

KANE KLENKO

DEAD MEN TELL NO TALES

Кооперативная игра для 2-5 Пиратов

Возраста 13 и выше. Продолжительность партии – около 75 минут

Месть Скелета: Этот корабль наводит ужас! И вот Вы, наконец, захватили его! Капитан Фромм и его команда скелетов накопили огромное богатство. У Вас есть шанс забрать все сокровища...

Вы и Ваша команда должны подняться на борт «Мести Скелета» и попытаться забрать сокровища. Но берегитесь! До сих пор злые пираты рыскают вокруг, а жестокие стражи не выпустят Вас с корабля

Нельзя не заметить, что вокруг Вас бушует пламя, возникшее в ходе схватки. Вам потребуется бороться с огнем, командой Скелета и Вашей усталостью

Сможете ли Вы и Ваша команда найти все сокровища и получить столько богатств и славы, о которых даже не мечтали? Или пойдете на дно вместе с кораблем?

Время покажет...

КОМПОНЕНТЫ



4 Стартовых тайла и Трек Взрыва



20 тайлов комнат



7 фигурок Пиратов



30 матросов-скелетов (деревянные черепа)



5 Планшетов игроков с Кругом Усталости и Треком Битвы



24 кубика Огня (12 красных и 12 желтых)
1 кубик Битвы



20 Двусторонних жетонов (6 Сокровище/Страж, 5 Скелеты/Сабля, 3 Скелеты/Грог, 6 Люков)



26 жетонов действий



7 жетонов Персонажей для трека Битвы



19 карт Мести Скелета



7 карт Персонажей



7 карт Предметов



1 карта Шлюпки



5 памяток



1 маркер Взрыва



1 жетон Капитана Фромма



1 мешок

Подготовка к игре

Подготовка Мести Скелета

1. Разложите 4 Стартовых Тайла (обозначенных ?) и Трек Взрыва на столе. Лучше разместить их не в середине, а немного сдвинув в сторону, т.к. тайлы комнат будут добавляться по одной стороне. Маркер Взрыва положите слева от Трека Взрыва.
2. Для каждой из 4-х комнат на Стартовых Тайлах бросьте по 1 кубику Огня того цвета, что указан в ячейке в середине комнаты, и положите его на эту ячейку. Если выпала «б», перебросьте кубик, пока не выпадет результат кроме «б». Кубик Огня показывает уровень Огня в комнате. Выше число – сильнее Огонь.
3. Положите 1 Матроса-скелета в комнату с Люком.
4. Остальные кубики Огня, Матросов, карту Шлюпки и кубик Битвы положите с одной стороны поля.
5. Перемешайте карты Мести Скелета и положите их в колоду лицом вниз.
6. Перемешайте тайлы комнат и положите их в стопку лицом вниз. Отсчитайте столько тайлов, сколько игроков * 2 и поверните их так, чтобы они отличались от остальной стопки. Например, для игры вдвоем поверните 6 верхних тайлов.
7. Положите 20 двусторонних жетонов в мешок и перемешайте.
8. Теперь игроки должны определить сложность игры. От этого зависит, что Вы должны сделать, чтобы победить:

	Грязный Пес	Пират	Адмирал
2-3 игрока	Захватить 4 Сокровища	Захватить 5 Сокровищ	Захватить 6 Сокровищ
	Захватить 5 Сокровищ	Захватить 6 Сокровищ	Захватить 6 Сокровищ и победить всю команду Скелетов



Подготовьте своего Пирата

Каждый игрок берет:

- 1 Планшет игрока (установите Усталость на 0)
- 1 случайную карту Персонажа (положите ее слева от планшета игрока)
- 1 случайную карту Предмета (положите ее справа от планшета)
- Фигурку Пирата и жетон Битвы того же цвета, что и Ваш Персонаж: жетон Битвы положите на 0 на треке Битвы
- 5 жетонов Действий (6, если Ваш Персонаж – Lydia Lamore)



9. Оставшиеся карты Предметов положите лицом вверх на столе.
10. Поставьте фигурку своего Пирата на лодку рядом с Местью Скелета (на стартовом тайле), и Вы готовы к игре!

Процесс игры

Примечание: В правилах описана «основная игра». В конце этих правил Вы найдете другие варианты, если хотите игру сложнее!

Dead Men Tell No Tales - это кооперативная игра.

Игроки должны действовать вместе и выигрывают или проигрывают также вместе как команда!

Ваша цель – исследовать Месть Скелета, забрать все Сокровища и выбраться с корабля, пока он не взорвался.

У каждого игрока есть Карта Персонажа, дающая ему особые свойства по ходу игры. Разные комбинации карт Персонажей и Предметов делает игру отличной от предыдущей – Вам следует подстроить свою стратегию под Ваши карты Персонажа и Предмета!

Игрок, имя Персонажа которого начинается на самую раннюю букву алфавита, делает первый ход. Затем игра проходит по часовой стрелке.

Ход игрока

Ваш ход разделен на 3 шага, разыгрываемых в указанном порядке:

1. Обыскать Корабль
2. Выполнить Действия Пирата
3. Месть Скелета

Закончив все 3 шага, Вы завершаете свой ход. Свои действия начинает игрок слева от Вас.

Шаг 1: Обыскать Корабль

Сначала Вы **должны** перевернуть верхний тайл Комнаты из стопки и добавить его к кораблю.

Положите его так, чтобы **все** двери на соседних тайлах совпадали с дверями на новом тайле. Нельзя положить его так, чтобы дверь совпала со стеной.



Важно: В свой первый ход переверните **2 тайла**, а не 1. Тайлы сверху стопки сдвинуты при подготовке как напоминание этому. Всегда активируйте эффекты 1-го тайла, *прежде* чем открывать и класть 2-й тайл.

На новых тайлах Комнат в середине есть красные или желтые ячейки, в которых указан результат кубика (от 0 до 5). Положите подходящий кубик Огня в эту ячейку указанным результатом вверх. Если в ячейке указан 0, то кубик Огня не кладется.



Затем вытяните 1 жетон из мешка и положите его на тайл Комнаты:

- Если это жетон Сокровища/Страж, положите его стороной Стража вверх.
- Если это Скелеты/Сабля или Скелеты/Грог, положите его стороной со Скелетами вверх.
- Если это жетон Люка, также положите в Комнату 1 Матроса-Скелета. **Не** накрывайте жетон Люка.



Важно: Стартовые тайлы – это один из бортов *Мести Скелета*. Нельзя класть тайлы Комнат «ниже» Стратовых тайлов.



Если Вы **не можете** положить тайл Комнаты (например, потому что двери не совпадают), то Ваша команда не сможет обыскать весь корабль, и Вы терпите поражение в игре!

Когда Вы кладете последний тайл Комнаты из стопки, проверьте, есть ли на нем открытые двери, которые не соединяются с другими тайлами. Если есть, то Вы нашли 2-й выход с корабля!

Положите карту Шлюпки рядом с этой дверью. Вы можете на ней покинуть корабль. Если на последнем тайле не такой двери, то у корабля только 1 выход – Вы должны выбрать с корабля через Стартовые Тайлы.

Если у корабля 2 выхода, Вы можете выйти через любой из них и войти заново в ту же дверь или через другую. Вы также можете тащить Сокровища через любой выход.

Шаг 2: Выполнить Действия Пирата

Каждый ход у Вас есть 5 жетонов Действий. Вы можете потратить их на любые действия из списка в любом порядке. Вы можете повторять какие-либо действия:

- Идти
- Бежать
- Бороться с Огнем
- Уничтожить Матроса-Скелета
- Поднять жетон
- Отдыхать
- Увеличить свою силу в Битве
- Поменять карту Предмета

Примечание: Действия при Захвате Сокровищ ограничены (см. «Захват Сокровищ» на стр. 7)

Выполняя действие, Вы должны потратить 1 жетон Действий. Переверните его, чтобы показать, что он потрачен. Если Вы **не использовали все свои жетоны Действий**, Вы передаете остаток жетонов следующему игроку, который сможет выполнить больше действий в свой ход. Если другой игрок передал Вам свои жетоны, верните их ему после использования. Вы должны вернуть жетоны, даже если Вы их не потратили. Вы не можете передать жетоны, полученные от другого игрока.

Примечание: В начале хода у Вас всегда есть все свои жетоны Действий + жетоны, которые передал Вам игрок справа.

Пример: У Джейд есть свои 5 жетонов Действий. Она использует 3 из них, а 2 оставшихся жетона передает Флинн. Теперь у Флинн 7 жетонов Действий.

Описание действий

Идти: Передвиньте своего пирата через дверь (с синими фонарями по обеим сторонам) в соседнюю комнату, потратив 1 жетон Действия. Ваша Усталость может измениться (см. «Усталость» на стр. 5)



Бежать: Передвиньте Пирата на 2 тайла Комнат (через двери), потратив 1 жетон Действий. Вы получаете на 2 Усталости больше, чем обычно (см. «Усталость» на стр. 5), и должны проверить Усталость *обеих* Комнат, что Вы прошли, а не только той, где остановились.



Совет: Усталость от бега – та же, что и от прохода обеих комнат + 2 Усталости, но бегом Вы экономите действие!

Бороться с Огнем: Можете понизить Уровень Огня в комнате с Вашим Пиратом на 1 за каждый жетон Действия: переверните кубик Огня на соответствующее значение. Если кубик уже на 1, то уберите его из комнаты.

Уничтожить Матроса-Скелета: За каждый потраченный жетон Действий можете убрать 1 Матроса из комнаты с Вашим Пиратом или из соседней комнаты, соединенной дверью с Вашей. *Примечание:* Матросы возвращаются в запас, а не убираются из игры.

Поднять жетон: Можете поднять 1 Сокровище, Саблю или Грог в комнате с Вашим Пиратом, потратив 1 жетон Действия. Положите жетон на Ваш планшет. Вы можете одновременно нести только 1 жетон Сокровища, но несколько жетонов Грога и/или Сабли (вдобавок к Сокровищу)

Вы можете бесплатно бросить жетон в любой момент своего хода: жетоны Действия для этого не требуются.



Совет: Если не можете отдать жетон другому игроку, бросьте его в комнате, чтобы они забрали его позднее!

Отдыхать: Можете понизить уровень Усталости на 2, потратив 1 жетон Действий.

Увеличить Вашу силу в Битве: Можете передвинуть Ваш маркер Битвы на 1 ячейку по треку Битвы за каждый жетон Действий, но не более чем на 4 шага (см. «Трек Битвы», стр. 7)

Поменять карту Предмета: Потратив 1 жетон Действия, можете взять 1 новую карту Предмета из стопки лицом вверх на столе или у любого другого игрока. В обоих случаях свою старую карту Предмета положите лицом вверх на стол, а новую карту – в правой части Вашего планшета.

Если Вы взяли карту Предмета у другого игрока, то он может немедленно взять любую карту Предмета на столе (но не у другого игрока), не тратя жетоны Действий.

Примечание: Карта Предмета с иконкой Действия в левом верхнем углу требует действия для ее активации.

Совет: Вы можете использовать свойства карты Предмета, затем, потратив действие, получить новую карту и в этот же ход воспользоваться ее свойствами!

Шаг 3: Месть Скелета

После того, как Вы выполнили свои Действия Пирата, Вы должны перевернуть верхнюю карту колоды Мести Скелета.

На карте указана комбинация Эффектов Огня, Матросов-Скелетов и/или Перемещение команды Скелетов.

Сбросьте карту после активации всех ее эффектов.



Совет: Применяя эффекты Огня, Матросов и Команды Скелетов, начните с нижней левой комнаты, двигаясь вправо, повторите для каждого ряда комнат, пока не достигнете правой верхней комнаты. Так все «цепные реакции» будут разыграны корректно.

Если Вы открыли 3 карты Мести Скелета с 5, разыграйте карту, а затем замешайте колоду сброса в основную колоду карт и сформируйте новую колоду (см. «Взрыв Комнаты», стр. 5)



Совет: Проще заметить, когда Вы откроете 3-ю карту Взрыва, если сбрасывать их в отдельную колоду. Просто не забудьте замешать их обратно!

Эффекты Огня

На картах Мести Скелета указаны красный или желтый кубик или оба сразу. Значения *всех* кубиков этого цвета на корабле и с указанным *результатом*, что и на карте Огня, увеличиваются на 1.

Если на карте указан пустой кубик, то положите кубик этого цвета со значением 1 во все комнаты с ячейкой этого цвета в центре, где еще нет кубика Огня.



Взрыв Бочки с Порохом

В некоторых тайлах Комнат есть Бочки с Порохом и номер у одной из дверей. Есть опасность взрыва бочки в этой комнате.

Если уровень Огня в комнате достигнет цифры на Бочке, она взорвется! Взрыв пробивает дверь рядом с Бочкой и увеличивает уровень Огня в соседней комнате на 1.

Если рядом с этой дверью нет комнаты, то взрыв выбивает другую дверь. Двигайтесь по часовой стрелке по комнате, пока не найдете дверь в соседнюю комнату: это направление взрыва.

Каждая Бочка взрывается только 1 раз. После взрыва переместите кубик Огня из центра Комнаты и положите его на Бочку (не меняя результата). Так Вы увидите, что Бочка уже взорвалась.



Взрыв комнаты

Комната взрывается, если ее уровень Огня достигает 6. Взрыв комнаты проходит также как и взрыв Бочки, только он мощнее и выбивает *все* двери в комнате. Уровень Огня во *всех* соседних комнатах увеличивается на 1 (через двери – взрыв *не* проходит через стены).

Если взрыв пробивает дверь в зону, где нет тайла Комнаты, то он проходит эту дверь без эффекта.

После взрыва переверните этот тайл Комнаты лицом вниз. Теперь через эту комнату *нельзя* пройти. До конца игры ни один Пират не сможет войти в эту комнату.

Все жетоны и Матросы, которые были в комнате в момент взрыва, убираются из игры.

Если Пират находился в комнате в момент взрыва (но *не* при взрыве Бочки с порохом) или в комнате, которая оказалась отрезанной от остального корабля в результате взрыва, то он погибает! Подробнее см. «Мертвый Пират Робертс» (стр. 6).

Трек Взрыва

Каждый раз при взрыве Бочки с Порохом или Комнаты, передвигайте маркер Взрыва на 1 шаг по треку Взрыва. Когда маркер Взрыва достигнет ячейки с черепом и костями, то *Месть Скелета взрывается, и Вы терпите поражение!*



Эффекты Матросов

На картах Мести Скелета есть 2 возможных эффекта Матросов:

Добавьте: Добавьте 1 Матроса в *каждую* комнату с иконкой Люка.



Рассредоточить: Матросы разбегаются из всех комнат с иконками Люка, в которых в данный момент есть Матросы. Они разбегаются только через двери в соседние комнаты и только в те комнаты, где Матросов *меньше*, чем в комнате с Люком. Также Матросы **никогда** не бегут в комнату с иконкой Люка.



Когда Матросы разбегаются, **добавьте** по 1 Матросу в каждую соседнюю комнату, которая соответствует требованиям.



Примечание: Эффекты Матросов всегда добавляют новых Матросов. Они не двигаются по полю (двигается только Команда Скелетов, см. ниже)

Если Вам требуется добавить Матроса на корабль, но в запасе не осталось Матросов, Ваши пираты захвачены командой Мести Скелета, и Вы терпите поражение!

Влияние Матросов на Пиратов

Эффект Матросов на Пиратов зависит от количества Матросов в комнате:

- 1 Матрос в комнате: Никакого эффекта
- 2 Матроса в комнате: Пират не может поднять жетоны Сабли, Грога или Сокровищ в этой комнате.
- 3 и более Матросов: Пираты не могут войти в эту комнату.

Если в комнате с Пиратом оказалось 3 и более Матросов, Вашим *следующим действием* должно быть Уничтожить Матроса или покинуть комнату.

Перемещение Команды Скелетов

Если на карте Мести Скелета указано, что Команда Скелетов движется, то все жетоны Команды Скелетов на поле перемещаются в соседнюю комнату. Они всегда двигаются к *ближайшему* Пирату. Если на одном расстоянии от них 2 и более Пиратов, игроки решают, куда переместится Команда Скелетов.

Усталость

Двигаясь по кораблю, Ваш Пират устает. Вы отмечаете текущий уровень Усталости на круге Усталости Вашего Планшета.

Если Ваш Пират переходит из одной комнаты в другую, где уровень Огня *выше*, его Усталость увеличивается на *разницу* между уровнями Огня комнат. **Примечание:** вход на корабль со иллюпки считается входом из комнаты с нулевым уровнем Огня, поэтому Вы получаете усталость, равную уровню огня в комнате, куда Вы вошли.

Пример: Белая Борода идет из комнаты с уровнем Огня 2 в комнату с уровнем Огня 4. Его Усталость повышается на 2 ($4-2=2$).



Если Ваш пират находится в комнате, в которой уровень Огня увеличивается (по причине эффектов Огня, взрыва Бочки с Порохом и т.п.), Ваша Усталость повышается на 1.

Примечание: Ваш Пират быстрее устает, когда Хватает сокровища (см. «Захватить сокровища», стр. 7)

Эффект Усталости

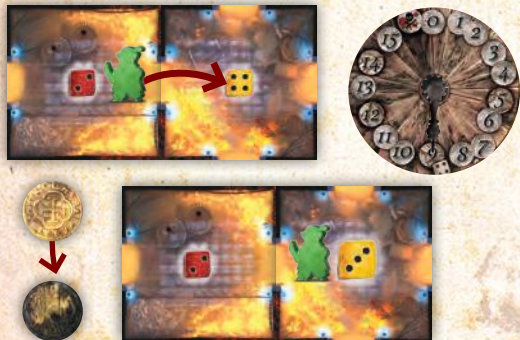
По мере усталости Ваш Пират не сможет входить в комнаты, где огонь очень сильный. На круге Усталости изображен кубик: если Ваша Усталость достигнет одного из этих кубиков, то Ваш Пират не сможет входить в комнаты, где уровень Огня такой же или выше, чем значение кубика.

Пример: Черный Гусь входит в комнату, что повышает его Усталость на 1. Теперь уровень его Усталости равен 9. Пока Гусь не понизит Усталость, он не сможет входить в комнаты с уровнем Огня 4 и выше.

Если Ваш Пират находится в комнате, где уровень Огня высокий для Вашей Усталости, *следующим действием* Вы должны Бороться с Огнем, покинуть комнату или Отдохнуть, чтобы понизить уровень Усталости.

Совет: Вы можете зайти в комнату, даже если Ваша Усталость повысится до недопустимого уровня. Вам следует сразу разобраться с Огнем или с Усталостью. Вы можете входить в комнату, если Усталость позволяет.

Пример: Усталость Джейд равна 7, она в комнате с уровнем Огня 2. Она тратит 1 жетон Действия и заходит в комнату с уровнем Огня 4, что повышает Усталость до 9. Это значит, что ей нельзя быть в комнатах с уровнем Огня 4 и выше! Она тратит жетон Действия и борется с огнем, уменьшая его уровень до 3. Теперь все в порядке! Она также могла уйти из комнаты или отдохнуть.



Заработаться до смерти

Если Ваш уровень Усталости достигнет ячейки с черепом и костями, то Ваш Пират падает от изнеможения! Подробнее см. «Мертвый Пират Робертс»

Сделать передышку

Ваш Пират может покинуть корабль, чтобы «сделать передышку». Если Вы вывели своего Пирата с корабля через один из выходов, Ваш ход немедленно завершается. Вы должны передать оставшиеся жетоны Действий следующему игроку. Также Вы понижаете свой уровень Усталости в 2 раза (округляя вверх). **Примечание:** Вы все равно должны выполнить в свой ход Месть Скелета.

Грог

Ваш Пират борется с Усталостью, выпивая Грог. Если Вы взяли жетон Грога, можете его сразу выпить или оставить на будущее. Если Ваш Пират пьет Грог, понизьте его Усталость на указанное на жетоне число и сбросьте жетон. Применение жетона Грога не требует жетона Действия.



Мертвый Пират Робертс

Вы – часть команды, но Вы – также и Пираты. И если один из Вас погибает... что ж, Капитан не переживает. Он просто присылает новенького на Ваше место!

Если уровень Вашей Усталости достиг ячейки с черепом и костями или Вы в комнате, в которой уровень Огня поднялся до 6 и она взорвалась, то Ваш Пират погибает.

Когда Ваш Пират погибает, Вы должны сделать следующее:

- Уберите фигурку Пирата с игрового поля.
- Сбросьте Вашу карту Персонажа из игры и возьмите новую из неиспользованных.

- Сбросьте Вашу карту Предмета из игры. Перемешайте предметы, лежащие лицом вверх на столе и возьмите 1 карту. Остальные верните на стол лицом вверх.
- Сбросьте жетоны Сабли и Грога, если они у Вас есть.
- Обнулите Ваш трек Битвы.
- Если Ваш Пират нес Сокровище, то оно остается в той комнате, где он упал от изнеможения, или оно уничтожается, если комната взорвалась.
- Нового Пирата поставьте на входе в Месть Скелета.
- Ваш ход закончен, но Вы должны открыть карту Мести Скелета.

Теперь Вы будете играть новым Пиратом. Карта Предмета Вашего мертвого Пирата недоступна до конца игры!

В редких случаях, когда погибает много Пиратов и нет новых Персонажей на замену, то игроки терпят поражение!

Команда Скелетов, Стражи и Битвы

Вы можете поджечь корабль и забраться на него, чтобы захватить сокровища, но это не значит, что команда Мести Скелета сдастся без боя! Враги бродят по кораблю (их называют «Команда Скелетов») и сторожат сокровища в комнатах (их называют «Стражами»). Никому из них Вы не нравитесь!

Команда Скелетов

Команда Скелетов представлена жетонами, которые Вы вытаскиваете из мешка во время Обыска корабля.



Команда Скелетов перемещается по кораблю, когда на это указывает карта Мести Скелета (см. «Перемещение Команды Скелетов» на стр. 5)

Битва с Командой Скелетов

Если Вы оказались в комнате с Командой Скелетов, то **должны** драться с ними *прежде*, чем делать что-либо другое. Битва с Командой не требует жетона Действий, но если Вы несете Сокровище, то **должны** бросить его в этой комнате перед битвой (этот также не стоит жетона Действий).

Если Команда Скелетов входит в комнату с Вашим Пиратом, Вы должны немедленно драться с ними, даже если это не Ваш ход. Если Команда входит в комнату с несколькими Пиратами, игроки сами решают, кто будет драться.

Для битвы с Командой Скелетов Вам сначала надо определить Вашу Силу в Битве: бросьте кубик Битвы и добавьте все модификаторы от карт Предметов и Вашего трека Битвы.

Затем сравните Вашу общую Силу с Силой Команды Скелетов, которая указана на жетоне:

- Если Ваша Сила **равна или больше**, чем Сила Команды Скелетов, то Вы побеждаете их! Переверните жетон Команды Скелетов, чтобы увидеть, что они несли и положите его обратно в комнату.
- Если Ваша Сила **меньше** Силы Команды Скелетов, Вы проигрываете битву! Ваша Усталость повышается на *величину разницы* Вашей Силы и Силы Команды Скелетов. После этого снова бросьте кубик Битвы и сравните результат броска с таблицей Битвы на Вашей памятке:

- **Результат 1 или 2:** Команда Скелетов уходит в соседнюю комнату по Вашему выбору.
- **Результат 3 или 4:** Вы уходите в любую соседнюю комнату (получая Усталость как обычно). Если из-за уровня Усталости, вокруг нет подходящей комнаты, перебросьте кубик.
- **Результат 5:** Сразитесь с Командой Скелетов снова.
- **Результат 6:** Выберите любой пункт из списка.

Важно: Используйте свой трек Битвы только по желанию. Вы можете его вообще не использовать в Битве. См. «Трек Битвы» ниже.

Стражи

Каждое Сокровище на *Мести Скелета* охраняет Страж – жетон, вытасненный из мешка при Обыске корабля в Ваш ход.

В отличие от Команды Скелетов Страж не двигается. Он будет охранять Сокровище, пока его не убьют...или Вас.

Битва со Стражами

Для битвы со Стражами следуйте тем же правилам, что и при битве с Командой Скелетов (см. выше). Но, если Вы не победили Стража (Ваша Сила меньше, чем его), после увеличения своей Усталости, Вы должны решить, сразиться с ним еще раз или уйти в любую соседнюю комнату (не бросайте кубик).

Важно: Если Вы решили сразиться со Стражем снова, можете игнорировать уровень Огня в комнате. У Вас подскочил адреналин, и Вы сконцентрированы на победе...и неважно, насколько силен огонь вокруг! Если из-за Усталости нет комнаты, в которую Вы можете уйти, то должны драться еще раз!

Особые Правила Битвы

Помните: Столкнувшись с Командой Скелетов или Стражем, Вы должны начать драться с ним *немедленно*. Вы *не можете* потратить жетон Действия, чтобы добавить себе Силы в Битве, отдохнуть или выполнить другое действие, если Вы в комнате с Командой или Стражем!

Если Вы оказались в комнате более чем с одной Командой Скелетов, выберите, с кем драться сначала, *перед* броском кубика Битвы. Если Вы победили 1-ю Команду, Вы должны сразу биться с другой Командой Скелетов, и т.д.

Если Ваш Пират в комнате с Командой Скелетов и Стражем, то Вы должны *сначала* сразиться с Командой, а потом драться со Стражем.

Трек Битвы

В нижней части Вашего планшета расположен трек Битвы с 5-ю ячейками: 0, +1, +2, +3 и +4.



В начале игры фишка на треке Битвы лежит на ячейке 0. Вы можете увеличить это значение, потратив жетон действия (см. «Увеличить Силу в Битве» на стр.4)

В битве с Командой Скелетов или Стражем Вы можете добавить значение Вашего трека Битвы к броску кубика Битвы.

Сделав это, Вы *должны* сбросить его значение до 0. Использование трека Битвы не обязательно. Но если Вы решили его использовать, то *должны* сделать это *полностью*. Вы не можете «сохранить» часть своей силы!

Пример: Кобальт Каллен сражается со Стражем. У него есть карта Предмета «Меч», а его трек Битвы дает ему +2. Сила Стража – 7. Каллен бросает кубик Битвы и получает 3. Теперь он должен решить, использовать трек Битвы (и сбросить его до 0), что в итоге даст ему Силу 6 (3 за кубик, +1 за Меч и +2 за его трек Силы) – он проиграет в битве, но получит только +1 Усталости, или он может сохранить силу с трека Битвы, получить в итоге только 4 Силы (3 за кубик Битвы + 1 за Меч) и увеличить Усталость на 3.

Жетоны Сабли

По ходу игры Вы можете найти и поднять 5 жетонов Сабли. Получив жетон, положите его на ячейку с наименьшим значением на Вашем треке Битвы, на котором еще нет такого жетона. С этого момента, используя свой трек Битвы, Вы сбрасываете его до крайней левой пустой ячейки трека, а не до 0.

Если Вы кладете жетон Сабли на ячейку, на которой лежит Ваш жетон Битвы, передвиньте жетон Битвы на 1 ячейку вверх по треку (Вы не тратите на это жетон Действий)

Пример: Тициан поднял жетон Сабли. У него уже есть жетон Сабли на ячейке «0» его трека Битвы, поэтому новый он кладет на ячейку «+1». На этой ячейке лежит его жетон Битвы, поэтому он бесплатно перемещает его на ячейку «+2». Теперь, используя трек Битвы в схватке, он сбрасывает свой жетон Битвы только до ячейки «+2».



Схватить Сокровища

Основная цель игры – стащить с *Мести Скелета* все Сокровища. Когда Вы тратите жетон Действия, чтобы поднять Сокровище, Вы «хватаете Сокровища». Положите жетон Сокровища на Ваш планшет.

В процессе захвата Сокровищ Вы ограничены в действиях и устаете быстрее.

Когда Вы хватаете Сокровища, можете выбрать только эти действия:

- Идти
- Отдыхать (включая использование жетона Грога)
- Поменять свою карту Предмета

Когда Вы схватили Сокровище и Ваш Пират перемещается в другую комнату, то Вы получаете Усталость, равную уровню Огня этой комнаты. Не имеет значения, какой был уровень в комнате, из которой Вы вышли.

Пример: Джейд схватила Сокровище. Она в комнате с уровнем Огня 4. Она идет в соседнюю комнату (действие «Идти»), в которой уровень Огня 3. Она получает 3 Усталости.

Чтобы успешно стащить Сокровища, Вы должны вынести его через один из выходов с корабля. Сделав это, положите жетон Сокровища на карту Шлюпки и уменьшите свою Усталость вполовину (округляя вверх).

Точно также как при передышке, когда Вы выходите с корабля (по любой причине) Ваш ход сразу завершается. Передайте оставшиеся жетоны Действия игроку слева.

Пример: Третьим действием Джейд покинула корабль. Она кладет Сокровище на карту Шлюпки. Ее Усталость была 13, он понижает ее до 6. У нее есть еще 2 жетона Действий, которые она передает Флинну.

Победа или Смерть! (Окончание игры)

Игра немедленно завешается в случае победы или поражения игроков.

Как победить

Единственный способ победы в игре: Вы должны выполнить требования по захвату сокровищ для выбранной сложности (стащить конкретное количество жетонов Сокровищ и т.п.) и все Пираты должны покинуть корабль. Игроки выполняют действия, пока игра не завершена, даже если они покинули корабль.

Важно: Вам не нужно выполнять действия Мести Скелета в тот ход, когда последний Пират покинул корабль!

Примечание: Если все Сокровища были найдены и Пират погиб до того, как сумел выйти с корабля, то игроки терпят поражение.

Как проиграть

Есть несколько способов проиграть:

Взрыв: Если маркер Взрыва достигнет конца трека Взрыва, то Месть Скелета взрывается и Вы проигрываете.

Плен: Если Вам требуется добавить Матроса на корабль, но их не осталось в запасе, то Ваши Пираты захвачены в плен командой Мести Скелета и Вы проигрываете.

Ловушка: Если тайл Комнаты нельзя добавить по правилам, то Пираты отрезаны от корабля и Вы проигрываете.

Утерянное Сокровище: Если было уничтожено столько Сокровищ, что стало невозможным достичь Вашей цели, Вы проигрываете. Например, при игре втроем на уровне Пират Вам надо стащить как минимум 5 Сокровищ. Всего на корабле 6 Сокровищ. Если 2 из них будут уничтожены, то Вы проиграли!

Внезапная Смерть: Если Пират погибает, когда все Сокровища были захвачены, Вы проигрываете.

Не осталось Пиратов: Если Пират погиб, а карт Персонажей не осталось, Вы проигрываете!

Варианты игры

Тащить сокровища с пиратского корабля слишком просто для Вас? Вот несколько способов сделать игру сложнее! Вы можете выбрать один или все варианты ниже, но помните: чем больше изменений, тем сложнее задача!

- **Матросы:** Отложите определенное число Матросов из запаса перед началом игры, чтобы уменьшить их число для захвата Пиратов в плен.

- **Комнаты:** При подготовке поверните больше тайлов Комнат. В этом случае Вы дольше будете выкладывать по 2 тайла в ход. Это увеличит число Матросов и Огонь будет распространяться быстрее.
- **Взрывы:** Установите в начале игры маркер на треке Взрывов выше, чтобы уменьшить количество взрывов перед уничтожением корабля.
- **Мертвый Пират:** Если Персонаж игрока погибает, игра завершается и Вы проигрываете!

Капитан Фромм (дополнительно)

Капитан Фромм – это глава команды Мести Скелета. Он неутомим и сделает что угодно для защиты своих сокровищ.



Жетон Капитана Фромма – это дополнение к игре. Рекомендуется для опытных игроков. Жетон двусторонний – одна сторона мощнее другой.

При подготовке добавьте жетон Капитана Фромма в мешок.

Если Вы достали жетон Капитана при Обыске Корабля в свой ход, подбросьте его в воздух как монетку. Положите жетон в комнату выпавшей стороной вверх. Затем достаньте еще один жетон из мешка и добавьте его в комнату как обычно.

Во время части хода Мести Скелета если карта указывает, что надо переместить Команду Скелетов, Капитан Фромм также перемещается.

Капитан сражается так же как и Команда Скелетов за тем исключением, что после Вашей победы Вы убиваете его в мешок.

Пираты не могут победить в игре, если Капитан Фромм на корабле. Для победы игроки должны стащить все Сокровища, жетон Капитана должен быть в мешке, а все Пираты должны покинуть корабль живыми!

Credits

Game Design: Kane Klenko
Producer: James Mathe
Illustrations: Chris Ostrowski
Graphic Design and Layout: Jason David Kingsley
Pirate Meeple/Skull Design: Clay Gardner
Art Direction: Kane Klenko
Rules Layout: Topher McCulloch
Editing: William Niebling

Kane would like to thank: My amazing wife, Carrie, for being the world's best playtester, and also for coming up with the theme of pirates looting a burning ship. I couldn't have done this without you. My boys Carter and Kallen for being great playtesters. Special thanks to Nick Neumann for countless hours working out the kinks in this game and making it what it is today. To all of my playtesters, including: Chad Krizan and game group, Chelssey Klenko, Kyle Klenko, Sandy Klenko, Aaron Hendon, Karlene Hendon, Steve Kukasky, Stacci Barganz, Todd Barganz, Deanna Ratz, Mark Bazata, Brett Myers, Keith Matejka, Eric Jome, Kyle Fromm, Julie Fromm, Matt Loomis, Scott Starkey, Neil Roberts, Kallen Klutzke, Brandon Klutzke.



<http://www.MinionGames.com>
Copyright ©2015 All rights reserved.