

Maracaibo

1-4

60-150

12+

Правила игры

Бассейн Карибского моря, 17 век. Различные европейские государства соперничают за господство в регионе, стараясь усилить свою экономику и политическое давление.

Игроки станут мореплавателями и искателями приключений, которые проводят дни в попытках улучшить свои позиции среди правительства этих государств, развить свои сети взаимодействия, и, само собой, заработать славу и богатства. Чтобы достичь цели, придётся немало потрудиться, ведь соперники не будут сидеть, сложа руки. Победа будет за вами, только если вы сможете осуществить свои планы и избежать всех помех, чинимых конкурентами. Вам будут доступны различные стратегии, вы можете: улучшать ваш корабль, пока он не станет настоящей цитаделью; участвовать в военных кампаниях на стороне различных государств, тонко лавируя между их требованиями и своими выгодами; выстраивать сеть из подручных и информаторов; участвовать в экспедиции вглубь континента; и т.д. Вам ни на минуту нельзя расслабляться, а все планы придётся строить с оглядкой на возможный форс. Мажор, ведь раунд игры может закончиться раньше, чем вы ожидали.

Введение

В течение 4 раундов (ака 4 десятилетий), вы будете проживать жизнь, полную забот и приключений. Начинается ваше путешествие всегда в Гаване. Вам предстоит перемещаться по внутреннему бассейну Карибского моря, пришвартовываться в разных городах и деревушках, совершая в них различные действия. Вам придётся заниматься доставкой товаров, выполнением квестов, улучшением корабля, отправкой своих матросов на берег, где они станут вашими подручными и информаторами, разыгрывать и покупать карты, участвовать в военных кампаниях. Всё это подчинено одной цели: получить преимущество над конкурентами и довести это преимущество до победы в гонке жизни.

Как только первый из игроков завершает своё путешествие по Карибскому морю, происходит промежуточный подсчёт очков, после которого корабли всех игроков возвращаются в Гавану и начинается новый раунд.



В игре есть возможность поучаствовать в кампании, история которой развернётся на несколько партий. В этой кампании в игре будут появляться новые локации, действия, правила и квесты. Каждая партия будет отличаться от предыдущей.

Победителем в игре станет тот, чья стратегия на игру и, конечно же, удача станут основой успешного исхода. Кто наберёт больше всех победных очков, тот останется в веках как Великий Мореплаватель!

Компоненты

- 39 маркеров владений (по 13 для каждого государства)
- 24 жетона квеста
- 4 жетона истории
- 20 жетонов синергии
- 58 дублонов (18х по 1 дублону, 16х по 2 дублона, 24х по 5 дублонов.)

Количество монет в игре не ограничено, если жетоны закончатся, просто замените их чем-нибудь.

- 13 жетонов города (на рубашке каждого указано, в партии на сколько человек его следует использовать)
- 23 жетона наследия (на рубашке каждого вы можете видеть литеру “L” и некоторое число)
- 25 жетонов войны
- 4 сертификата на дублионы (каждый на 10 дублионов)
- 1 синий мешок (упоминающийся в правилах как «архив»)
- 1 игровое поле
- Около 98 дисков
- 4 подсказки
- 265 карт:
 - 8 карт карьеры
 - 157 карт проектов (их можно легко узнать по характерному бежевому  и коричневому  кантам)
 - 77 карт истории (в правом нижнем углу таких карт красным цветом написан их номер)
 - 15 карт автомы (только для соло игры)
 - 8 карт зданий
- Личные компоненты игроков:
 - 12 маркеров влияния (по 3 на игрока)
 - 32 матроса (по 8 на игрока)
 - 4 корабля (по 1 на игрока)
 - 4 маркера ПО (по 1 на игрока)
 - 4 исследователя (по 1 на игрока)
 - 12 маркеров (по 3 на игрока (2 маркера дохода и 1 маркер военной силы; все 3 маркера полностью идентичны))
 - 4 планшета кораблей (по 1 на игрока)

Подготовка к вашей первой партии


Игровое поле




1. Поместите игровое поле в центре стола.
2. Перемешайте **жетоны войны** и поместите их в 2 стопки лицом вниз на соответствующих зонах поля.
3. Перемешайте **жетоны квеста** и поместите их стопкой лицом вверх в соответствующей зоне поля. Убедитесь, что они правильно ориентированы (фигурная скобка указывает вниз).

Возьмите 3 жетона квеста и поместите на 3 места, предназначенные для них, на треке исследования в нижней части поля.

4. Возьмите 4 **жетона истории** и поместите их по возрастанию номеров рядом с жетонами квеста так, чтобы был виден только 1 жетон истории.
5. Только при игре вдвоём, накройте город Маракайбо жетоном города «Маракайбо».

При игре в 3-4 игрока, верните жетон города «Маракайбо» в коробку, он вам не пригодится.

Отсортируйте и возьмите только те жетоны города, на рубашке которых указано то же количество игроков, что и участвует в партии. Остальные жетоны города верните в коробку. Возьмите 2 жетона города, отмеченные , и случайным образом выберите ещё 2. Перемешайте получившиеся 4 жетона и случайным образом разместите их на предназначенных для них местах в следующих локациях: Пуэрто Плата (№3), Санто Доминго (№5), Порт Роял (№13) и Картахена (№14).

6. Разделите **карты проектов** на карты А (коричневый канат ) и В (бежевый канат ). Начиная со второй игры, у вас могут появиться карты С (рыжий канат ). Если вы хотите

продолжить кампанию, перемешайте карты А и С, в противном случае отсортируйте карты С и поместите их под колоду карт истории.

Отдельно друг от друга перемешайте колоды карт проектов А и В. Далее, **сдайте каждому игроку по 8 карт из колоды А**. Отсчитайте **40 карт** из колоды В и перемешайте их с оставшимися картами А. Верните оставшиеся карты В в коробку, они больше не понадобятся. Поместите получившуюся колоду лицом вниз рядом с полем.


Вскройте 4 верхние карты колоды и поместите их в один ряд рядом с колодой. Так вы сформируете рынок.

- Поместите дублионы и сертификаты на дублионы в зоне общей доступности, сформировав тем самым общий запас. Поместите жетоны наследия группой рубашкой вверх рядом с полем.
- Перемешайте **карты зданий** и поместите 4 из них вдоль верхней границы игрового поля. Первую (место I) лицом вверх, а остальные (места II - IV) рубашкой вверх. Не смотря на карты, верните оставшиеся здания в коробку, они более не понадобятся.
- Поместите **маркеры владений** на места слева от треков влияния соответствующих по цвету государств (Франция – синие, Англия – белые, Испания - красные). На самом левом месте умещается только 1 маркер, на всех остальных по 2.

Только при игре вдвоём: поместите красный маркер влияния в деревню №6 (Сан Хуан), белый – в деревню №7 (Св. Киттс), а синий – в деревню №8 (Мартиника). Когда перемещаете маркеры влияния непосредственно на карту, всегда берите самый левый доступный маркер.



Планшет игрока

10. Каждый игрок получает планшет своего корабля и размещает его в личной игровой зоне.
11. Поместите по 2 диска на каждое место с изображением диска . Итого, вам понадобится 24 диска.
12. Каждый игрок получает следующие деревянные компоненты своего цвета:
 - a. Маркер ПО, поместите его на ячейку «0» трека ПО на поле.
 - b. Корабль, поместите его в Гавану.
 - c. Исследователя, поместите его на на стартовую ячейку трека исследования на поле.
 - d. 3 маркера влияния, поместите по 1 на ячейку «0» на треках влияния всех государств.
 - e. 1 маркер военной силы, поместите его на «1» трека военной силы корабля на планшете
 - f. 2 маркера дохода, поместите один на ячейку «8» трека дохода в дублонах, а другой - на ячейку «0» трека дохода в ПО.
13. Дополнительно каждый игрок получает:
 - 2 матросов своего цвета
 - 2 случайные карты карьеры
 - 1 подсказку

Поместите оставшихся матросов игроков в общий запас.

Неиспользованные деревянные компоненты, подсказки и карты карьеры верните в коробку.

14. Первым игроком становится тот, кто последним бывал на корабле. Выдайте этому игроку **8 дублонов**. Следующему по часовой стрелке игроку выдайте **9 дублонов**, третьему – **10**, а четвёртому – **11**.



Первые решения

15. Решите, хотите ли вы играть в кампанию?

- **Если хотите:**

Поместите карту истории **01** на соответствующее место на поле (15). Прочитайте карту и следуйте её инструкциям. Поместите жетон истории 1 рядом с локацией 15. Возьмите жетоны квеста из стопки и поместите их лицом вверх в локаций 16, и, может быть, 19 (при игре вчетвером).

- **Если вы не хотите играть кампанию:**

Найдите в колоде карту истории **75** и поместите её на соответствующее место на поле (15). Прочитайте карту и следуйте её инструкциям. Возьмите жетоны квеста и поместите их в указанные локации, в зависимости от количества игроков в партии (15 и, возможно, 18 и 19). Вам не понадобятся жетоны истории, жетоны наследия и карты истории, поэтому верните их в коробку.

16. Теперь, каждый игрок выбирает, что делать с полученными ранее 8 картами проектов:

- a. 4 из них он должен оставить в руке.
- b. 1 - поместить на одно из трёх мест планирования над своим планшетом.
- c. Оставшиеся 3 карты отправляются в стопку сброса.

17. Наконец, все игроки по очереди выбирают, какую из 2 карт карьеры они оставят. Поместите оставленную карту рядом с планшетом корабля, а вторую верните в коробку. Затем возьмите 3 матросов своего цвета из общего запаса и поместите их на соответствующие места на карте карьеры.

Начиная со второй партии

Начиная со второй партии, на шаге 15, вместо вышеописанного выберите одну из представленных опций:

1) Хотите играть кампанию? Если да:

Можете продолжить кампанию или же переиграть любую понравившуюся вам миссию:

- **Если хотите продолжить:**

Возьмите все карты истории из архива и поместите их на соответствующее место на поле. Прочтите карты истории и следуйте их инструкциям (добавьте квесты в различные локации). Добавьте все жетоны наследия из архива на предназначенные для них места на игровом поле.

- **Если хотите сыграть определённую главу:**

Выберите 1 из карт истории **80-89** и поместите её на соответствующее место на поле. Карты **80** используется для 2 главы, **81** – для главы 3 и т.д. Прочтите карту и следуйте её инструкциям, как обычно. Карта истории также может потребовать у вас ввести в игру определённые жетоны наследия и/или замешать определённые карты истории в колоду карт проектов.

2) Если не хотите играть кампанию.

Возьмите 1 из карт истории **75**, **76** или **77** и поместите её на соответствующее место на поле. Прочтите карту и следуйте её инструкциям (добавьте квесты в различные локации, замешайте карты истории в колоду проектов, введите жетоны наследия в игру).

Краткий обзор игры

Всего в Маракайбо вы сыграете 4 раунда. Каждый раунд представляет собой десятилетие вашей карьеры. Раунд заканчивается, как только корабль одного из игроков достигнет последней локации на игровом поле. После чего произойдёт промежуточный (в первых 3 раунда) или итоговый (в 4 раунд) подсчёт.

В свой ход вы в строгом порядке отыгрываете 3 фазы:

(А) Плавание

Совершите 1-7 переходов на вашем корабле.

(В) Основное действие

Совершите основное действие локации, в которой находится ваш корабль, а так же так много свободных действий, сколько захотите.

(С) Получение карт


Пополните руку картами до вашего текущего лимита.

Как только вы завершаете отыгрывать фазу (С), ваш ход завершается и начинается ход следующего по часовой стрелке игрока.

Фаза (А). Совершите 1-7 переходов на вашем корабле.

В этой фазе можете совершить от 1 - до 7 переходов на вашем корабле. Вы обязаны совершить как минимум 1 переход. Неиспользованные переходы сгорают.

При совершении плавания вы должны подчиняться следующим правилам:

- Каждый белый круг на пути следования корабля называется локацией. Обычно 1 переход – это перемещение из одной локации в соседнюю с ней локацию (если не указано иного). Если рядом с локацией есть изображение свитка, то она считается **городом**, а в противном случае – **деревней**.
- При совершении перехода вы обязаны перемещаться чётко по направлениям стрелок связывающих локации. Если из локации ведёт несколько стрелок – вы сами выбираете по какой из них переместиться.
- Вы не имеете права плыть в обратном направлении, т.е. против направления стрелки.
- В одной локации может находиться несколько кораблей, они друг-другу никак не мешают.
- Локации с таким символом  нельзя пропускать. Вы обязаны прекратить своё плавание, если достигаете такой локации! Все остальные локации вы можете пропускать, пока вам хватает дальности плавания.

Заметка. Некоторые карты истории могут ввести в игру новые города или усложнить/изменить правила переходов между локациями. Если эти нововведения противоречат правилам из данного буклета, то следуйте новым правилам, их приоритет выше.

Фаза (В). Совершите основное действие локации.

В этой фазе вы можете совершить **одно основное действие**. Вид действия, доступного вам, определяется локацией, в которой пришвартовался ваш корабль:

- Если ваш корабль в городе, то сначала вы можете доставить товар, после чего выполнить действие этого города.
- Если ваш корабль в деревне, то вы можете совершить действие деревни **А**. Если вы совершили **4-6 переходов** в фазе (А), то вы можете совершить 2 действия деревни **АА**, а если **7** – то 3 действия деревни **ААА**.
- Если в локации есть квест, то вы можете его выполнить.

- Если ваш корабль в локации с одним из ваших подручных, то вы можете совершить специализированное действие этого подручного.
- Места «на пороге дома» (20, 21a, 21b, 22) – это **особые** локации, являющиеся **городами**. Их нельзя пропускать при совершении плавания, а также в них нет опции доставки товара.

Если ваш корабль находится в локации, где доступно более одного вида основных действий, то вы по-прежнему можете совершить **только 1 основное действие!**

Вы не обязаны выполнять основное действие, поэтому можете просто его проигнорировать.

Свободные действия

До, во время или после вашего основного действия вы можете совершить сколько угодно свободных действий. Доступные свободные действия:

- Переместите 1 карту с руки в вашу **зону планирования** (над планшетом корабля). Всего в этой зоне есть 3 места. Если все места в зоне планирования заполнены, то это свободное действие вам недоступно. Карты, лежащие в зоне планирования, не считаются картами на руках, поэтому их **не учитывают** при определении лимита карт на руках; также их **нельзя использовать** как товары или объекты. Карты из зоны планирования нельзя просто сбросить, их можно либо выкупить, либо переместить в руку в фазе (С).
- Завизируйте выполнение одной из **задач** вашей карты **карьеры**.

Фаза (С). Пополните руку картами до вашего текущего лимита.

В этой фазе вы пополняете руку картами до её лимита. При взятии каждой карты вы можете:

- Бесплатно взять карту с верха из колоды проектов
- Бесплатно взять карту из своей зоны планирования
- Платно взять карту с рынка. За 1 карту вы должны отдать в банк 1 дублон, независимо от позиции карты на рынке.

В начале партии лимит вашей руки равен 4. В течение игры вы сможете увеличить этот лимит до 6. Другое улучшение корабля, позволит вам забирать бесплатно и карты с рынка.

Если колода карт проектов заканчивается, просто перемешайте стопку сброса проектов и сформируйте новую колоду.

Пополнение рынка происходит **только** после завершения игроком отыгрыша фазы (С).

Основные действия

В свой ход вы можете совершить **только 1** основное действие в фазе (В). Расположение вашего корабля определяет, какие основные действия вам доступны.

Действия в городах

Если ваш корабль пришвартовался в городе, то вы можете совершить действие **этого** города. Действие города всегда состоит из 2 частей:

1. Доставить товары.

Проверьте, остались ли свободные места на городском рынке. Если да, то вы можете сбросить с руки карту с **таким же** товаром на ней. После чего вы забираете любой диск со своего планшета и помещаете его на незанятое место на городском рынке.



Вы можете доставить **только 1 товар**, даже если у вас есть больше 1 подходящей карты на руке.

Если городской рынок полон или если вы не можете или не хотите выполнить доставку, то вы просто пропускаете эту часть действия.

2. Совершить действие города.

Даже если вы не выполнили доставку, вы всё равно можете совершить действие города.

Обе части действия города опциональны, вы можете отказаться от любой из них и даже от обеих сразу, но если вы выполняете обе, то обязаны совершать их строго в приведённом выше порядке.

Какие бывают действия в городах?



Участие в военной кампании

Это действие позволяет вам поучаствовать в военной кампании, организуемой одним из государств, за счёт чего вы увеличите своё влияние в этом государстве, а также получите некоторые бонусы.

Вскройте один любой жетон войны. На каждом жетоне приведены **значения военной силы** каждого из государств на эту военную кампанию. В редких случаях, когда обе стопки жетонов войны пусты, значение военной силы каждого из государств считается равным 3.

Вы выбираете, на стороне какого государства (**агрессор**) вы будете участвовать в текущей военной кампании, и получаете указанные бонусы или выплачиваете указанную стоимость за участие:



- Дублоны. Заплатите или получите указанное количество монет.
- Влияние. Увеличьте своё влияние в указанном государстве. Продвиньте свой маркер по треку влияния «агрессора» на 1 ячейку вправо.
- Победные очки. Получите указанное количество ПО.
- Матрос. Возьмите 1 матроса своего цвета из общего запаса (если они там ещё остались). Вы можете сразу использовать его как часть этого действия.

На некоторых жетонах войны имеются дополнительные модификаторы значения военной силы, они приведены (если есть) в верхней части жетона.



Государство, чьих маркеров в текущий момент на карте Карибов больше всего, получает штраф в 2 очка военной силы (этот модификатор не срабатывает в случае ничьи).

Государство, чьих маркеров в текущий момент на карте Карибов меньше всего, получает бонус в 3 очка военной силы (этот модификатор не срабатывает в случае ничьи).

После того, как мы определились с тем, к какому государству примкнуть, получили за это бонусы/заплатили за участие и определили значение военной силы этого государства в этой военной кампании, мы можем увеличить это значение двумя способами:

- Переместите матроса из личного запаса в общий, это увеличит значение военной силы государства на 1.
- Потратьте 1 очко военной силы вашего корабля, это увеличит значение военной силы государства на 1.

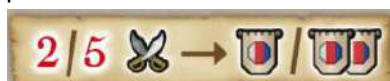
Вы можете вернуть сколько угодно матросов и потратить сколько угодно очков военной силы корабля. Как бы то ни было, обратный обмен не возможен, вы не можете получать матросов и увеличивать военную силу вашего корабля, тратя очки военной силы государства.

Итоговые очки военной силы государства вы можете тратить на совершение **манёвров**. Каждый манёвр может быть выполнен **только 1** раз по ходу одной военной кампании. Вы можете выполнить сколько угодно и каких угодно манёвров, доступных вам. Все манёвры совершаются от имени того государства, к которой вы примкнули в этой военной кампании.

Каждый манёвр стоит определённое количество очков военной силы государства. Вы не можете совершить манёвр, если оставшегося значения военной силы не хватает на его полную оплату.

В начале игры вам доступны всего 2 манёвра:

- **Увеличить своё влияние:**



Потратьте 2/5 очков военной силы государства, чтобы увеличить на 1/2 пункта своё влияние у государства агрессора. Вы можете выбрать **только одну** любую из опций этого манёвра.

- **Захватить или отвоевать город:**



Выберите на поле город с флагом. Если в этом городе ещё нет маркеров владений других государств, то потратьте 4 очка военной силы государства агрессора, чтобы оно захватило этот город. Если же на городе есть маркер владений **другого** (и только другого) государства, то потратьте 6 очков военной силы государства агрессора, чтобы оно отвоевало этот город (маркер влияния предыдущего владельца удаляется из игры).

Увеличьте своё влияние у государства агрессора на 1 пункт.

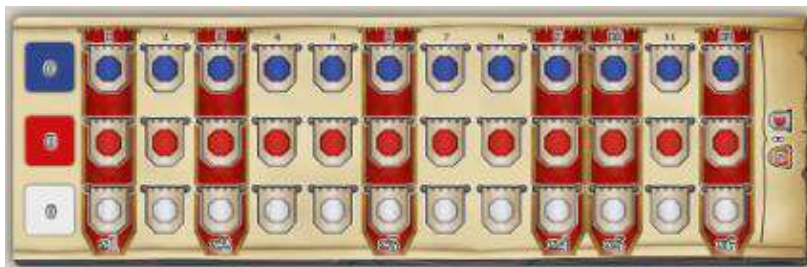
Поместите маркер владений государства агрессора около выбранного флага. Получите бонус, указанный возле флага.

Вы можете выбрать **только одну** любую этих опций этого манёвра.

Позже в игре могут появиться новые манёвры (за счёт улучшений корабля или при помощи карт истории и жетонов наследия). Они тоже следуют основному правилу: **каждый манёвр может быть применён лишь 1 раз за одну военную кампанию**. Отвоёвывать можно **только** локации, принадлежащие **другим** государствам.

Если вы более не можете или не хотите совершать манёвры, то ваше основное действие считается завершённым. Неиспользованные очки военной силы государства сгорают. Возьмите жетон войны и поместите его лицом вниз в соответствующей зоне вашего планшета.

Треки влияния



У каждого государства в игре есть свой трек влияния, по которому будут перемещаться маркеры влияния игроков. В течение игры вы периодически будете увеличивать своё влияние у одного или другого государства. Каждый раз, когда вы должны увеличить своё влияние у определённого государства на 1 пункт, вы должны продвинуть свой маркер влияния по треку влияния этого государства на 1 деление вправо. Если ваш маркер влияния достиг конца трека, то далее вместо повышения своего влияния у этого государства, вы будете получать по 2 ПО вместо каждого пункта повышения.

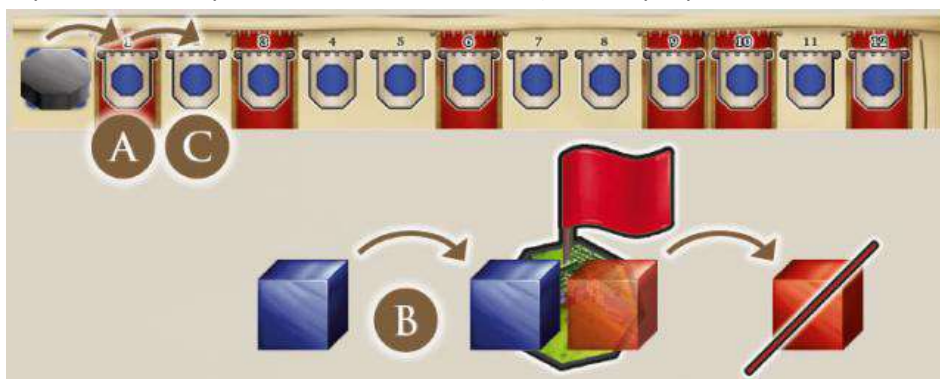
На треках влияния государств вы можете видеть особые деления, выделенные красным баннером. Это места **рангов**. Чем больше ваше влияние в государстве, тем выше ваш ранг в нём, тем больше ПО вы получите от этого государства при итоговом подсчёте ПО.

Слева от треков влияния располагаются маркеры владений соответствующих государств. Каждый раз, когда вы должны разместить на карте маркер владений определённого государства, вы должны взять самый левый из доступных маркеров государства и поместить его в указанную локацию. Чем больше ячеек будут свободны от маркеров владений, тем больше ПО вы получите за свой ранг у государства при итоговом подсчёте ПО.



Пример. Алекс получил приведённый слева жетон войны. Он решил сразаться за Францию, за это он обязан потратить 2 дублона. Значение военной силы Франции (агрессора) равно 6. Сначала он совершает манёвр «Увеличить своё влияние» и уменьшает значение военной силы на 2, за что увеличивает своё влияние у Франции на 1 пункт **А**. Текущее значение военной силы Франции – 4. Алекс решает потратить 1 очко военной силы своего корабля и 1 матроса, чтобы увеличить это значение военной силы

Франции снова до 6. Затем он совершает манёвр «Отвоевать» и замещает маркер владений Испании маркером владений Франции **В** у выбранного для атаки флага. Алекс получает бонус, определяемый флагом, а также увеличивает своё влияние у Франции на 1 пункт **С**. Так как значение военной силы Франции достигло 0, Алекс завершает отыгрыш своего основного действия.





Участие в экспедиции

Продвиньте вашего исследователя по треку исследования на столько шагов, сколько указано рядом с символом действия. Вы обязаны следовать следующим правилам:

- Вы не можете идти назад (против направления стрелок), и всегда обязаны следовать пути.
- Ни на одном делении трека не может находиться более 1 исследователя. Деления, занятые другими исследователями, просто пропускаются и не учитываются как шаг.
- Вы не обязаны идти на всю доступную вам дальность перемещения, но обязаны сделать хотя бы 1 шаг.
- Если из деления выходит несколько стрелочек, то вы сами выбираете, в каком из предложенных направлений идти.

После того, как вы завершите перемещение, вы получаете бонус, указанный на ячейке, на которой остановился ваш исследователь. Вы не получаете бонусов ячеек, по которым вы просто прошли мимо.

Если вы завершаете перемещение на ячейке с квестом, то **можете** (но не обязаны) незамедлительно его выполнить. Если выполнение прошло успешно, получите награду за этот квест и добавьте жетон этого квеста на свой корабль на трек квестов. **Не заменяйте** жетон квеста новым на игровом поле. Начиная с этого момента, ни один исследователь не может зайти на эту ячейку, считайте, что она удалена из игры.

Награды трека исследования:



- Получите X дублонов
- Получите 3 ПО
- Получите X очков военной силы корабля
- Получите 2 матросов
- Увеличьте своё влияние у государства по вашему выбору на 1 пункт
- Удалите 1 диска с вашего планшета
- Получите X дублонов и У ПО

Если ваш исследователь пересекает **красную** границу, то вы увеличиваете своё влияние у **одного** выбранного вами из трёх государств на 3 пункта.

Игрок, который первым пересекает **синюю** и/или **зелёную** границу своим исследователем, получает 4 ПО. Все остальные игроки, чей исследователь пересечёт эти границы получают только по 2 ПО.

Когда ваш исследователь достигает конца трека исследования, он остаётся там до конца игры. В этот момент вы можете совершить одно действие деревни. На последней ячейке трека может находиться несколько исследователей. Игрок, чей исследователь достигает этой ячейки первым, получает 10 ПО, вторым – 8 ПО, третьим – 6 ПО, а четвёртым – лишь 4 ПО. Если действия или бонусы позволяют вам совершить несколько шагов по треку исследования, а ваш исследователь уже стоит на последней ячейке этого трека, то эти шаги просто сгорают.

Если вам позволено совершить 2 и более действий деревни, то в качестве каждого единичного действия вы можете совершить любое из действий группы «действия деревни». Иными словами, действия деревни **можно** повторять внутри одного основного действия.

Позже вам станут доступны другие действия из группы «действия деревни», они следуют тем же правилам, их тоже можно повторять несколько раз за ход.

Выполнение квеста



Если ваш корабль находится в локации, в которой есть жетон квеста, то в качестве своего основного действия вы можете выполнить квест.

Чтобы выполнить квест, вы обязаны уплатить стоимость его выполнения, она указана в верхней части жетона квеста. Сразу после оплаты стоимости, вы получаете бонус за выполнения квеста (указан в нижней части жетона квеста), а сам жетон квеста помещаете рубашкой вверх на треке квестов на своём планшете. Если вы выкладываете на трек четвёртый жетон квеста, то получите 4 ПО. За каждый жетон квеста после четвёртого вы будете получать ещё по 2 ПО.



Жетоны истории

Большая часть карт истории вводит в игру исторические квесты. На карте локации с такими квестами помечаются жетонами истории. Если ваш корабль находится в локации с жетоном истории 1, 2, 3 или 4, то вы можете выполнить соответствующий квест. Квест выполняется по обычным правилам, а жетон истории вы помещаете на трек квестов на своём корабле, для всех игровых моментов этот жетон считается жетоном квеста.



Пример. Чтобы выполнить этот квест, ваш корабль должен находиться в локации 15 и от вас потребуется потратить 1 очко военной силы корабля. В качестве награды за выполнение вы получаете 5 дублонов и по 1 ПО за каждый значок компаса, который у вас есть. Также вы забираете жетон истории, который помещаете на трек квестов на вашем корабле.

Действия подручных



Свойства части карт проектов говорят вам выставить матроса из личного запаса в определённую локацию на карте. Этот матрос становится вашим **подручным**.

Если ваш корабль находится в локации, в которой стоит один и более ваших подручных, то в качестве основного действия вы можете выполнить действие **одного** (и только одного) из ваших подручных в этой локации.

Правила розыгрыша действия подручного указаны на карте проекта этого подручного.



Каждый раз, когда вы отказываетесь от выполнения действия подручного или проплываете мимо локации с вашим подручным, вы получаете по 2 ПО за каждого такого подручного. Как это может случиться:

- Вы проплыли мимо локации с вашим подручным или просто поплыли не по тому пути, на котором находится локация с вашим подручным.
- Вы совершили другого основного действия в локации с вашим подручным.
- Вы возвращаете свой корабль в Гавану в конце раунда, из-за чего не успеваете доплыть до локации с вашим подручным.

Напоминание об этом свойстве вы можете найти на своём корабле.

Локации «на пороге дома»

Локации «на пороге дома» - это особые **городские** локации. В первых трёх раундах игры к локациям такого типа относятся локации 20 и 21а, а в четвёртом раунде – это локации 20, 21b и 22. Вы не можете проплыть мимо таких локаций, вы обязаны завершить своё плавание, когда заходите в них. В этих локациях вы **не можете** выбрать в качестве основного действия выполнение действий деревни. В этих городах вам доступны следующие действия:

- **20.** Поучаствуйте в военной кампании ИЛИ поучаствуйте в экспедиции.
- **21а.** Получите 3 ПО. Проведите промежуточный подсчёт в конце вашего хода (после фазы (С)).
- **21b.** Получите 3 ПО.
- **22.** Получите 5 ПО. Проведите итоговый подсчёт ПО в конце вашего хода (после фазы (С)).

Заметка. Даже если вы не совершаете основного действия, вы не можете отказаться от промежуточного или итогового подсчётов.

Промежуточный подсчёт

(только в раундах 1, 2 и 3)

Как только первый из игроков добрался до конечной локации (21а) и завершил свой ход происходит промежуточный подсчёт. Отыграйте следующие шаги:



1. Начиная с игрока, который активировал промежуточный подсчёт и далее по направлению часовой стрелки, каждый игрок выбирает одну из двух опций:
 - а. Выберите 1 из карт на руке или в зоне планирования и купите её ИЛИ инвестируйте в здание. Пополните руку, как в фазе (С).

ИЛИ

- б. Получите 2 ПО.



2. Получите доход, в соответствии с положениями ваших маркеров дохода на шкалах дохода в ПО и в дублонах.

Заметка. На треке дохода в дублонах есть значки ПО. Игнорируйте их при промежуточных подсчётах. Они нужны только для итогового подсчёта.



3. Удалите все диски доставленных товаров с поля (из городов) из игры.



4. Сбросьте все карты рынка, лежащие лицом вверх и пополните рынок до 4 карт.



5. Вскройте следующую карту здания (над игровым полем).



6. Проверьте, были ли выполнены требования текущей карты истории. Если в игре есть несколько карт истории, проверьте их все. Чаще всего, требование карты истории выполняется, если кто-то из игроков выполнил квест и получил соответствующий жетон истории. Игрок, который выполнил требования карты истории, зачитывает вслух текст с обратной стороны этой карты истории. Некоторые карты истории требуют, чтобы на определённые жетоны наследия положили определённое количество дисков. Если все диски были помещены и жетон наследия заполнен, игрок, который завершил текущий раунд, зачитывает вслух текст с обратной стороны соответствующей карты истории. Если были выполнены условия нескольких карт истории, то зачитывайте их по возрастанию их номеров.

Если требуется принять какое-то решение, то происходит голосование между всеми игроками за опцию, которую следует выбрать (в случае ничьи её разбивает читающий).

После того, как вы закончили читать карту истории, удалите её из игры.

Обычно вас просят ввести в игру новую карту истории из колоды (помещайте все пропускаемые карты под низ колоды карт истории). Прочитайте эту карту и следуйте её инструкциям. Затем добавьте карту на определённое для неё место на поле.

Если вы не играете в кампанию (т.е. вы используете карты истории 75, 76 или 77), просто добавьте новые квесты на поле, в зависимости от номера раунда и числа игроков в партии. Например, на карте 75 сказано, что в первом раунде вы должны добавить квесты в локации 6 и 12 (а также 16), если вы играете втроём (вчетвером).



7. Верните **все** корабли в Гавану (а не только корабль игрока, активировавшего промежуточный подсчёт).

После завершения промежуточного подсчёта начинается новый раунд. Игрок, находящийся слева от игрока, активировавшего промежуточный подсчёт, становится первым игроком в новом раунде.

Итоговый подсчёт

(только в 4 раунде)

Как только первый из игроков добрался до конечной локации (22) и завершил свой ход происходит итоговый подсчёт. Отыграйте следующие шаги:



1. Начиная с игрока, который активировал итоговый подсчёт и далее по направлению часовой стрелки, каждый игрок выбирает одну из двух опций:
 - a. Выберите 1 из карт на руке или в зоне планирования и купите её ИЛИ инвестируйте в здание. Пополните руку, как в фазе (C).

ИЛИ

- b. Получите 2 ПО.



2. Получите ПО в соответствии с положением вашего маркера на треке дохода в ПО. Так же получите ПО в зависимости от положения вашего маркера на треке дохода в дублонах (значки ПО в нижней части трека).



3. Получите ПО за все карты проектов в вашей личной зоне, а также за ваши вложения в здания. Карты на руке и в зоне планирования не приносят ничего!



4. Для каждого государства определите, кто из игроков имеет в нём наибольшее влияние. Такой игрок получает 3 ПО. В случае ничьи по 3 ПО получают все игроки, участвующие в ней. Никто не получает ПО за государство, в которой маркеры всех игроков находятся на стартовой ячейке.



5. Подсчитайте ПО за ваши ранги в государствах. Для каждого государства помножьте номер вашего ранга в нём на модификатор этого государства:

а. Во-первых, надо определить модификатор государства. Он равен сумме количества **свободных ячеек** на треке маркеров владений этого государства И **бонуса по маджорити**.

- **Бонус по маджорити.** Подсчитайте, сколько маркеров владений этого государства находится в локациях на карте (в городах, в деревнях и на жетонах наследия).

Государство с наибольшим числом маркеров получает бонус по маджорити равный 2. Второе по маджорити государство получает бонус в 1, а третье – 0.

В случае ничьи, все государства, участвующие в ней, получают больший бонус. Если 2 государства делят первое место по маджорити, то оба они получают бонус по маджорити равный 2, а третье государство не получает бонуса (0). Если все 3 государства делят первую строчку по маджорити, то все они получают бонус по маджорити в размере 2.

б. Теперь, для **каждого** государства, помножьте номер вашего ранга в этом государстве (значение на последней красной ленте, которой достиг ваш маркер влияния на треке влияния этого государства) на модификатор этого государства. Просуммируйте 3 полученных произведения и получите ровно столько ПО.



6. По тем же правилам, что и при промежуточном подсчёте, проверьте, не выполнены ли требования каких-либо карт истории. Если в игру входит новая карта истории, то добавьте её на поле как обычно, но пока не следуйте её инструкциям. В конце игры она переместится в архив.

Пример итогового подсчёта. Алекс получил 34 ПО за свои карты и здания. Ещё 4 ПО он получает с трека дохода в дублонах, и 9 ПО с трека дохода в ПО.

Далее, подсчитываем модификаторы государств. У

Франции и Испании на поле есть по 4 маркера владений, а у Англии только 2. Модификатор Франции равен 6 (4 за пустые ячейки + 2 за ничью по маджорити), модификатор Испании равен 5 (3 за пустые ячейки + 2 за маджорити), а Англии – 2 (только за пустые ячейки).

За Францию Алекс получает 2 (позиция его маркера на треке влияния) * 6 (модификатор) = 12 ПО. За Испанию он получает 3 * 5 = 15 ПО, а за Англию 1 * 2 = 2 ПО. **Итого**, Алекс заработал за итоговый подсчёт 76 ПО.



Конец игры

Игра завершается сразу после итогового подсчёта.

Побеждает игрок с наибольшим количеством ПО. В случае ничьи победу делят несколько игроков.

После игры

Если вы играете кампанию и хотите её продолжить в следующей игре. Возьмите все жетоны наследия (возвратив все диски с них в коробку с игрой) и карты истории с поля и поместите их в архив. Оставьте любые карты проектов с красными номерами (которые вошли в игру при помощи карт истории) в колоде; вам они потребуются в следующей игре.

Если вы хотите продолжить без кампании. Просто соберите карты истории в колоду.

Карты карьеры



На карте карьеры приведены 3 задачи, которые вы можете выполнять в любом порядке по ходу игры.

У каждой задачи есть 2 способа её выполнения: простой и сложный. В простом способе требования ниже, но и награда меньше. В сложном наоборот: требования выше, но и награда больше.

Вы можете завизировать выполнение задачи карьеры в качестве свободного действия в свой ход. Вы показываете остальным игрокам, что удовлетворяете простому ИЛИ сложному требованию задачи, получаете соответственно дублоны ИЛИ дублоны + ПО. Перемещаете матроса с ячейки выполненной задачи в свой личный запас.

Каждую задачу можно выполнить только 1 раз за игру. Как только вы выполните все 3 задачи с карты, получите за это награду в виде 2 дублонов + 2 ПО. С этого момента вы получаете повышение до Адмирала. Удалите из игры карту со всеми выполненными задачами.

Улучшение кораблей



Периодически во время игры у вас появляется возможность удалять диски с вашего планшета. На вашем планшете есть 12 ячеек, на каждой из которых лежат по 2 диска. Как только вы снимаете оба диска с такой ячейки, считается, что вы совершили улучшение корабля. В зависимости от того, какую ячейку вы очистили от дисков, вам за это причитается мгновенный бонус или какой-то постоянный эффект (тип свойства зависит от цвета фона, на котором это свойство представлено в игре).

Доступные улучшения:



- Если вы выберете данное улучшение, то при совершении действий деревни в качестве основного действия в локации «деревня» вы сможете совершить 1 действие деревни, если в фазе (A) ваш корабль совершил всего 1 переход, 2 действия деревни - если 2-4 перехода и 3 действия деревни – если 5-7 переходов.
- Лимит вашей руки увеличивается до 6 карт (вместо 4).



- Получите 3 ПО И с этого момента вы можете забирать карты с рынка бесплатно.



- Получите 5 дублонов.



- Получите 3 ПО.
- Получите 6 ПО. **Вы можете удалять диски с этой ячейки, только если уже открыли улучшение «Получите 3 ПО».**

- Вам доступен новый манёвр: **Захватить или отвоевать деревню.**

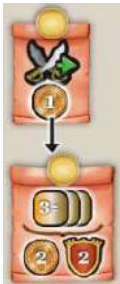


Выберите на поле деревню (**не город!**). Если в деревне ещё нет маркеров владений других государств, то потратите 2 очка военной силы государства агрессора, чтобы оно захватило эту деревню. Если же в деревне есть маркер владений **другого** (и только другого) государства, то потратите 5 очков военной силы государства агрессора, чтобы оно отвоевало эту деревню (маркер влияния предыдущего владельца удаляется из игры).

Увеличьте своё влияние у государства агрессора на 1 пункт.

Поместите маркер владений государства агрессора около выбранного флага. Получите по 3 ПО за каждого вашего и по 1 ПО за каждого чужого подручного в этой деревне.

- **Новые действия деревни.** Как только вы откроете одно из этих улучшений, вам станет доступно новое действие деревни:



- Получите одно очко военной силы корабля И получите 1 дублон.
- Сбросьте 3 одинаковых товара (не объекта!) с руки, чтобы получить 2 дублона И 2 ПО. **Вы можете удалять диски с этой ячейки, только если уже открыли улучшение «Получите одно очко военной силы корабля И получите 1 дублон».**

Вы можете удалять диски с ячеек, описанных ниже, только если вы уже открыли 4 и более улучшений!



- **Новое действия деревни.** Вы можете совершать это действие деревни только в тех деревнях, где нет маркеров владений. Возьмите маркер владения государства по вашему выбору и поместите его в эту деревню И увеличьте своё влияние у этого государства на 1 пункт И получите 1 дублон.



- **Мгновенный бонус.** Выберите 1 из доступных опций: поучаствуйте в экспедиции ИЛИ Получите 4 дублона + 4 ПО ИЛИ Передвиньте один из ваших маркеров влияния до следующего ранга (красной ленты) на треке влияния государства по вашему выбору.

Вы можете удалять диски с ячейки, описанной ниже, только если вы уже открыли 6 и более улучшений!



- Получите 10 ПО.

Анатомия карт



Вы можете использовать ваши карты различными способами: как товары, как объекты, или вы можете просто купить их в личную зону. Если вы используете карту в качестве товара или объекта, вы должны её сбросить.

Как только вы покупаете карту, или добавляете её в вашу зону планирования, вы более не можете её использовать в качестве товара или объекта.

Покупка карт

Покупать карты в личную зону вы можете только при помощи соответствующего действия деревни и на первом шаге промежуточного и итогового подсчётов. Покупать карты вы можете или с руки, или из вашей зоны планирования. Когда действие или бонус предписывает вам купить карту, вы всегда вместо этого можете совершить инвестицию здание.

Когда вы покупаете карту, добавьте её в ваш ряд купленных карт в личной зоне рядом с кораблём. Эффекты карты становятся доступны для вас (срабатывают) сразу после добавления их в личную зону (не зону планирования).



- В зоне стоимости покупки карты большинства карт изображены только дублионы. Просто заплатите в банк указанное число монет, чтобы купить такую карту. Некоторые эффекты (с ранее купленных карт) могут уменьшать стоимость покупки новых карт, но никогда стоимость не может быть ниже 0.



- Если рядом с дублионами изображён матрос, то для покупки такой карты вы также должны переместить 1 матроса из личного запаса в общий.



- Если под изображением матроса указан номер локации, то вместо перемещения в общий запас, переместите матроса из личного запаса в указанную локацию. С этого момента этот матрос становится вашим подручным. Начиная со следующего хода, когда ваш корабль окажется в локации с этим подручным, вы в качестве основного действия сможете совершить действие подручного.

Подробнее об этих и других требованиях к покупке карт проектов читайте в Приложении.

Эффекты карт

Эффекты карты становятся доступны для вас (срабатывают) сразу после добавления их в личную зону. Есть 4 типа эффектов

- Эффекты на зелёном фоне увеличивают доход.
- Эффекты на красном фоне являются постоянным эффектами, преимуществами которых вы сможете пользоваться по ходу игры.
- Эффекты на синем фоне – это действия подручных, которые вы сможете совершать, когда ваш корабль пришвартуется в локации с вашим же подручным.
- Эффекты на бежевом фоне – это мгновенные эффекты, которые вы отыгрываете сразу, как они входят в игру.

Эффекты дохода

Эффекты карт проектов с зелёным фоном увеличивают ваш доход. Просто продвиньте ваш маркер на треке дохода в дублионах или в ПО соответственно на указанное количество делений вперёд.

Есть 2 вида эффектов дохода:

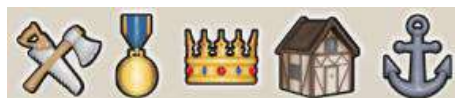


- Непосредственное увеличение соответствующего дохода.



- Условное увеличение соответствующего дохода. Маркер дохода продвигается только если у вас есть (или когда появится) указанный жетон синергии.

Жетоны синергии



На некоторых картах проектов и зданиях есть бежевые эффекты с изображением определённого жетона синергии. Когда такой эффект становится доступным для вас, вы получаете соответствующий жетон синергии, **только если** у вас уже **нет** такого же. У вас может быть только **по 1** жетону синергии каждого вида.

Некоторые зелёные эффекты срабатывают только если у вас есть (когда появится) соответствующий жетон синергии. Вам всегда следует проверять, активировались ли какие эффекты дохода, когда вы получаете новый жетон синергии.

Треки дохода



В игре есть 2 трека дохода: один в ПО, другой в дублонах. Когда повышается ваш доход (при покупке карты или получении жетона синергии), продвиньте ваш маркер дохода на соответствующем треке на указанное число делений.



После 4 раунда вы более не получаете доход в дублонах. Вместо этого вы получаете ПО, в зависимости от положения вашего маркера дохода на треке дохода в дублонах.



Если ваш маркер дохода находится на последней ячейке трека дохода в дублонах(34) и вы должны повысить свой доход в дублонах, вместо этого повысьте свой доход в ПО на соответствующее количество делений. Иными словами, теперь для вас повышение дохода в дублонах конвертируется в повышение дохода в ПО.



Если ваш маркер дохода на треке дохода в ПО достигает последнего деления (20), незамедлительно получите 20 ПО за каждый оставшийся подсчёт (и промежуточный, и итоговый) и верните его на деление «0».

Вы всегда можете проверить правильность положения ваших маркеров дохода просуммировав все эффекты дохода с карт, купленных вами (плюс 8 дублонов базового дохода).

Постоянные эффекты

Эффекты на красном фоне – это особые эффекты, которые позволяют вам совершать новые действия или усиливают базовые действия.

Обзор всех таких эффектов вы можете найти в Приложении.

Действия подручных

Эффекты на синем фоне – это действия подручных, которые вы сможете совершать, если ваш корабль пришвартуется в локации с вашим подручным.

Обзор всех таких эффектов вы можете найти в Приложении.

Мгновенные эффекты

Эффекты на бежевом фоне являются мгновенными эффектами, они отыгрываются сразу как только вы покупаете карту проекта.


Обзор всех таких эффектов вы можете найти в Приложении.

Здания

Здания – это особые карты проектов. Они приносят ПО в конце игры, если вы в них инвестировали. При подготовке к игре 4 такие карты размещаются над полем, первая лицом вверх, остальные три рубашкой вверх. Карты зданий вскрываются по одной слева направо в конце раундов 1-3.

Каждый раз, когда действие позволяет вам купить карту, вместо этого вы можете инвестировать в здание. Здания – это общие проект, все игроки могут принять в них участие.

Чтобы инвестировать в здание вы должны:

- a) Уплатить в банк указанное количество дублонов и переместить на карту здания матроса из вашего личного запаса.
- b) Взять жетон синергии , если у вас его ещё нет.
- c) Незамедлительно получить 2 ПО, если вы первый игрок, инвестировавший в это здание.

Все игроки могут инвестировать во все здания, но в каждое не более 1 раза.

Карты зданий лежат над полем и никогда не перемещаются в личные зоны игроков. Описание всех зданий вы можете найти в Приложении.

Квесты



В верхней части жетона квеста указана стоимость его выполнения, а в нижней – награда за выполнение. Чтобы выполнить квест вы должны быть в состоянии уплатить полную стоимость его выполнения.

Если в стоимости указаны товары или объекты, то вы должны сбросить карты с соответствующими символами с руки (и только с руки). Дублоны и матросы перемещаются в общий запас из личного. Очки военной силы корабля уменьшаются посредством сдвигания маркера по вашему треку военной силы корабля влево.

Как только вы уплативаете стоимость выполнения квеста, вы получаете награду за его выполнение. Размер части или всей награды может зависеть от числа символов компаса, изображённых на ваших корабле и картах проектов. Вы начинаете партию с 1 символом компаса на вашем корабле, поэтому квесты начинают приносить дивиденды со старта игры. В ряде вы также можете получить часть награды, размер которой не зависит от символов компаса.

После того, как вы получили награду за выполнение квеста, заберите жетон этого квеста и поместите его рубашкой вверх на ваш трек квестов. Помните, жетон квеста на карте не заменяется новым, новые квесты вводятся в игру только картами истории!

Соло игра

Если вы хотите играть один, то мы готовы выделить вам виртуального оппонента по имени Джин, управлять которой будут карты автомы.

Подготовка к игре

Подготовьте игру для 2 игроков с некоторым количеством изменений:

Выберите цвет для Джин. У неё должны быть корабль и исследователь, но нет матросов. Она не собирает дублоны и не копит очки военной силы корабля. Она не получает карт проектов в начале игры.

Поместите маркер ПО Джин на ячейку «0», маркеры влияния на ячейки «0» всех трёх треков влияния. Джин получает планшет автомы, вместо планшета корабля. Этот планшет находится на обратной стороне одного из планшетов игроков.

Поместите по диску над каждым символом ПО на треке, идущем вдоль нижней части планшета (на зелёном фоне).



Отсортируйте карты автомы по их буквам в правом нижнем углу. Перемешайте каждую стопку отдельно. Выберите желаемый уровень сложности и возьмите указанное количество карт из каждой стопки. Перемешайте получившуюся колоду автомы.

| | A | B | C |
|--------------|---|---|---|
| Очень легко | 5 | 0 | 0 |
| Легко | 5 | 0 | 1 |
| Средне | 5 | 1 | 1 |
| Сложно | 5 | 2 | 1 |
| Очень сложно | 5 | 3 | 1 |



Поместите колоду автомы лицом вниз рядом с планшетом Джин. Верните оставшиеся карты автомы в коробку, они более не понадобятся.

Игра


Вы являетесь первым игроком, Джин ходит второй. В ход Джин возьмите верхнюю карту из колоды автомы и следуйте её инструкциям строго в приведённом порядке. После отыгрыша эти карты отправляются в стопку сброса карт автомы.

Действия автомы



Сначала совершите кораблём Джин столько переходов, сколько указано на карте. Если вам встретилась развилка, то форма стрелки определяет, по какому пути идти: верхнему  или нижнему .

Важно! Джин игнорирует все деревни без квестов. Заход в них не считается окончанием единичного перехода! Это означает, что Джин всегда завершает плавание или в городе, или в деревне с квестом.

Джин не может пропускать локации с символом , такие как локации «на пороге дома».


Если жетоны наследия вводят в игру новые города, Джин не игнорирует их.



Квест. Если джин завершает плавание в локации с квестом, то просто переместите жетон квеста на её планшет (Джин не надо ничего платить для выполнения квеста). Это правило работает и для жетонов истории (которые всегда считаются жетонами квеста). **Если Джин забирает жетон квеста, её ход на этом сразу завершается, и начинается ваш ход.**



Город. Если плавание Джин завершается в городе, проверьте есть свободное место на городском рынке. **Если есть**, то возьмите самый левый диск из ряда на планшете автомы и поместите его на рынок. **Если нет**, то вместо этого возьмите указанную карту

проекта с рынка ( означает самую левую карту на рынке, и т.д.) и поместите её лицом вниз рядом с планшетом автомы, после чего пополните рынок. (Джин, так же как и вы, не может осуществить доставку товара в городах «на пороге дома», поэтому в них она всегда будет забирать карту с рынка.)

После того, как Джин доставила товар или взяла карту проекта, она совершает действие, предписываемое картой автомы. **Это действие не зависит от того, в каком конкретно городе пришвартовалась Джин.**

Вам могут встретиться следующие действия карте автомы:



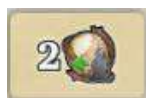
- Джин увеличивает своё влияние у указанного государства на 1 пункт.



- Джин удаляет самый левый диск с планшета автомы И, начиная с 3 раунда, получает 4 ПО.



- Джин получает 4 ПО И удаляет самый левый диск с планшета автомы.



- Джин продвигает своего исследователя на 2 деления вперёд. Если в пределах дальности перемещения её исследователя находится жетон квеста, то она доходит до него и останавливается (теряя любые непотраченные шаги). В противном случае она всегда выбирает кратчайший путь к концу трека. Джин не получает бонусов за пересечение границ и за достижение конца трека, но она, таки образом, может уменьшить ваш бонус за перечисленное.



- Джин получает 4 ПО и совершает 2, а начиная с 3 раунда 4, шага своим исследователем.



- Джин берёт жетон квеста из общей стопки и помещает его на планшет автомы И, начиная с 3 раунда, получает 4 ПО.



- Джин берёт жетон квеста из общей стопки и помещает его на планшет автомы И получает 3 ПО.



- Джин участвует в военной кампании по особым правилам. Отыграйте следующие шаги:
 1. Вскройте жетон войны.
 2. Определите модифицированное значение военной силы каждого государства. Прodelайте это для каждого государства в отдельности: 1) просуммируйте **номер ранга Джин** в этом государстве с текущим значением военной силы этого государства, определяемым жетоном войны; 2) из получившейся суммы вычтите **номер вашего ранга** в этом государстве; 3) если на жетоне войны присутствуют модификаторы военной силы, то примените их к получившимся значениям. Джин **не** платит за участие в военной кампании и **не** получает за это бонусы.

Джин выбирает в качестве агрессора государство с наибольшим модифицированным значением военной силы. В случае ничьи, Джин выбирает то государство, из участвующих в ничье, значение военной силы на жетоне войны которого является наибольшим (до применения на нём любых модификаторов). Если ничья так не разрешилась, то она выбирает государство агрессора (из участвующих в ничье) в представленном на карте порядке приоритетов от большего к меньшему: Франция -> Испания -> Англия.

3. На данном шаге Джин захватывает пустой город с флагом номер локации которого является наименьшим (не получая награду, указанную рядом с флагом этого города). Если нет свободных городов, то она захватывает свободную деревню, номер локации которой является наименьшим. Если и свободной деревни нет, то она просто удаляет 1 маркер владений государства агрессора из игры. Подробнее о карте автомы «Воин» («Warrior»): дополнительно захватите ещё 1 свободную деревню по тем же правилам.
4. Наконец, Джин получает награду, указанную на карте автомы: она увеличивает своё влияние у государства агрессора на 2 пункта ИЛИ увеличивает своё влияние у государства агрессора на 3 пункта + получает 2 ПО. Поместите отыгранный жетон войны на планшет автомы.

Дополнительные правила:

- Если колода карт автомы заканчивается, замешайте стопку сброса карт автомы и сформируйте новую колоду.
- На шаге получения дохода при подсчётах Джин не получает дублонов, она получает только ПО. Джин получает столько ПО, сколько указано на самом левом свободном от диска щите ПО на планшете автомы, а также по 1 ПО за каждую карту рядом с эти планшетом.




В данном примере, Джин уже удалила 3 диска с планшета. На шаге получения дохода она получит 2.

Джин и жетоны наследия

- L4, L7: Джин может приплыть в этот город или захватить его, только если её исследователь достиг или прошёл за требуемое деление трека исследования.
- L2, L5, L6, L8, L10-L25: Джин игнорирует эти жетоны.
- L10-L17: Когда один из этих жетонов входит в игру, в дополнение к правилам для 2 игроков (L11-L17: Поместите диск на жетон наследия), возьмите ещё один диск из коробки с игрой и поместите его на этот жетон, занимая тем самым ещё одно место на нём.

Конец игры

Игра, как обычно, завершается после 4 раунда. Итоговый подсчёт тоже проходит по обычным правилам. Учитывайте маркер влияния Джин, как будто бы она была обычным оппонентом-человеком. Джин также получает ПО за следующее:

- по 5 ПО за каждый жетон квеста на планшете автомы.
- Если у Джин больше жетонов квестов, чем у вас, она получает 10 ПО. Если она обогнала вас на 3 квеста, то вместо 10 она получает 20 ПО! А если на 4 и больше – то 30 ПО вместо 10!
- Подсчитайте сколько мест для дисков () вы видите на планшете автомы. Сравните это число с числом ваших улучшений корабля. Если у Джин больше, то она получает 10 ПО. Если у неё больше на 3, то она получает 20 ПО вместо 10! А если на 4 и более – то 30 ПО вместо 10!
- Если исследователь Джин на треке прошёл дальше вашего, то Джин получает 10 ПО. Если он опережает вашего на 8-10 делений, то Джин получает 20 ПО вместо 10! А если на 11 и больше делений – то 30 ПО вместо 10! (Если ваши исследователи находятся на разных ветках пути, подсчитайте как далеко они находятся от следующей границы. Исследователь, которому осталось меньше шагов до границы, считается опережающим. В случае ничьи Джин ничего не получает.)

Если вы смогли победить Джин, поделитесь со всеми этой победой! Сделайте фото с собой и использованными картами автомы и выставьте его с тэгом #MaracaiboGame!

Приложение

Вам разрешено иметь одинаковые эффекты на разных картах проектов в вашей личной зоне. В этом случае эффекты суммируются, т.е. эффекты карт учитываются отдельно. При желании, вы всегда можете отказаться от отыгрыша бонусной части эффектов или бонусных эффектов целиком.

Эффекты дохода



- Продвиньте ваш маркер дохода на X делений по треку дохода в дублонах.



- Продвиньте ваш маркер дохода на X делений по треку дохода в ПО.



- Продвиньте ваш маркер дохода на X делений по треку дохода в дублонах или ПО, только если у вас есть (или когда появится) указанный жетон синергии.

Постоянные эффекты и дополнительные действия



- Каждый раз, когда вам надо сбросить карту с указанным объектом (например, чтобы выполнить квест или при совершении действия деревни), данная карта проекта считается как будто у вас есть один, нарисованный на ней объект, т.е. вам придётся сбрасывать на 1 такой объект меньше. Данная карта не сбрасывается при оплате объектом и постоянно доступна вам.



- Когда вы покупаете карту или совершаете инвестицию, тратьте на X дублонов меньше (сумма покупки/инвестиции никогда не может быть меньше 0).



- Когда вы совершаете действие «поучаствовать в военной кампании», получите 1 очко военной силы корабля перед отыгрышем этого действия. Если ваш маркер на треке военной силы корабля уже стоит на последнем делении трека (8), то вы ничего не получаете.



- Компасы увеличивают награду за выполнение квеста. В начале игры у вас есть всего 1 компас, изображённый на планшете корабля.



- Каждый раз, когда вы совершаете действие «поучаствовать в экспедиции» вы можете совершить своим исследователем на 1 шаг больше.



- Каждый раз, когда ваш исследователь перепрыгивает через исследователя другого игрока, украдите у этого игрока 1 ПО. Вы не можете украсть ПО, если у вашего соперника 0 ПО.



- Как только игрок (включая вас) завершает своё плавание в локации, в которой находится ваш подручный, вы получаете 1 ПО или 2 дублона (в соответствии со значком), независимо от того, сколько ваших подручных находится в этой локации.



- В любой момент игры и так много раз, на сколько хватает матросов и желания, вы можете переместить матроса из личного запаса в общий, чтобы получить 1 очко военной силы корабля.



- Если в военной кампании вы выступаете на стороне указанного государства, то получите 2 очка военной силы корабля.



- Каждый раз, когда вы удаляете с поля маркер владений какого-либо государства, вы получаете 3 ПО.

Новые действия деревни

Если вы купите одну из следующих карт, то вам будет доступно новое действие деревни. Фраза на карте «в качестве вашего последнего действия деревни» означает, что после выполнения указанного действия, отыгрыш вами действий в фазе (В) завершается, даже если у вас потенциально оставались ещё неразыгранные действия. Это свойство относится как к выполнению действий деревни в качестве основного действия, так и к выполнению действий деревни, полученных с других действий/карт/бонусов.



- В качестве вашего последнего действия деревни сбросьте 2 карты сокровищ, чтобы получить 2 ПО И совершить 1-2 шага вашим исследователем.
- В качестве вашего последнего действия деревни сбросьте 2 карты приключений, чтобы получить 3 дублона И совершить 1-2 шага вашим исследователем.
- В качестве вашего последнего действия деревни сбросьте 2 книги, чтобы получить X дублонов И X ПО.
- Сбросьте 2 одинаковых товара (не объекта!), чтобы получить 4 дублона.

Новые военные манёвры

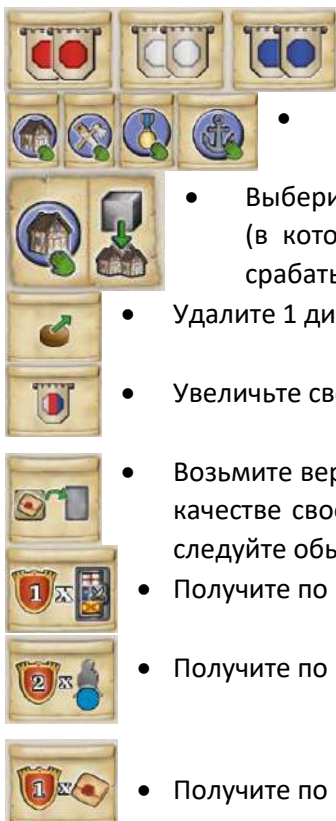
Если вы купите одну из следующих карт, то вам будут доступны новые манёвры. Как и в случае с обычными манёврами, каждый из них вы можете совершить лишь 1 раз за ход.



- Потратьте 2 очка военной силы государства агрессора, чтобы увеличить своё влияние у неё на 1 пункт И получить X ПО.
- Потратьте 1 очко военной силы государства агрессора, чтобы получить 3 дублона И 2 ПО, если у вас есть указанный жетон синергии.

Мгновенные эффекты

Эти эффекты срабатывают сразу, как только вы покупаете карту, и лишь один раз.



- Увеличьте своё влияние у указанного государства на 2 пункта.
- Получите указанный жетон синергии, если у вас его ещё нет. (Проверьте, может быть вы должны повисить свой доход в связи с получение этого жетона.)
- Выберите государство. Возьмите 1 её маркер владений и поместите в свободную деревню (в которой ещё нет маркеров владений). Если таких деревень нет, то этот эффект не срабатывает. (Вы не получаете дополнительных бонусов за захват деревни.)
- Удалите 1 диск с вашего планшета.
- Увеличьте своё влияние у государства по вашему выбору на 1 пункт.
- Возьмите верхний жетон из стопки жетонов квестов и поместите его лицом вверх на эту карту. В качестве своего последнего действия деревни вы можете выполнить этот квест (только 1 раз), следуйте обычным правилам выполнения квеста.
- Получите по 1 ПО за каждый жетон войны на вашем планшете.
- Получите по 2 ПО за каждого вашего подручного.
- Получите по 1 ПО за каждый жетон квеста на вашем корабле (учитывая и жетоны истории).



- Получите по 2 ПО за каждый ваш компас.



- Переместите до 2 матросов из общего запаса в личный (если они там ещё есть).



- Возьмите жетон синергии, которого у вас ещё нет.



- Выберите государство. Поместите его маркер владений в свободную деревню (**не город!**) по вашему выбору. Продвиньте ваш маркер влияния по треку влияния этого государства до следующего ранга (красный фон).



- Когда вы покупаете эту карту и только в этот момент, можете переместить на неё сколько угодно матросов из личного запаса. Каждый матрос на этой карте увеличивает ваш доход в дублонах на 2. Матросы остаются на карте до конца игры.



- Получите X очков военной силы корабля.



- Получите по 2 ПО за каждый ваш жетон синергии.



- Получите по 3 ПО за каждое государство, в котором у вас 3 и более влияния.

Действия подручных

Когда вы покупаете карту, дающую вам действие подручного, вы обязаны незамедлительно поместить матроса из личного запаса в указанную на карте локацию. Если у вас в личном запасе нет матросов, вы не можете купить такую карту. Когда ваш корабль пришвартовывается в локации с вашим подручным, вы можете выполнить действие этого подручного в качестве основного действия вместо действий локации. Действие подручного всегда отыгрывается строго в **приведённом** порядке.



- Получите 3 ПО И 5 дублонов.



- Переместите 1 матроса из общего запаса в личный И удалите 1 диск с планшета И совершите 1 действие деревни.



- Увеличьте своё влияние у государства по вашему выбору на 1 пункт И совершите 2 действия деревни.



- Получите 2 очка военной силы корабля И можете совершить 1-2 перехода вашим кораблём. После швартовки в новой локации, совершите одно основное действие, доступное в этой локации. Если это будут действия деревни, то количество доступных вам действий деревни высчитывается на основе последних совершённых 1-3 переходах.



- Сбросьте 3 одинаковых товара, чтобы получить 5 дублонов И совершить 2 действия деревни.



- Получите 1 очко военной силы корабля И удалите 1 диск с планшета И совершите 2 действия деревни.



- Получите 2 дублона И удалите 1 диск с планшета И совершите 2 действия деревни.



- Сбросьте 3 одинаковых товара, чтобы получить 5 дублонов И 2 ПО И 1 очко военной силы корабля.



- Сбросьте 3 одинаковых товара, чтобы получить 5 дублонов И 2 ПО И увеличить ваше влияние в государстве по вашему выбору на 1 пункт.



- Получите 2 дублона И совершите 1-3 шага вашим исследователем.



- Получите 4 ПО И совершите 1-2 шага вашим исследователем.



- Получите 3 дублона И по 2 ПО за каждого вашего подручного.



- Получите по 1 ПО за каждый жетон войны на вашем планшете И совершите 3 действия деревни.



- Получите 3 ПО И можете совершить 1-2 перехода вашим кораблём. После швартовки в новой локации, совершите одно основное действие, доступное в этой локации. Если это будут действия деревни, то количество доступных вам действий деревни высчитывается на основе последних совершённых 1-3 переходах.



- Потратьте 2 очка военной силы корабля, чтобы получить 5 дублонов И совершить 3 действия деревни.



- Потратьте 2 очка военной силы корабля, чтобы получить 7 дублонов И совершить 2 действия деревни.



- Потратьте 3 одинаковых товара, чтобы получить 4 дублона И 4 ПО.

Здания

Первое здание появляется в игре при подготовке к ней, в течение трёх последующих раундов в игру будет входить ещё по 1 зданию. Каждый раз, когда действие или бонус позволяют вам купить карту проекта, вместо этого вы можете инвестировать в здание. Чтобы инвестировать в здание, вы должны уплатить указанную сумму дублонов в банк и переместить 1 матроса из личной зоны на карту здания. Вы не можете инвестировать в одно здание дважды, но можете инвестировать в разные здания по ходу игры. Если в вашей личной зоне нет матросов, вы **не можете** инвестировать в здание.



Сразу после совершения инвестиции получите указанный жетон синергии из общего запаса, если у вас ещё нет такого И, если вы первый игрок, который инвестировал в это здание, получите 2 ПО.



- **Аббатство.** В конце игры получите по 4 ПО за каждую границу, которую пересёк ваш исследователь.



- **Дворец.** В конце игры получите по 2 ПО за каждый жетон квеста на вашем планшете.



- **Базилика.** В конце игры получите по 4 ПО за каждого вашего подручного. Максимум 16 ПО.



- **Крепость.** В конце игры получите по 2 ПО за каждого оставшегося в личном запасе матроса, и по 2 ПО за каждое непотраченное очко военной силы корабля.



- **Министерство.** В конце игры получите по 3 ПО за каждый жетон синергии, который у вас есть.



- **Военная база.** В конце игры получите по 2 ПО за каждый жетон войны на вашем корабле.



- **Академия.** В конце игры получите по 2 ПО за каждое изученное улучшение вашего корабля.
- **Кафедральный собор.** В конце игры получите удвоенный бонус ПО со шкалы дохода в дублонах.

Требования к покупке карт

Вы можете купить карту только если способны выполнить все требования к её покупке. Вы можете встретить следующие требования:



- Потратьте X дублонов.



- Переместите матроса из личного запаса в указанную локацию. Если у вас в запасе нет матроса, то вы **не можете** купить карту с таким требованием. (Вашему кораблю не требуется находиться в той локации, куда вы размещаете подручного.)



- Потратьте 3 лекарственных растения.



- У указанного государства должно быть на поле как минимум 3 маркера владений.



- Переместите матроса из личного запаса в общий.



- Переместите матроса из личного запаса на эту карту.

Карты карьеры

На каждой карте карьеры приведены 3 задачи. У каждой задачи есть 2 способа её выполнения: простой и сложный. Вы можете завизировать выполнение задачи карьеры в качестве свободного действия в свой ход. Вы показываете остальным игрокам, что удовлетворяете простому ИЛИ сложному требованию задачи, получаете соответственно дублоны ИЛИ дублоны + ПО. Перемещаете матроса с ячейки выполненной задачи в свой личный запас. Как только вы выполните все 3 задачи с карты, получите за это награду в виде 2 дублонов + 2 ПО.



- На вашем планшете должно быть как минимум X жетонов войны.



- На вашем планшете должно быть как минимум X жетонов квестов.



- У вас должно быть как минимум X влияния у одного любого государства.



- У вас должно быть как минимум по X влияния у (каждого из) двух любых государств.



- На вашем корабле должно быть изучено как минимум X улучшений.



- Ваш исследователь должен пересечь указанную границу.





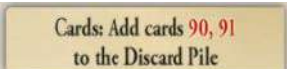

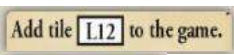


- У вас должно быть как минимум X жетоно синергии.



- У вас должно быть как минимум X подручных.

Карты истории

Когда вы получаете новую карту истории, вы должны прочитать её и проделать некоторые действия по её инструкциям (только если она не была получена в ходе итогового подсчёта, в этом случае вы читаете эту карту в начале следующей партии). Вам могут встретиться следующие инструкции:

-  • Возьмите следующий жетон истории и поместите его в указанную локацию.
-  • В зависимости от количества игроков в партии, возьмите указанное количество жетонов квестов из стопки и поместите их лицом вверх в указанные локации.
-  • Возьмите указанные карты истории из колоды и поместите их в стопку сброса карт проектов. В следующей игре, или в текущей, если колода карт проектов после их добавления успеет закончиться, они замешаются в колоду карт проектов.
-  • Возьмите указанную карту истории, прочтите её, проделайте все действия её инструкции, после чего поместите эту карту на обычное место на поле.
-  • Возьмите указанные жетоны наследия и поместите их в локации с такими же номерами. Обычно на карте истории также описано, что изменяется в игре с появлением этих жетонов наследия.
-  • Возьмите указанные карты истории и замешайте их в колоду карт проектов.
-  • Возьмите указанные карты истории и замешайте их в колоду карт проектов.

Стоимость выполнения и награды за выполнение исторических квестов




На некоторых истории картах приведены исторические квесты, которые вы можете выполнить по обычным правилам, пришвартовавшись в локации с соответствующим жетоном истории и выполнив требования квеста. При выполнении квеста вы получаете награду за выполнение, а также жетон истории, который должны поместить на трек квестов на своём планшете. Помните, что жетон истории не замещается сразу, это происходит в конце раунда, если в новой карте истории будут соответствующие инструкции.



- Стоимость выполнения исторического квеста приведена слева от фигурной скобки на карте истории, а награда за выполнение – справа от скобки.

Стоимость выполнения обычных и исторических квестов

Вам могут встретиться следующие требования:

-  • Потратьте 1 или 2 очка военной силы корабля.
-  • Потратьте указанные объекты (т.е. скиньте с руки 2 карты с указанными значками).
-  • Потратьте 2 дублона.



- Вы должны добраться до локации с этим квестом как минимум за 4 перехода на корабле.
- Переместите матроса из личного запаса в общий.
- Потратьте указанные товары (т.е. скиньте с руки 2 карты с указанными значками).

Награды за выполнение обычных и исторических квестов

Вам могут встретиться следующие награды:



- Возьмите жетон истории с поля и поместите его на трек квестов на вашем планшете.
- Получите X дублонов.
- Почтите по X ПО (или дублонов) за каждый символ компаса на вашем корабле и картах.
- Повысьте своё влияние у государства по вашему выбору на 1 пункт.
- Переместите матроса из общего запаса в личный, если они ещё там остались.
- Получите X очков военной силы корабля.
- Повысьте своё влияние у указанного государства на 2 пункта.
- Удалите жетон наследия с символом черепа (L3, и L20-L23) из игры. Если вы удалили жетон L3, то незамедлительно поместите в Картажену случайный жетон города из коробки, символ на рубашке которого соответствующее количеству игроков в партии.
- Удалите 2 диска с вашего планшета.
- Получите X ПО.
- Совершите действие «поучаствовать в военной кампании» по обычным правилам.
- Совершите 1-2 шага вашим исследователем.

Жетоны наследия

Когда вы играете в кампанию, то «в прямом эфире» можете наблюдать за различными изменениями, происходящими с игрой. Новые опции в игру вводятся картами истории посредством жетонов наследия.

Жетоны наследия остаются в игре в течение нескольких партий. В конце игры такие жетоны убираются в архив, из которого же они возвращаются на поле в начале следующей партии.

Некоторые игровые эффекты удаляют жетоны наследия с поля. Эти жетоны перемещаются в коробку с игрой, но могут позже снова понадобиться в кампании.

В крайне редких случаях, в игре может оказаться 2 карты истории, которые требуют поместить на поле один и тот же жетон наследия. В данном случае вы должны следовать инструкциям карты истории с большим номером. Удалите карту с меньшим номером из игры!

Ниже приведена карта-подсказка по размещению жетонов наследия на поле. Мы рекомендуем вам обращаться к ней только в тот момент, когда конкретный жетон входит в игру.

L1 Puerto Cabezas is now a city. Immediately add a quest tile to the quest space. As a city action, you can deliver a good here as usual (provided there is space in the market) and then fulfill the quest. Add the quest tile to your ship board as usual. Place a new quest tile on the empty quest space.

L2-L8 L18 Sailing is more difficult. Moving along these routes now costs 3 movement points (not 1 as usual). Don't forget: You have up to 7 movement points available each turn.

L6 As soon as the silver fleet is in the game, players have a new combat action at their disposal: escort the silver fleet. Reduce your combat value by 10 or 11 and place a nation marker of the nation you are fighting with on the corresponding space. Gain 3 influence with that nation and take 8 doubloons. Ownership markers at the silver fleet cannot be displaced. Once both spaces are occupied, this combat action cannot be performed anymore.

L10-L17 These tiles are added to the various corresponding locations in the Caribbean. If your ship ends its movement at any of these locations, you may, before performing your main action, pay the indicated costs to obtain a reward and move a disc from your ship board to the tile (for L10 you don't have to pay any costs). If this completes a ship upgrade for you, it immediately takes effect. Perform your main action as usual. These spaces are therefore additional bonuses to your action. Once the last space on the tile has been filled, the tile cannot be used any more. Check at the end of the round if the requirements for any of the story cards have been completed. If so, the player who ended the round reads the reverse side of the story card. Add any incomplete tiles, together with their corresponding story cards, to the archive at the end of the game. In the next game read the story cards and follow their instructions.

L25 The player who sails their ship to this location scores 6 victory points.

L20-L23 If your ship ends its movement at this location, you cannot perform a village action. The other main actions (assistant action, fulfill quest) remain available.

L3 The plague has driven many people from Cartagena. You cannot perform city or village actions as your main action in Cartagena any more (see L20-L23). Remove the city tile in Cartagena from the game.

L4 A new city has developed! You are not allowed to sail to this location or add a nation marker to the location until your explorer has passed the fourth space on the explorer track. As a city action, you can deliver a good here as usual. Then, you can perform two village actions and optionally return a figure from your supply to the general supply to score 5 victory points. Moving to and from the city costs 3 movement points.

L5 If your ship ends its movement here, take a figure of your color from the general supply before performing your main action (regardless of which main action you perform).

L11 In addition to the rules for tiles L10-17, if you skip this space when sailing, you must pay 2 doubloons. If you cannot do so, you must end your movement here. If you end your movement here, you can perform a main action as usual.

L7 A new city has developed! You are not allowed to sail to this location or add an ownership marker to the location until your explorer has reached or passed the indicated space on the explorer track (space 11). As a city action, you can deliver a good here as usual. Then, gain 3 combat points and immediately perform a combat action.

L9 As soon as the gold mine is in the game, players have a new combat action at their disposal: take over the gold mine. To perform this combat action, your explorer must have reached or passed the indicated space (space 5) on the explorer track. Reduce your combat value by 8 and place an ownership marker of the nation you are fighting with on space 8 by the gold mine. Take 12 doubloons. The ownership marker at the mine cannot be displaced. Once the space is occupied, this combat action cannot be performed anymore.