

АХОИ



Содержание

Об игре.....	2	Повреждения.....	15
Состав игры.....	3	Команда.....	15
Подготовка к игре.....	4	Эскадра плавников.....	16
Подготовка фракций.....	6	Союз моллюсков.....	18
Игровой процесс.....	8	Контрабандисты.....	20
Конец раунда.....	9	Пояснения.....	22
Действия.....	10	Приложение А. Карты команды.....	22
Типы местности.....	14	Приложение Б. Карты тактик.....	24

2—4 игрока | От 14 лет | От 60 минут

Об игре

«Ахой!» — так моряки кричат, чтобы поприветствовать друг друга и обратить внимание на приближающийся корабль, заканчивающийся запас рома или товарища, свалившегося за борт.

В игре «Ахой» вы возглавите одну из четырёх фракций отважных мореходов, что ищут **славы** в бурных водах.



Эскадра плавников на протяжении многих десятилетий бороздит морские просторы, устанавливая порядок огнём и саблём. Каждый раунд она получает **очки славы** за контроль акваторий — когда её фигурки в акваториях преобладают над фигурками противников.



Союз моллюсков, некогда изгнанный в морскую пучину, наконец возвращается на поверхность, чтобы отвоевать родину своих предков. Как и Эскадра плавников, каждый раунд Союз получает очки славы за контроль акваторий.



Двое **Контрабандистов** прорывают морские блокады, чтобы снабжать необходимыми товарами тех, кто больше всего в них нуждается... или у кого кошелёк толще. Контрабандисты получают очки славы, доставляя грузы на острова в акваториях. Процветание таких акваторий будет расти, и, как следствие, Эскадра и Союз будут получать больше славы за их контроль.

Партия завершается в конце раунда, в котором хотя бы один игрок набрал **30 очков славы** или больше. Победителем становится участник, набравший **больше всего очков славы!**

Таким образом, задача Эскадры плавников и Союза моллюсков — контроль территорий, а задача обоих Контрабандистов — поиск и доставка товаров.

Создатели игры

Автор игры: Грег Лоринг-Олбрайт.

Ведущий разработчик: Ник Брахман.

Художник: Кайл Феррин.

Редактор: Джошуа Йирсли.

Графический дизайн: Ник Брахман и Пати Хён.

Корректоры: Аманда Валентайн и Карина Биссетт.

3D-моделирование: Кори Девор.

Разработчики: Маршалл Бритт, Тед Кайя, Пати Хён, Патрик Ледер, Брук Нельсон, Коул Верль, Джошуа Йирсли.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор: Мария Аверичева.

Редактор: Лайла Сатирова.

Переводчик: Александр Кожевников.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Михаил Кузнецов.

Дизайнер шрифтов: Михаил Кузнецов.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности и качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Состав игры

- 4 карманные лоции (памятки игроков).
- 12 квадратов акваторий.
- 4 планшета игроков (по 1 на каждую фракцию, с описанием действий на лицевой стороне и памяткой по подготовке к игре на обратной).



ФИГУРКИ

- 4 фигурки флагманов (по 1 на каждую фракцию).
- 10 фигурок патрулей.
- 3 фигурки фортов.
- Фигурка куттера.
- Фигурка канонерки.

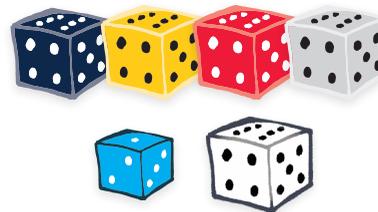


КУБИКИ

- 17 кубиков действий (5 для Эскадры плавников, по 4 для остальных фракций).

Далее в правилах игры кубики действий для краткости будут называться просто «кубиками».

- 11 кубиков процветания.
- 2 кубика сражения.



КАРТЫ

- 30 карт рынка.

Каждая карта рынка может стать картой команды или картой груза.

- 12 карт тактик.
- Карта-памятка первого игрока.
- 2 карты-памятки Эскадры плавников («Патрули» и «Форты»).
- 2 карты-памятки Контрабандистов (по 1 для каждого).



ЖЕТОНЫ И МАРКЕРЫ

- 25 жетонов повреждений.
- 20 жетонов золотых.
- 20 жетонов офицеров.

Перед первой партией наклейте по 1 наклейке на 20 деревянных дисков жёлтого цвета — это жетоны офицеров.

- Планшет славы (с памяткой по подготовке к игре на обратной стороне).
- 4 маркера славы (по 1 на каждую фракцию).
- 4 маркера сделок (по 2 на каждого Контрабандиста).
- 4 маркера награды (по 2 на каждого Контрабандиста).



Подготовка к игре

1. **Сформируйте общий запас компонентов.** Выложите на стол **20 жетонов золотых**, **25 жетонов повреждений**, **2 кубика сражения** и **11 кубиков процветания**.
2. **Выберите фракции.** Участники распределяют между собой фракции, за которые они будут играть. Определите доступные фракции по количеству игроков.
 - А. **2 игрока:** в партии участвуют только Эскадра плавников и Союз моллюсков.
 - Б. **3 игрока:** в партии участвуют Эскадра плавников, один Контрабандист и Союз моллюсков.
 - В. **4 игрока:** в партии участвуют все 4 фракции.
3. **Расположитесь вокруг стола.** В зависимости от выбранной фракции участники садятся за стол в следующем порядке по часовой стрелке: Эскадра плавников, 1-й Контрабандист (*только в партии с 3 или 4 игроками*), Союз моллюсков, 2-й Контрабандист (*только в партии с 4 игроками*). Затем каждый участник кладёт перед собой соответствующий **планшет игрока**.

Две фракции Контрабандистов отличаются только цветом. Если игроки за Контрабандистов не могут договориться, кто из них будет совершать ход вторым, а кто четвёртым, определите очерёдность случайным образом.

4. **Подготовьте стопку акваторий.** Перемешайте 12 квадратов акваторий лицевой стороной вниз. Уберите в коробку 1 случайный квадрат (*не переворачивая*), а оставшиеся **11 квадратов акваторий** сложите стопкой лицевой стороной вниз рядом с запасом компонентов.
5. **Составьте начальное игровое поле.** Первый игрок берёт **2 квадрата акваторий** с верха стопки и выкладывает их лицевой стороной вверх в центре стола так, чтобы только 1 клетка каждой акватории примыкала к клетке другой акватории (*т.е. со сдвигом*), располагая острова в противоположных углах поля.

*Каждый квадрат акватории состоит из 4 **КЛЕТОК** (2 × 2), на одной из которых изображён остров.*

6. **Разместите кубики процветания.** Поместите **по 1 кубик процветания** значением «1» вверх в центр каждого из 2 выложенных квадратов акваторий.
7. **Подготовьте колоду рынка.** При игре вчетвером используйте все 30 карт рынка. При игре вдвоём или втроём уберите в коробку **по 1 случайной карте рынка каждой масти** (*масть карты указана в её левом верхнем углу*). Так у вас должно остаться 24 карты рынка.



Убранные из игры карты — это открытая информация, поэтому просто перемешайте колоду рынка и открывайте карты, пока не найдёте по одной карте каждой масти. Уберите эти 6 карт в коробку, а остальные верните в колоду рынка.

8. **Заполните рынок.** Перемешайте колоду рынка и выложите **3 карты** в ряд лицевой стороной вверх — это рынок.

Карту рынка можно использовать двумя способами: как карту команды (доступно любой фракции) либо как карту груза (доступно только Контрабандистам).

9. **Подготовьте планшет славы.** Положите **планшет славы** над рынком и поместите **по 1 маркеру славы** каждого игрока на деление «0» соответствующей шкалы.

Теперь каждый игрок подготавливает свою фракцию, как описано на с. 6 или на оборотной стороне его планшета. Уберите в коробку все компоненты фракций, не участвующих в партии.

Подготовка фракций

Все игроки могут проводить подготовку своих фракций одновременно, но если для Контрабандистов важно видеть подготовку других фракций, то проведите её в следующем порядке.

- Бросьте кубики действий.** Эскадра плавников бросает **5 кубиков** своего цвета, а остальные фракции бросают **по 4 кубика** своего цвета. Каждый игрок помещает свои кубики рядом с планшетом, формируя свой запас.
- Возьмите золотые.** Каждый игрок берёт **1 золотой**.
- Эскадра плавников проводит подготовку.** Пройдите 3 этапа в следующем порядке:
 - Возьмите **10 фигурок патрулей**, **3 фигурки фортов** и **фигурку флагмана** вашего цвета.
 - Возьмите **карты-памятки «Патрули»** и **«Форты»**, а также **карту-памятку первого игрока**. Разместите соответствующие фигурки рядом с памятками.
 - Поместите **фигурку флагмана** и **1 фигурку патруля** на клетку с островом на любом квадрате акватории. *(В каждой акватории 1 остров.)*
- 1-й Контрабандист проводит подготовку.** При игре вдвоём пропустите этот шаг. При игре втроём или вчетвером пройдите 3 этапа в следующем порядке:
 - Возьмите **фигурку флагмана** вашего цвета и поместите на любую клетку поля, кроме клетки с островом. *(Не применяйте свойство этой клетки.)*
 - Возьмите **1 карту-памятку Контрабандиста** и **2 маркера сделок** вашего цвета. Положите эти маркеры стороной с надписью «Сделка» вверх, не показывая оборотные стороны *(символ Эскадры и символ Союза)* другим участникам. *(Вы сами можете смотреть их оборотные стороны в любой момент игры.)*
 - Возьмите **белый и чёрный маркеры награды** и поместите их в центральную ячейку таблицы наград в правой части вашего планшета *(поставьте белый маркер на чёрный)*.
- Союз моллюсков проводит подготовку.** Пройдите 4 этапа в следующем порядке:
 - Возьмите **фигурки куттера, канонерки и флагмана** вашего цвета. Поместите **20 жетонов офицеров** в свой запас рядом с планшетом.
 - Поместите **фигурку флагмана** и **2 жетона офицеров** на пустую клетку с островом.
 - Перемешайте **12 карт тактик** и сформируйте колоду тактик. Возьмите в руку 2 верхние карты, не показывая их другим игрокам.
 - Поместите **6 жетонов офицеров** из запаса в область «Подготовленные офицеры» на вашем планшете.
- 2-й Контрабандист проводит подготовку.** Только при игре вчетвером. 2-й Контрабандист проходит те же этапы подготовки, что и 1-й Контрабандист.

Отдать швартовы! Поднять паруса! Партию всегда начинает Эскадра плавников.



Игровой процесс

Партия длится несколько раундов и завершается после получения очков славы за акватории, если в этом раунде хотя бы один участник набрал 30 очков славы или больше.

Каждый раунд, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, **участники по очереди совершают по одному ходу**.

Эскадра плавников всегда первой совершает ход в 1-м раунде.

В свой ход вы можете выполнять различные действия. В большинстве случаев, чтобы выполнить действие, вы должны поместить кубик действия из своего запаса в ячейку на вашем планшете игрока. Однако есть свободные действия — действия, для которых не требуется помещать кубик: например, **ПОПОЛНИТЬ КОМАНДУ** за золотые (см. «Команда», с. 15), **ВЫВЕЗТИ КОНТРАБАНДОЙ** груз и **ДОСТАВИТЬ** груз (см. «Груз», с. 20). Свободные действия можно выполнять только в свой ход.

При подготовке к игре все участники бросили кубики своего цвета и им выпали определённые значения. В конце каждого раунда игроки будут перебрасывать все свои кубики (см. «Обновление», с. 9).

Планшет игрока

Ячейки действия «Плавание» и описание этого действия



Название фракции

Особые правила фракции (некоторые правила описаны на картах-памятках)

Каждый ход вы помещаете по 2 кубика действий — не больше и не меньше. Однако в свой последний ход в раунде Эскадра плавников помещает только 1 кубик. В редких случаях, когда вы не можете поместить кубик, отложите его — в этом раунде его уже нельзя использовать.

Эскадра плавников каждый раунд совершает по 3 хода, поскольку должна поместить 5 кубиков действий, в то время как остальные фракции — по 2 хода, чтобы поместить 4 кубика действий.

Выполняйте действия по одному. Вы должны полностью выполнить одно действие (даже если оно свободное), прежде чем начать выполнять другое. Свободные действия можно выполнять до или после обычного действия.

Вы помещаете кубик в ячейку «Полный вперёд!» и выполняете это действие. Затем вы помещаете кубик в ячейку «Попутный ветер» и выполняете это действие. Теперь вы решаете выполнить несколько действий, для которых не требуется помещать кубик (свободные действия), после чего завершаете свой ход.



Сделав всё, что вы могли и хотели, передайте ход следующему по часовой стрелке игроку, у которого ещё остались кубики действий. Если все участники поместили все свои кубики, раунд завершается.

Конец раунда

В конце каждого раунда получите **очки славы** (★) за контроль акваторий, затем проведите обновление.

Получение очков славы за контроль акваторий

Подсчитайте очки контроля (ОК) в каждой акватории. Контролировать акватории могут только Эскадра плавников и Союз моллюсков. Считается, что фракция **КОНТРОЛИРУЕТ** акваторию, если у неё больше ОК в этой акватории, чем у другой фракции. В случае ничьей никто не контролирует акваторию. В каждой акватории подсчитайте ОК фракций по следующим правилам:

Эскадра плавников:

- Каждый патруль приносит 1 ОК.
- Каждый форт приносит 2 ОК.
- Флагман Эскадры приносит 2 ОК.

Союз моллюсков:

- Каждый офицер на острове в этой акватории приносит 1 ОК.
- Каждый корабль Союза (флагман, куттер и канонерка) приносит 1 ОК.

Фракция, контролирующая акваторию, получает количество очков славы, равное процветанию этой акватории (по значению кубика процветания в центре этой акватории). Изначально процветание каждой акватории равно 1, но в ходе партии может повыситься.

Флагманы Контрабандистов никак не влияют на контроль акваторий.

Чтобы начислить себе очки славы, продвиньте свой маркер по шкале славы на такое же число делений. Если вы набрали больше 39 очков, переверните маркер и продолжите отсчёт с начала шкалы.

Обновление

Пройдите 4 этапа в следующем порядке:

1. **Проверьте условие окончания игры.** Если хотя бы один из участников набрал 30 очков славы или больше, игра завершается. Контрабандисты получают очки славы за заключённые сделки (см. «Заключённые сделки», с. 21), после чего побеждает игрок с наибольшим числом очков славы! При ничьей побеждает претендент, у которого больше золотых. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.
2. **При игре вдвоём повысьте процветание.** Если в партии участвуют только двое, первый игрок должен повысить процветание любой акватории на 1 — перевернуть её кубик следующим по счёту значением вверх. Затем он может сбросить все карты с рынка и немедленно заполнить его 3 новыми картами из колоды.

При игре втроём или вчетвером процветание акватории повышается каждый раз, когда Контрабандист доставляет груз на её остров (см. «Груз», с. 20).

3. **Перебросьте кубики.** Каждый игрок снова бросает все свои кубики действий и помещает их в свой запас.
4. **Смените первого игрока.** Передайте карту-памятку первого игрока следующему по часовой стрелке участнику. Он объявляет новый раунд и начнёт в нём 1-й ход. (Кроме того, Союз берёт 2 карты тактик.)

В этой акватории у Эскадры 4 ОК, а у Союза — 3 ОК. Эскадра контролирует эту акваторию, поэтому получает 1 очко славы — по значению кубика процветания этой акватории.

В большинстве случаев число ОК, которое приносит фигурка, можно определить по количеству флагов на ней. Например, у флагмана Эскадры 2 флага — он приносит 2 ОК.



Действия

В свой ход вы должны выполнить 2 действия, для которых требуется помещать кубик. Выполняя такое действие, поместите кубик из своего запаса в свою ячейку действия. В начале игры ячейки действий есть только на вашем планшете, но в ходе партии у вас могут появиться карты команды (см. «Команда», с. 15) с дополнительными ячейками. (У Союза моллюсков ячейки действий встречаются на картах тактик, см. «Куттер и канонерка», с. 18.)

Также в свой ход вы можете выполнить любое количество свободных действий (действий, для которых не требуется помещать кубик) — например, пополнить команду за золотые и доставить груз.

Вы можете поместить кубик только в пустую ячейку действия. Нельзя выбрать ячейку, уже занятую кубиком или жетоном повреждения. Кубик, помещённый в ячейку, останется в ней до конца раунда.

В некоторые ячейки действий можно поместить только кубик с определённым значением. Например, в ячейку с надписью «Чётное» можно поместить только кубик с чётным значением: «2», «4» или «6». В ячейку без какого-либо требования можно поместить любой кубик.

Вы можете потратить золотые, чтобы изменить значение вашего кубика. Помещая кубик, вы можете потратить любое количество золотых, чтобы за каждый потраченный золотой увеличить или уменьшить значение этого кубика на 1. Нельзя изменить значение кубика с «6» на «1» и наоборот за 1 золотой.

Общие действия

Эти действия есть на всех планшетах игроков, но у каждой фракции могут быть свои особенности их выполнения. (Подробнее см. в разделе «Обычные действия» соответствующей фракции.)

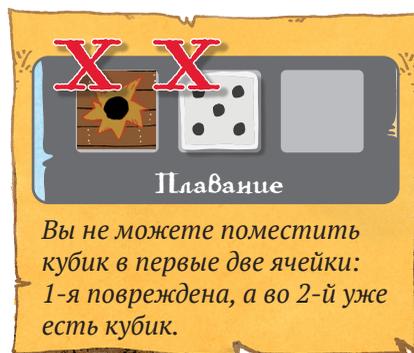
Плавание. Переместите ваш флагман на 1 или 2 клетки. Флагман может перемещаться на соседние клетки по горизонтали и вертикали, но не по диагонали (см. «Перемещение», с. 11).

Попутный ветер. **НАПРЯМУЮ ПЕРЕМЕСТИТЕ** ваш флагман на любую клетку поля (даже не соседнюю), если в её углу изображено то же значение, что и у кубика, который вы поместили в ячейку «Попутный ветер». Игнорируйте всё, что находится между начальной и конечной клетками этого перемещения.

Хотя действие «Попутный ветер» позволяет перенести флагман в любую часть поля, тем не менее это считается перемещением.

Пушки. У ваших фигурок **ЗАРЯЖЕНЫ ПУШКИ** до конца раунда. Это важно для сражений. Каждый раз, когда вы перемещаете фигурку на клетку с фигурками противников, проверяйте для каждой фигурки на этой клетке, заряжены ли у неё пушки. Если пушки заряжены у вашей фигурки и/или у фигурки противника, на этой клетке начинается сражение (см. «Сражение», с. 13).

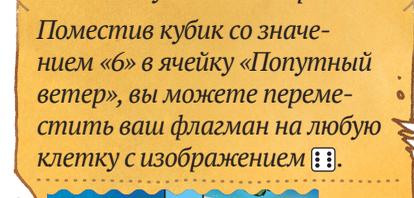
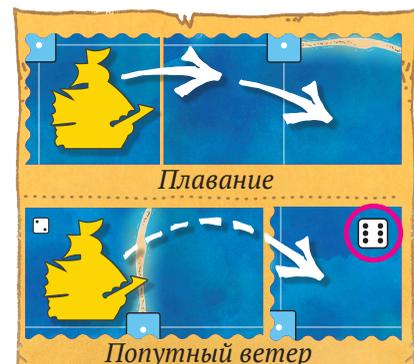
Ремонт. Устраните 2 повреждения — уберите не более 2 жетонов повреждений из любых ваших ячеек действий, кроме ячеек на картах тактик (см. «Повреждения», с. 15).



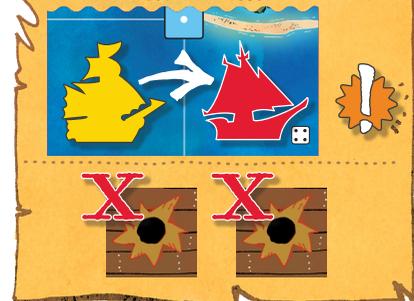
Вы не можете поместить кубик в первые две ячейки: 1-я повреждена, а во 2-й уже есть кубик.



Вы тратите 1 золотой, чтобы изменить значение кубика с «6» на «5» (чтобы изменить с «6» на «1», нужно потратить 5 золотых).



Поместив кубик со значением «6» в ячейку «Попутный ветер», вы можете переместить ваш флагман на любую клетку с изображением 6.



Перемещение

Многие действия позволяют **ПЕРЕМЕЩАТЬ** ваш флагман (например, любая фракция действием «Плавание» может переместить свой флагман на 1 или 2 клетки). Некоторые действия позволяют перемещать и другие фигурки.

Вы можете перемещать фигурки только на соседнюю клетку: на 1 клетку вверх, вниз, влево или вправо от текущей клетки, но не по диагонали. Если фигурка находится на краю поля, вы можете переместить её за пределы поля (подробнее см. ниже).

Вы не можете перемещать фигурки через песчаные отмели (полоски песочного цвета, разделяющие 2 клетки).

Помните, что действие «Попутный ветер» позволяет **НАПРЯМУЮ ПЕРЕМЕСТИТЬ** флагман на клетку на любом расстоянии от его текущей клетки, игнорируя песчаные отмели и всё, что находится между ними.

Каждый раз, перемещая фигурку на клетку, проходите 3 этапа в следующем порядке:

1. Если вы перемещаете фигурку за пределы поля, она **ИССЛЕДУЕТ** новую акваторию: возьмите из стопки верхний квадрат акватории и присоедините его к полю лицевой стороной вверх (подробнее см. «Исследование», с. 12).
2. Если на клетке, куда вы переместили фигурку, есть фигурки противников и у вашей фигурки и/или у этих фигурок заряжены пушки, вы должны **СРАЗИТЬСЯ** (подробнее см. «Сражение», с. 13).
3. Если **ТИП МЕСТНОСТИ** клетки, куда вы переместили фигурку, — это обломки или сильное течение, примените соответствующее свойство (подробнее см. «Типы местности», с. 14).

Если вы переместили фигурку и не хотите или не можете перемещать её дальше, эта фигурка **ВСТАЁТ НА ЯКОРЬ**. Если тип местности конечной клетки — гавань или сокровище, примените соответствующее свойство.



Если вы переместили фигурку и она начала сражение или исследование, то действие перемещения немедленно завершается (даже если фигурка могла переместиться дальше, она всё равно встанет на якорь на текущей клетке). Вы сможете выполнить другое действие только после того, как эта фигурка встанет на якорь.

Вы играете за Союз (жёлтый) и помещаете кубик со значением «4» в ячейку «Попутный ветер». Это позволяет вам напрямую переместить ваш флагман на любую клетку с изображением такого же значения. Игнорируя песчаную отмель, ваш флагман перемещается на клетку с символом . На этой клетке есть фигурка противника. Вы начинаете сражение, поскольку у вас заряжены пушки.

После сражения вы помещаете кубик в ячейку «Плавание». Вы перемещаете фигурку за пределы поля, поэтому исследуете новую акваторию.

Действие «Плавание» позволяет переместить флагман на 2 клетки, но из-за исследования вы теряете возможность переместить его ещё на 1 клетку. Флагман встанет на якорь.



Исследование

Каждый раз, перемещая фигурку за пределы поля, вы **ИССЛЕДУЕТЕ** новую акваторию. Пройдите 3 этапа в следующем порядке:

1. **Возьмите с верха стопки новый квадрат акватории** и переверните его лицевой стороной вверх.
2. **Выложите акваторию.** Присоедините к полю новый квадрат акватории так, чтобы хотя бы одна клетка новой акватории примыкала к клетке, откуда вы перемещаете свою фигурку. Переместите фигурку на новый квадрат акватории.
3. **Поместите кубик процветания.** Поместите в центр новой акватории кубик процветания значением «1» вверх.



Для новой акватории должно быть место. Вы не можете исследовать новую акваторию, если стопка квадратов закончилась и/или к текущей акватории невозможно присоединить новый квадрат, не перекрывая другие квадраты.



Выкладывая новый квадрат акватории, вы можете повернуть его как угодно, но нельзя помещать его так, чтобы остров оказался по соседству с другим островом. (Клетки с островами могут примыкать друг к другу по диагонали.)



После исследования немедленно завершите действие перемещения. Однако если фигурка оказалась на клетке с сильным течением, то должна сначала переместиться, применяя её свойство, и только затем встать на якорь.

Сражение

Каждый раз, когда вы **ПЕРЕМЕЩАЕТЕ** вашу фигурку на клетку хотя бы с 1 фигуркой противника, проверяйте, заряжены ли у вас пушки. (Обычно это означает, что в этом раунде вы поместили кубик в ячейку «Пушки», однако у некоторых фигурок пушки всегда заряжены.)

Если у вашей фигурки заряжены пушки, она должна **СРАЗИТЬСЯ** с каждой фигуркой противников на этой клетке. Если у вашей фигурки не заряжены пушки, ваша фигурка должна сразиться с каждой фигуркой противников, у которой заряжены пушки. (Сражения не начинаются, если на этой клетке ни у одной фигурки не заряжены пушки.)

Если вы должны сразиться с несколькими фигурками, вы сами определяете их порядок и сражаетесь отдельно с каждой из них. Чтобы сразиться, пройдите 5 этапов в следующем порядке:

1. **Выберите защищающегося.** Выберите любую фигурку противника, с которой вы должны сразиться и ещё не сразились. Ваша фигурка — это **НАПАДАЮЩИЙ** (даже если у неё не заряжены пушки), а фигурка противника — **ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ**.
2. **Нападающий нацеливает пушки.** Вы можете уменьшить значение вашего кубика в ячейке «Пушки» на любое число, чтобы на 4-м этапе добавить это число к результату вашего броска. Уменьшив значение, переверните кубик соответствующей гранью вверх (значение «1» нельзя уменьшить).
3. **Защищающийся нацеливает пушки.** Противник также может уменьшить значение своего кубика в ячейке «Пушки».
4. **Бросьте кубики сражения.** Вы и противник бросаете по 1 кубику сражения и добавляете к результату броска число, на которое уменьшили значение своего кубика в ячейке «Пушки». Участник с наибольшей суммой выигрывает сражение. При ничьей выигрывает нападающий.
5. **Выполните победный манёвр.** Выигравший сражение может выполнить один из победных манёвров, указанных на его планшете. (Нанося повреждение, он сам выбирает, какую ячейку противника повредить.)

После сражения немедленно завершите действие перемещения.

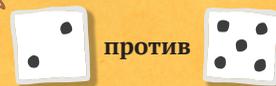
Некоторые игровые эффекты позволяют **ПОМЕЩАТЬ** фигурки на клетки с фигурками противников. В таких случаях сражения не начинаются, так как это не считается **ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ**.

Пример этапов сражения

Защищающийся



Нацеливание пушек
(нападающий, затем защищающийся)



Победный манёвр!

Вы играете за Союз (жёлтый) и хотите сразиться на клетке с вашим флагманом. Чтобы начать сражение, вы перемещаете флагман с клетки и снова возвращаете на неё. Ваши пушки заряжены, поэтому ваш флагман по очереди сражается со всеми фигурками противников на этой клетке.

Сначала вы решаете сразиться с флагманом Контрабандиста. Вы уменьшаете значение своего кубика в ячейке «Пушки» на 3 — с «4» до «1». У противника нет кубика в этой ячейке. Вам выпадает «2». Вы добавляете 3 и получаете в сумме 5. Результат броска Контрабандиста — тоже «5», но вы выигрываете ничью как нападающий. Выполняя победный манёвр, вы выбираете нанести Контрабандисту 1 повреждение и забрать у него 1 золотой. Жетон повреждения вы решаете поместить в его ячейку «Пушки». Теперь вы должны сразиться с патрулём Эскадры. Разыграйте сражение по тем же правилам, но теперь вы не сможете нацелить пушки (нельзя уменьшить значение «1»).



Типы местности

У большинства клеток акваторий хотя бы один **ТИП МЕСТНОСТИ**. Особый тип местности — песчаная отмель — встречается на границах между клетками. Некоторые типы местности указаны символами в углу клеток.

Сильное течение. Когда любая ваша фигурка перемещается на такую клетку (даже при исследовании), вы должны переместить её на соседнюю клетку в указанном направлении.

Это не уменьшает количество клеток, на которое вы можете переместить фигурку, выполняя действие перемещения. Фигурка перемещается прежде, чем встать на якорь. В результате такого перемещения вы можете исследовать или начать сражение.

Гавань. Когда ваш флагман встаёт на якорь на такой клетке, вы можете устранить 2 повреждения или взять кубик из любой ячейки на вашем планшете или карте и поместить его в ячейку «Пушки».

Перемещение кубика не считается действием. Вы можете потратить золотые, чтобы изменить значение этого кубика. Эскадра может поместить только «5» или «6», как обычно.

Туман. На такой клетке не начинаются сражения.

Попутный ветер. Поместив в ячейку «Попутный ветер» кубик, значение которого совпадает с указанным на такой клетке, вы можете **НАПРЯМУЮ ПЕРЕМЕСТИТЬ** вашу фигурку на эту клетку, игнорируя всё, что находится на пути к ней. (Символы попутного ветра встречаются не только на клетках тумана.)

Песчаная отмель. Граница между клетками, через которую нельзя перемещать фигурки. (Действие «Попутный ветер» и некоторые свойства карт команды позволяют игнорировать песчаные отмели, так как вы напрямую перемещаете фигурку.)

Обломки. Любая фигурка, переместившись на такую клетку, получает 1 повреждение.

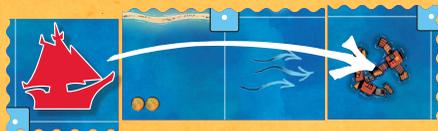
Сокровище. Когда ваш флагман встаёт на якорь на такой клетке, вы можете получить 1 золотой за каждый символ золотого в углу этой клетки. (Сокровища встречаются на всех клетках с обломками и на некоторых других клетках.)

Остров. Пока ваш флагман находится на такой клетке, вы можете свободным действием пополнить команду на рынке (см. «Команда», с. 15). (Некоторые фракции также могут выполнять на острове свои особые действия. Например, Контрабандисты могут доставить сюда груз, как описано на с. 20.)

*Как и в случае со сражением, если фигурку **ПОМЕЩАЮТ** на клетку с сильным течением, гаванью, обломками и/или сокровищем, не применяйте свойство местности, поскольку фигурка не **ПЕРЕМЕСТИЛАСЬ** на эту клетку и не **ВСТАЛА НА ЯКОРЬ** здесь.*

Выполняя действие «Плавание», вы перемещаете флагман по 2 клеткам с обломками. Вы получаете 2 повреждения и только 1 золотой, поскольку флагман встаёт на якорь только на второй клетке с сокровищем.

Выполняя действие «Плавание», вы перемещаете флагман на 2 клетки. Сильное течение перемещает его ещё на 1 клетку. Флагман встаёт на якорь в гавани и благодаря её свойству вы устраняете 2 повреждения.



Повреждения

Каждый раз, когда ваш флагман **ПОЛУЧАЕТ ПОВРЕЖДЕНИЕ** из-за клетки с обломками или свойства вашей карты команды, выберите любую пустую ячейку действия на вашем планшете или карте и поместите в неё жетон повреждения. Ячейка с жетоном повреждения считается **повреждённой**.

Каждый раз, когда вы **НАНОСИТЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ** благодаря победному манёвру или свойству вашей карты команды, выберите любую пустую ячейку действия на планшете или карте команды противника и поместите в неё жетон повреждения.

Каждый раз, когда вы **УСТРАНЯЕТЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ**, уберите соответствующий жетон из любой повреждённой ячейки действия на вашем планшете или карте команды, но не на карте тактики (*верните жетон в запас*).

Ячейку действия нельзя повредить, если в ней уже есть жетон повреждения или кубик, а также если она обведена пунктирной линией (*например, как ячейка «Ремонт»*). Если вы не можете повредить ни одну из ячеек, игнорируйте получение повреждения.

Если повреждение получает патруль или форт Эскадры, уберите его в запас вместо того, чтобы помещать жетон повреждения. Если повреждение получает куттер или канонерка Союза, поместите жетон повреждения на соответствующую карту корабля, а не на планшет Союза.

Команда

Пока ваш флагман находится на клетке с островом, вы можете свободным действием **ПОПОЛНИТЬ КОМАНДУ** — забрать с рынка любое количество карт команды. Масть каждой взятой карты должна совпадать с мастью этого острова (*масть карты указана в левом верхнем углу*).

Чтобы забрать карту команды, вы должны оплатить её стоимость, указанную под мастью. Стоимость обозначается либо ячейкой действия (*вы должны поместить ваш кубик из запаса в эту ячейку*), либо символами золотых (*вы должны потратить 1 или 2 золотых — вернуть их в запас*). У вас может быть любое количество карт команды.

Забрав карту команды, положите её сверху под ваш планшет так, чтобы закрыть нижнюю часть (*груз*) и оставить видимой только верхнюю часть (*команду*). Затем, если в колоде рынка остались карты, выложите новую карту на освободившееся место на рынке.

Некоторые карты команды обладают **постоянными свойствами**, и вы можете применять их в указанных на карте случаях. Другие же карты команды позволяют выполнять новые **действия**, и иногда для этого необходимо поместить на карту кубик.

Помните: в свой ход вы можете поместить только 2 кубика — к ним также относятся кубики, которые вы помещаете на карты команды, чтобы забрать их с рынка или выполнить указанные на них действия. Если вы забираете карту команды за золотые, помещать кубик не нужно (это свободное действие).

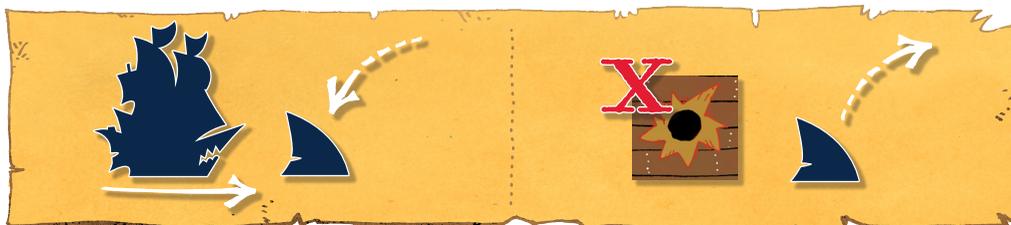


Эскадра плавников

Патрули

Размещение. Каждый раз, когда ваш флагман встаёт на якорь, выполнив действие «Плавание» или «Попутный ветер», вы можете поместить 1 патруль из запаса на клетку с вашим флагманом. *(Поскольку вы только помещаете патруль, а не перемещаете его, он не начинает сражения и игнорирует свойства всех типов местности.)*

Повреждение. Если патруль получает повреждение *(даже при перемещении на клетку с обломками)*, уберите его фигурку в запас вместо того, чтобы помещать жетон повреждения.



Патрули сражаются так же, как ваш флагман. Переместившись на клетку с фигурками противников, патруль начинает сражения, если у него и/или у этих фигурок заряжены пушки. Вы, как обычно, можете уменьшить значение вашего кубика в ячейке «Пушки», чтобы добавить разницу к результату броска.

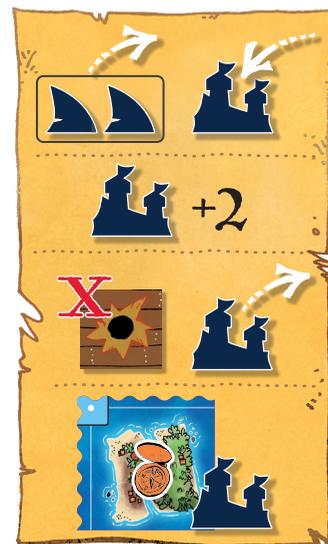
Форты

Размещение. В конце каждого своего хода вы можете убрать с любой клетки с островом 2 патруля, чтобы поместить вместо них форт. *(Этот форт не начинает сражения.)* Вы можете сделать это сколько угодно раз в ход на любых островах. *(У вас может быть несколько фортов на одном острове.)*

Сражение. У фортов всегда заряжены пушки, даже если в вашей ячейке «Пушки» нет кубика. В сражении форт всегда добавляет 2 к результату вашего броска. *(Вы, как обычно, можете уменьшить значение вашего кубика в ячейке «Пушки», чтобы добавить разницу к результату броска.)*

Повреждение. Если форт получает повреждение, уберите его фигурку в запас вместо того, чтобы помещать жетон повреждения.

Захват острова. Вы можете пополнять команду на любом острове с фортом, как если бы на его клетке был ваш флагман. *(Масть карты команды по-прежнему должна совпадать с мастью этого острова.)* Кроме того, флагманы противников, находясь на клетке с фортом, не могут пополнять команду, вывозить контрабандой и доставлять грузы.



Контрабандисты не могут пополнять команду на острове с фортом, даже если получают соответствующую награду или выполняют действие «Переговоры». Союз моллюсков, разыгрывая карту тактики «Вербовка», не может пополнять команду ни на одном острове, пока не переместит свой флагман на клетку без форта. Союз по-прежнему может помещать офицеров на клетку с фортом.

Пятый кубик

У вас нечётное количество кубиков — 5. В свой первый и второй ходы вы помещаете по 2 кубика, а в третий — только 1 кубик. Если вы совершаете ход последним в раунде, то совершите свой третий ход сразу после второго.

Обычные действия

Плавание. Поместите любой кубик. Переместите ваш флагман на 1 или 2 клетки. Затем, когда ваш флагман встанет на якорь, вы можете поместить 1 патруль на ту же клетку.

Это действие отличается от общего действия «Плавание» только тем, что позволяет поместить патруль, когда флагман встаёт на якорь.

Попутный ветер. Поместите любой кубик. Переместите ваш флагман по правилу действия «Попутный ветер» (см. «Общие действия», с. 10). Затем, когда ваш флагман встанет на якорь, вы можете поместить 1 патруль на ту же клетку.

Это действие отличается от общего действия «Попутный ветер» только тем, что позволяет поместить патруль, когда флагман встаёт на якорь.

Пушки. Поместите кубик со значением «5» или «6». Теперь у ваших фигурок заряжены пушки (см. «Сражение», с. 13).



Это действие ничем не отличается от общего действия «Пушки», зато у вас сразу 2 такие ячейки. Если обе эти ячейки заняты кубиками, в каждом сражении вы можете уменьшить значение только одного из них, чтобы добавить разницу к результату броска.

Ремонт. Поместите кубик со значением «2». Уберите не более 2 жетонов повреждений из любых ваших ячеек действий.

Особые действия

Канонада. Поместите кубик со значением «4». В акватории с вашим флагманом уберите всех офицеров с острова и верните их в запас Союза. (*Офицеры — это жетоны Союза моллюсков.*)

Приказ. Поместите кубик со значением «3». Переместите не более 4 разных патрулей на 1 клетку каждый. (*Каждый патруль перемещается отдельно и может при этом исследовать или начать сражение.*)

Новобранец. Поместите любой кубик. Поместите 1 патруль на клетку с вашим флагманом или на соседнюю с ней клетку.

Клетки, примыкающие по диагонали, не считаются соседними. Когда вы помещаете этот патруль, он не начинает сражения и игнорирует свойства всех типов местности, включая песчаные отмели. Таким способом нельзя исследовать.

Победные манёвры

Выиграв сражение, вы можете выполнить один из следующих победных манёвров:

- Нанесите проигравшему 1 повреждение и заберите у него 1 золотой.
- Нанесите проигравшему 2 повреждения.
- **Только если вы победили корабль Союза:** нанесите ему 1 повреждение и уберите 1 офицера с острова в акватории сражения.



Союз моллюсков

Офицеры

Получение. Действия «Плавание» и «Тренировка» позволяют вам подготавливать офицеров — помещать жетоны офицеров из запаса в область «Подготовленные офицеры» на вашем планшете. У вас может быть любое количество жетонов в этой области.

Размещение. Действия «Плавание», «Воодушевление» и «Высадка» позволяют вам помещать подготовленных офицеров с вашего планшета на острова. Каждый офицер на острове (не в области «Подготовленные офицеры»!) приносит 1 очко контроля в своей акватории.

Когда убирают с поля. Если офицеров убирают с острова, они возвращаются в ваш запас, а не в область «Подготовленные офицеры».

Сражение. Офицеры — это жетоны (не фигурки), поэтому они не могут участвовать в сражениях ни как нападающие, ни как защищающиеся.

Карты тактик

Получение. Вы начинаете игру с 2 картами тактик в руке. В конце каждого раунда, если в колоде тактик остались карты, возьмите из неё 2 карты. У вас в руке может быть любое количество карт тактик.

Розыгрыш. В верхней части каждой карты тактики указано, когда её можно разыграть: либо в свой ход свободным действием, либо в начале сражения с участием вашей фигурки. Разыгрывая карту тактики, примените её свойство, затем положите эту карту лицевой стороной вверх в стопку сброса. Однако, если вы разыграли карту тактики «Куттер» или «Канонерка», вместо этого выложите её рядом с вашим планшетом. (За один раз вы можете разыграть любое количество карт тактик.)

Обсуждение. Вы можете рассказывать другим игрокам (необязательно говорить правду!), какие у вас карты тактик в руке, но не можете их показывать.

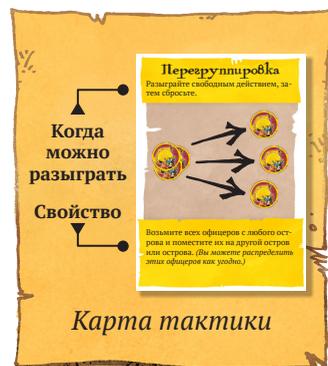
Куттер и канонерка

Размещение. Разыгрывая карту тактики «Куттер» или «Канонерка», уберите с любой клетки с островом 2 офицеров, чтобы поместить вместо них соответствующую фигурку корабля. (Этот корабль не начинает сражения.)

Ячейки действий. На картах тактики «Куттер» и «Канонерка» есть ячейки действий, которые позволяют соответствующему кораблю выполнять действия «Плавание» и «Попутный ветер», игнорируя обломки. Действием «Плавание» куттер может переместиться на 1–3 клетки вместо 1 или 2.

Повреждение. Когда куттер или канонерка получают повреждение, поместите жетон повреждения в пустую ячейку действия на соответствующей карте тактики. Это повреждение нельзя устранить. Если все ячейки на карте повреждены, сбросьте эту карту и уберите соответствующую фигурку корабля с поля.

Помните: ячейки действий с кубиками нельзя повредить! Если куттеру или канонерке грозит опасность, поместите кубик на карту этого корабля, чтобы его не уничтожили в этом раунде. Эти корабли хоть и не столь прочны, зато их не так просто поразить.



Сражение с канонеркой. У канонерки всегда заряжены пушки, даже если в вашей ячейке «Пушки» нет кубика. В сражении канонерка всегда добавляет 3 к результату вашего броска. Вы, как обычно, можете уменьшить значение вашего кубика в ячейке «Пушки», чтобы добавить разницу к результату броска.

Сражение с куттером. У куттера никогда не заряжены пушки, даже если в вашей ячейке «Пушки» есть кубик, — куттер начинает сражение, только если пушки заряжены у фигурок противников (в том числе у фортов). Если куттер участвует в сражении (нападает или защищается), вы не можете уменьшить значение вашего кубика в ячейке «Пушки», чтобы добавить разницу к результату броска.

Клешня силы. Куттер не только сам приносит 1 очко контроля, но и удваивает эти очки у всех офицеров на острове в той же акватории. Таким образом, каждый офицер на острове в акватории с куттером приносит 2 очка контроля вместо 1. (Вид могучей клешни — главного символа Союза — вдохновляет офицеров продолжать борьбу за то, что принадлежит им по праву!)



Обычные действия

Плавание. Поместите любой кубик. Переместите ваш флагман на 1 или 2 клетки. Затем, если ваш флагман встал на якорь на клетке с островом, вы можете либо поместить на неё 2 подготовленных офицеров, либо подготовить 2 офицеров. (Если на планшете или в запасе остался только 1 офицер, поместите или подготовьте 1 офицера соответственно.)

Это действие отличается от общего действия «Плавание» только тем, что позволяет поместить или подготовить офицеров, если флагман встаёт на якорь на острове. У вас может быть любое количество офицеров на острове и в области «Подготовленные офицеры».

Попутный ветер. Поместите любой кубик. Переместите ваш флагман по правилу действия «Попутный ветер» (см. «Общие действия», с. 10).

Действие «Попутный ветер» не позволяет вам помещать или получать подготовленных офицеров, поскольку ни на одной клетке с островом нет символа попутного ветра.

Пушки. Поместите любой кубик. Теперь у ваших фигурок заряжены пушки (см. «Сражение», с. 13).

Ремонт. Поместите кубик с чётным значением. Уберите не более 2 жетонов повреждений из любых ваших ячеек действий (кроме ячеек на картах тактик).

Особые действия

Воодушевление. Поместите кубик со значением «6». Поместите по 1 подготовленному офицеру на 4 разных острова или меньше. (Если на поле меньше 4 островов, поместите не больше офицеров, чем есть островов.)

Высадка. Поместите кубик со значением «1». Поместите не более 4 подготовленных офицеров на остров в акватории с вашим флагманом.

Тренировка. Поместите кубик со значением «6». Если ваш флагман находится на клетке с островом, подготовьте 4 офицеров.

Победные манёвры

Выиграв сражение, вы можете выполнить один из следующих победных манёвров:

- Нанесите проигравшему 1 повреждение и заберите у него 1 золотой.
- Нанесите проигравшему 1 повреждение и поместите 1 подготовленного офицера на остров в акватории сражения. (Вы берёте офицера с вашего планшета независимо от того, какой из ваших кораблей участвовал в сражении.)

Контрабандисты

Груз

У вас есть 2 особых свободных действия: пока ваш флагман находится на клетке с островом, вы можете **ВЫВЕЗТИ КОНТРАБАНДОЙ** и **ДОСТАВИТЬ** любое количество карт груза.

Чтобы вывезти груз контрабандой, заберите с рынка карту той же масти, что и остров с вашим флагманом. (Масть карты указана в её левом верхнем углу. У этого действия нет стоимости в отличие от пополнения команды.) Забрав карту груза, положите её снизу под ваш планшет так, чтобы закрыть верхнюю часть (команду) и оставить видимой только нижнюю часть (груз). Затем, если в колоде рынка остались карты, выложите новую карту на освободившееся место на рынке.

Вы можете перевозить только 1 или 2 груза. Если в какой-либо момент игры у вас оказалось 3 или больше карт груза, вы должны сбросить все лишние карты этого типа. (Вы выбрасываете излишки за борт!)

Чтобы доставить груз, ваш флагман должен находиться на клетке с островом, масть которого совпадает с мастью в правом нижнем углу карты груза. Выполняя это действие, пройдите 4 этапа в следующем порядке:



1. **Получите 2 очка славы.**



2. **Повысьте процветание.** Увеличьте на 1 значение кубика процветания на квадрате акватории этого острова.



3. **Получите награду.** В таблице наград на вашем планшете передвиньте белый маркер награды в соседнюю (по горизонтали или вертикали) ячейку без чёрного маркера и получите награду, указанную в этой ячейке. (Передвинув маркер в центральную ячейку таблицы, вы ничего не получаете.) Затем передвиньте чёрный маркер на клетку, с которой вы только что передвинули белый.



4. **Заклучите сделку.** Положите карту доставленного груза лицевой стороной вниз под любой из двух ваших маркеров сделок (с символом Эскадры или Союза). Всегда держите эти маркеры стороной «Сделка» вверх. Вы можете в любой момент смотреть их оборотные стороны, но не должны показывать их другим игрокам.



Вы доставляете драгоценности на остров с мастью сабель, получаете 2 очка славы и меняете значение кубика процветания в этой акватории с «2» на «3».



В качестве награды вы можете получить 1 золотой, получить 1 очко славы, выложить новый квадрат акватории или бесплатно забрать с рынка 1 карту команды любой масти. Вы выбираете последний вариант. Это ваша первая награда в партии, поэтому вы просто передвигаете белый маркер на клетку «Бесплатно 1 любая карта команды», а чёрный маркер оставляете на месте. Получив награду, вы кладёте карту доставленного груза лицевой стороной вниз под ваш маркер сделки с Союзом.



Ваш флагман на острове с мастью рыбы. Вы могли бы потратить 1 золотой, чтобы пополнить команду «Нырляльцем», но вместо этого решаете свободным действием забрать эту карту в качестве груза (доставить драгоценности).

Заключённые сделки

В конце игры вы переворачиваете ваши маркеры сделок и карты доставленных грузов под ними, показывая, какие сделки были заключены с Эскадрой, а какие — с Союзом. За каждую карту доставленного груза получите столько очков славы, сколько акваторий с совпадающим островом контролирует фракция, с которой заключена сделка на этот груз. Совпадающий остров — остров, масть которого совпадает с мастью карты груза (указана в левом верхнем углу).

Обычные действия

Плавание. Поместите любой кубик. Переместите ваш флагман на 1 или 2 клетки.

Попутный ветер. Поместите любой кубик. Переместите ваш флагман по правилу действия «Попутный ветер» (см. «Общие действия», с. 10).

Пушки. Поместите любой кубик. Теперь у ваших фигурок заряжены пушки (см. «Сражение», с. 13).

Ремонт. Поместите кубик с чётным значением. Уберите не более 2 жетонов повреждений из любых ваших ячеек действий.

Особые действия

Полный вперёд! Поместите любой кубик. Переместите ваш флагман на количество клеток, не превышающее значение помещённого кубика, но хотя бы на 1 клетку. (Поместив кубик с «б», вы можете переместиться на 6 клеток!)

Переговоры. Поместите кубик с чётным значением. Если ваш флагман на клетке с островом, вы можете забрать с рынка 1 любую карту команды, игнорируя её масть и стоимость (можете пропустить эту часть действия). Вы можете забрать ещё 1 карту команды по тем же правилам, если уберёте с этого острова 1 офицера.

С помощью этого действия вы можете суммарно забрать не более 2 карт команды. Вы не можете забрать вторую карту, если на этом острове нет офицеров. Вы не можете убрать офицера, если на рынке нет карт.

Победные манёвры

Выиграв сражение, вы можете выполнить один из следующих победных манёвров:

- Нанесите проигравшему 1 повреждение и немедленно переместите ваш флагман на 1 или 2 клетки, не продолжая никакие сражения на клетке, с которой переместили фигурку.
- Нанесите проигравшему 1 повреждение и получите награду по правилам доставки груза (см. «Груз», с. 20).

Памятка по наградам

Бесплатно 1 любая карта команды	Заберите с рынка 1 карту команды, игнорируя её масть и стоимость (неважно, где ваш флагман)	Попутный ветер на любое значение	Выполните действие «Попутный ветер», не помещая кубик в соответствующую ячейку (неважно, повреждена она или нет). Выберите любое значение
Новая акватория	Присоедините новый квадрат акватории к любому краю поля, следуя обычным правилам	Потратьте до 5 золотых за	Потратьте не более 5 золотых, чтобы получить по 1 очку славы за каждый потраченный золотой
Перемещение на 2	Переместите ваш флагман на 1 или 2 клетки. Не продолжайте никакие сражения на клетке, с которой перемещаете флагман	Устраните все повреждения за	Устраните все повреждения на вашем планшете и картах команды, затем получите по 1 очку славы за каждое устранённое повреждение
Перемещение на 2 без сражений	Переместите ваш флагман на 1 или 2 клетки. Не продолжайте и не начинайте никакие сражения		Получите 4 очка славы. Увеличьте на 1 значение кубика процветания в акватории с вашим флагманом

Игра подошла к концу. Вы переворачиваете ваши маркеры сделок и карты доставленных грузов.



У вас нет сделок с Эскадрой, но есть 2 с Союзом на грузы, масть которых — рыба.

Союз контролирует 2 акватории, в которых у острова масть — рыба, поэтому вы получаете 4 очка славы.



Пояснения

Ограниченное количество компонентов

Количество всех компонентов, кроме жетонов повреждений, ограничено составом игры.

Золотые правила

Если текст карты команды или карты тактики противоречит общим правилам, следуйте тексту карты. Слово **нельзя** (или **не может**) означает безусловный запрет, который невозможно отменить, если об этом не сказано прямо, например словом **игнорируйте**. Текст, написанный в скобках курсивом (*вот так*), и текст на планшетах игроков служат лишь напоминаниями и пояснениями к основным правилам, поэтому всегда уступают им в значимости.

Значения кубиков

Нельзя сделать значение кубика выше «6» и ниже «1» (*у кубика физически только 6 значений*). Однако **результат броска** может стать выше 6, если вы применяете свойство, добавляющее какое-либо число «к результату броска». Выпавшие на любых кубиках значения — это открытая информация.

Одновременные эффекты

Если 2 эффекта срабатывают одновременно, порядок их применения выбирает игрок, чей сейчас ход.

Безрезультатные действия

Разрешается выполнять действия, которые, на первый взгляд, не приводят ни к какому результату. Например, вы можете потратить 2 золотых, чтобы увеличить значение кубика на 1 и сразу же уменьшить его на 1. Или переместиться с клетки, чтобы тут же вернуться обратно (*в таком случае на этой клетке может снова начаться сражение с теми же фигурами*).

Закончилась колода

Если колода рынка или колода тактик закончилась, вы больше не можете брать карты из этой колоды (*не перемешивайте стопку сброса*).

Капитуляция при игре вдвоём

При игре вдвоём может случиться так, что ещё до окончания партии станет очевидно, кто победит. В таком случае другой игрок может сдаться — это совершенно нормально!

Приложение А. Свойства карт команды



Авиаторы. Свободное действие: если ваш флагман находится на клетке с островом, потратьте 1 золотой, чтобы напрямую переместить ваш флагман на другую клетку с островом с таким же символом масти. (*Игнорируйте всё, что находится на пути к этой клетке. Не считается действием «Попутный ветер».*)



Бойцы. В сражении (*не только с участием вашего флагмана*) добавляйте 1 к результату вашего броска



Буканьер. Выиграв сражение (*не только с участием вашего флагмана*), вы можете сбросить эту карту вместе с любыми 2 картами команды (*не картами груза!*) проигравшего



Ветеран. В конце вашего хода получите 1 золотой, если на вашем планшете, картах команды и картах тактик нет жетонов повреждений



Влиятельный офицер. Действие: поместите любой кубик. Возьмите не более 2 офицеров с любого острова и поместите их на другой остров. (*В колоде 2 такие карты.*)



Влиятельный чиновник. Действие: поместите любой кубик. Переместите не более 2 патрулей на 1 или 2 клетки каждый. Они не начинают сражения. *(В колоде 2 такие карты.)*



Воришка. Выиграв сражение *(не только с участием вашего флагмана)*, получите 2 золотых



Вперёдсмотрящий. Если ваш флагман переместился на клетку с туманом, вы можете считать её клеткой с сильным течением, направленным в любую сторону. *(На клетке с туманом по-прежнему не начинаются сражения.)*



Жуткий шквал. Свободное действие: сбросьте эту карту, чтобы напрямую переместить ваш флагман на любую клетку. *(Игнорируйте всё, что находится на пути к этой клетке. Не считается действием «Попутный ветер».)*



Канонир. Выиграв сражение с участием вашего флагмана, нанесите 1 дополнительное повреждение. *(Только если выполняете победный манёвр.)*



Колдун. Свободное действие (один раз в ход): получите 1 повреждение на свой планшет *(у вас должна быть пустая ячейка)*, чтобы нанести 1 повреждение любой фигурке в акватории с вашим флагманом



Комиссионер. Когда вы тратите золотые, чтобы изменить значение кубика, вы можете увеличивать или уменьшать его на 2 вместо 1 за каждый потраченный золотой. *(Вы по-прежнему можете увеличивать значение на 1.)*



Лоцман. Если ваш флагман переместился на клетку с обломками, вы можете не получать повреждение



Матрос. Действие: поместите любой кубик. Переместите ваш флагман на 1–3 клетки. *(Не считается действием «Плавание».)*



Морская ведьма. Когда ваш флагман должен переместиться за пределы поля *(даже если вы не можете исследовать)*, можете напрямую переместить его на клетку у ближайшего края поля в противоположном направлении *(см. пример ниже)*

Перемещаясь и применяя свойство «Морской ведьмы», проведите воображаемую линию в направлении, противоположном перемещению флагмана, до ближайшего края поля. Переместите флагман на клетку, примыкающую к этому краю поля и находящуюся на той же воображаемой линии.

Дальние края поля



Ближайший край поля



Морской пёс. Если ваш флагман переместился на клетку с сильным течением, вы можете игнорировать его свойство или переместиться в любом направлении



Ныряльщик. Если ваш флагман встал на якорь на клетке с обломками, получите за сокровища на 1 золотой больше



Писарь. В конце вашего хода получите 1 золотой, если ваш флагман в акватории с флагманом противника. *(Вы не получаете больше золотых, если в вашей акватории несколько флагманов противников.)*



Плотник. Действие: поместите любой кубик. Уберите все жетоны повреждений с вашего планшета и карт команды



Подносчик ядер. Когда вы помещаете кубик в ячейку «Пушки» *(даже из-за свойства гавани)*, ваш флагман может сразиться со всеми фигурками противников на любой клетке *(кроме клетки с туманом)* в той же акватории, как если бы он переместился на неё



Пороховая маргышка. Когда вы устраняете любое количество повреждений, можете нанести 1 повреждение любой фигурке в акватории с вашим флагманом



Простодушный дворянин. Свободное действие: сбросьте эту карту, чтобы забрать 1 карту команды или груза у противника, если его флагман в акватории с вашим флагманом. Используйте эту карту как карту команды или груза. *(Вы можете сделать карту груза картой команды и наоборот. Нельзя забирать карту груза из-под маркера сделки.)*



Раздатчица грога. Один раз за сражение с участием вашего флагмана вы можете получить 1 повреждение (у вас должна быть пустая ячейка), чтобы перебросить ваш кубик сражения. Если вы разыграли карту «Секретное оружие», перебросьте оба кубика



Рыболов. Действие: поместите любой кубик. Переместите ваш флагман на 1 или 2 клетки. Вы можете получить золотые за клетки с сокровищами, по которым переместились, даже если не встали там на якорь. (Не считается действием «Плавание».)



Таран. Если вы нанесли хотя бы 1 повреждение фигурке противника (и при этом её не убирают с поля), за каждое повреждение можете переместить её на 1 клетку. Её нельзя переместить за пределы поля (даже если она оказалась на клетке с сильным течением), она не начинает сражения и игнорирует свойства гавани и сокровищ. (Можете перемещать такую фигурку в любом направлении. Если она перемещается на клетку с обломками, её владелец сам решает, какую ячейку повредить.)



Торговец. Если ваш флагман встал на якорь на клетке с гаванью (не с островом), получите 1 золотой



Шепчущий ветер. Свободное действие (один раз в ход): потратьте 2 золотых, чтобы напрямую переместить ваш флагман на любую клетку с символом попутного ветра. (Игнорируйте всё, что находится на пути к этой клетке. Не считается действием «Попутный ветер».)



Эмиссар. Если вы должны сразиться с фигуркой противника в ваш ход, можете отдать ему 1 золотой, чтобы не начинать это сражение. (Если вы должны сразиться сразу с несколькими фигурками противников, заплатите за каждую.)

Приложение Б. Свойства карт тактик

Карты «Куттер» и «Канонерка» подробно описаны на с. 18–19.

Вербовка	Разыграйте свободным действием, затем сбросьте. Выберите любой остров хотя бы с 1 офицером. Заберите с рынка любые карты команды с мастью этого острова, игнорируя их стоимость. Заполните рынок картами только после того, как закончите пополнять команду. (Вы можете выбрать остров с фортом, но ваш флагман при этом должен находиться на любой клетке, кроме клетки с фортом. Если это условие не соблюдается, вы не можете выполнить это действие.)
Внезапное нападение (×2)	Разыграйте свободным действием, затем сбросьте. Уберите не более 2 патрулей из любой акватории, на острове которой есть хотя бы 1 офицер. (Верните патрули в запас Эскадры.)
Вторжение (×2)	Разыграйте свободным действием, затем сбросьте. Увеличьте не более чем на 2 значение вашего кубика в ячейке «Пушки» (не может стать больше «6»). Затем вы можете напрямую переместить ваш флагман на любую клетку с символом попутного ветра (даже если у вас нет кубика в ячейке «Пушки»)
Перегруппировка	Разыграйте свободным действием, затем сбросьте. Возьмите всех офицеров с любого острова и поместите их на другой остров или острова. (Вы можете распределить этих офицеров как угодно.)
Промах	Разыграйте в начале сражения с участием вашей фигурки (даже не в ваш ход), затем сбросьте. Это сражение не начинается. (Если это ваш ход и ваше перемещение не закончилось, можете его продолжить. Если это ход противника, он также может продолжить перемещение. В обоих случаях перемещение возможно, только если это должно было быть единственное сражение на клетке.)
Секретное оружие	Разыграйте в начале сражения с участием вашей фигурки (даже не в ваш ход), затем сбросьте. Бросьте 2 кубика сражения вместо 1 и сложите выпавшие значения. (Ваш противник по-прежнему бросает 1 кубик.) Если вы выиграли это сражение, нанесите 1 дополнительное повреждение. (Только если выполняете победный манёвр.)
Тайник с оружием (×2)	Разыграйте в начале сражения с участием вашей фигурки (даже не в ваш ход), затем сбросьте. Добавьте к результату вашего броска количество подготовленных офицеров на вашем планшете. (Вы можете разыграть карты «Тайник с оружием» и «Секретное оружие» в одном сражении.)