемоги (якщо тільки ви не хочете грати в базову гру без цього доповнення). Ці ігральні карти можуть впливати на перебіг подій у наступних розділах.

Варіант змагального режиму

Якщо ви вже закінчили всю пригоду, то можете далі грати таким способом (залишивши 39 нових ігральних карт у колоді):

З карт сюжету відберіть 15 карт завдань з маленькою червоною зіркою ★ у правому верхньому куті. Перетасуйте їх і навмання виберіть 4 з них, поклавши їх горілиць одну біля одної. Це ваші завдання на гру. Сформуйте колоду подій, як описано в таблиці на с. 15. Покладіть карту з номером 3 під стос замість карти з номером 2. Тепер ви зможете прибрати крайній лівий маркер з вашої карти персонажа й повернути його назад у коробку наприкінці кожного місяця за 10 монет. Інших змін немає.

Докладніше про карти

Карти персонажів

Завершивши своє перше завдання, одразу приберіть крайній лівий маркер з вашої карти персонажа, щоб розблокувати особливе вміння вашого персонажа. Ви можете застосовувати його так само, як і вміння фахівців, або поєднувати їх.

«Мацьопа» Ґрейс Мей. Якщо в гавані є 4 чи менше карт і ваш хід завершується через 2 кораблі однакового кольору в гавані, ви отримуєте 2 монети. Ви повинні завершити свій хід.

Жак Ґранде. Щоразу виконуючи умови експедиції, ви здобуваєте 2 корони.

Жан Блекберд. Таке саме вміння, як у моряка.*

Сеньйора Енн. Таке саме вміння, як у сеньйорити.*

Дон Фердінандо. Таке саме вміння, як у торговця* (однак ви здобуваєте 1 корону, а не 1 монету).

Офіцер Скотт. Таке саме вміння, як в адмірала* (однак ви здобуваєте 1 монету, а не 2).

Пітер «Чепурун» Лендмен. Таке саме вміння, як у торговця.*

Зарізяка Мері. Щоразу, коли настає ваша черга взяти карту чи карти у фазі 2 «Торгівля й найм», а в гавані на початку вашого ходу є 3 чи більше кораблів, ви негайно отримуєте 1 монету.

Семюел Блекґард. Один раз ви отримуєте 2 монети.

Томас Фішборн. Таке саме вміння, як у дозорця* (див. далі).

** Хоча ваш персонаж може мати таке саме вміння, як і фахівець, але його не вважають фахівцем. Це означає, що коли ви завершуєте завдання, для якого потрібен фахівець з певним умінням, ви не можете його замінити персонажем з тим самим умінням.*

Ігральні карти



Пірати Ареса (8). Якщо ви торгуєте з піратами Ареса (скрутна ситуація), покладіть карту до скиду. За них ви отримуєте лише 1 монету. Ви також можете покласти цю карту до вашої ігрової зони. Це означатиме, що ви здобули предмет – книгу ритуалів або цілющі трави. Ви можете використовувати їх пізніше в грі для завдання чи експедиції. Ба більше, вам треба буде скидати піратів Ареса, щоб завершувати деякі завдання.



Брати Тайбуки (3). Коли ви топите корабель, то рахуєте їхні шаблі так само, як шаблі моряків і піратів у базовій грі.



Дозорець (5). Як активний гравець, один раз за хід ви можете подивитися 3 верхні карти головної колоди. Дві з цих карт ви скидаєте без застосування їхніх ефектів, а третю карту повертаєте наверх головної колоди. Ви можете далі відкривати карти (адже знаєте наступну карту) або перейти до фази 2.



Капітанка, священник, поселениця (по 1 кожного фахівця). Крім звичних символів, які потрібні для виконання експедицій, ці фахівці дозволяють вам узяти 1 додаткову монету, коли ви маєте справу з піратами Ареса – чи коли ви відправляєте їхній корабель до скиду, чи коли розміщуєте у вашій ігровій зоні заради предмета.



Експедиція (3). Нові експедиції використовують так само, як експедиції з базової гри.



Корчмарка (5). Якщо на початку вашого ходу, як активного чи неактивного гравця, у гавані є 4 чи більше кораблів, ви здобуваєте 1 корону. Ви також можете продати 1 хліб чи 1 ром з вашої ігрової зони за ціною, вказаною на карті корчмарки.



Збільшення податку. Нові карти збільшення податку використовують так само, як і в базовій грі. Однак податок стосується лише гравців, що мають 16 чи більше монет. Ці гравці повинні негайно покласти половину своїх монет (округлення до меншого) до скиду. Тоді гравець чи гравці з найменшою кількістю очок впливу отримують по 2 монети з головної колоди (навіть якщо вони не мають очок впливу).

Завдання

На карті кожного завдання вказано, що потрібно для його виконання. Якщо перед номером карти є знак мінуса, відповідні карти треба скинути. У протилежному разі вам треба лише мати ці карти у вашій ігровій зоні для завершення завдання. Вказане значення можна перевищити, тобто ви можете мати більшу кількість шабель, ніж треба для завершення контракту.

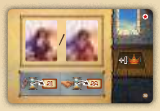
Зазвичай ви не зобов'язані завершувати завдання, щойно зможете виконати його вимоги. Якщо хочете, можете зробити це пізніше.



Завдання № 13. Щоб завершити це завдання, гравець повинен скинути 4 монети й мати у своїй ігровій зоні принаймні 1 священника.



Завдання № 15. Щоб завершити це завдання, гравець повинен мати у своїй ігровій зоні принаймні 2 шаблі та скинути 2 карти піратів Ареса.



Завдання № 30. Щоб завершити це завдання, гравець повинен мати у своїй ігровій зоні принаймні 1 експедицію.



Завдання № 40. Щоб завершити це завдання, гравець повинен мати у своїй ігровій зоні принаймні 3 фахівців, кожен вартістю 3 монети (або менше в майбутньому). *Можливі знижки від сеньйорит не застосовують.*



Завдання № 41. Щоб завершити це завдання, гравець повинен скинути 1 карту піратів Ареса з цілющими травами та 1 корабель з хлібом.

Для наступних 5 завдань ви повинні негайно вирішити – завершувати завдання чи ще ні.



Завдання № 33 і № 34. Ці два завдання може завершити лише активний гравець. Якщо в гавані є принаймні 4 кораблі різних кольорів, активний гравець може негайно покласти свій маркер на це завдання. Щоб завершити завдання № 34, також треба скинути 5 монет.



Завдання № 50. Завершуючи це завдання, гравець повинен негайно вирішити, чи розмістити свій маркер на цю карту завдання, коли йому треба заплатити податок.



Завдання № 51. Це завдання може завершити лише активний гравець. Щоб завершити це завдання, гравець повинен негайно зупинитися після того, як викладе 4-ту карту в гавань. Він також повинен заплатити 5 монет і взяти на 1 карту менше, ніж дозволено (зазвичай це означає, що гравець не бере жодної карти).



Завдання № 52. Це завдання може завершити лише активний гравець. Щоб завершити це завдання, гравець повинен негайно зупинитися після того, як викладе лише 1 карту в гавань. Потім він може розмістити один свій маркер у верхній комірці у правій частині карти. Маркери в цій комірці не рахують, як розміщені для завершення завдання (важливо для умов перемоги в кооперативному режимі). У будь-який майбутній хід, коли гравець знову буде активним гравцем, він повинен знову зупинитися після того, як викладе лише 1 карту в гавань. Потім гравець може перемістити свій маркер з верхньої комірки в нижню комірку на карті. Маркери в нижній комірці рахують, як розміщені для завершення завдання.

Творці гри

Автор: Александер Пфістер
Ілюстратори: Fantasmagoria Creative на основі оригінального дизайну Клеменса Франца
Графічний дизайнер: Дженс Вайс
Виконання гри: Клаус Оттмаєр, Іріна Зіферт

Дякуємо Даґмарові й Фердинандові!

Передрук і публікація правил, компонентів та ілюстрацій гри без дозволу правовласника заборонені.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany. © 2021 Pegasus Spiele GmbH. Усі права застережено.

Українське видання

Керівник проєкту: Роман Козумляк
Випусковий редактор: Анастасія Артюх
Перекладач: Святослав Михаць
Редактори: Анатолій Хлівний, Данило Рега
Верстка: Артур Патрихалко
Графічна адаптація: Надія Немченко

Lord of Boards
www.lordofboards.com.ua

Pegasus Spiele