

ПОРТ РОЯЛ

Голята кутия



FANTASMAGORIA
GAMES

Правила

В пристанището на Порт Роял животът кипи, а вие се стремите да осъществите сделката на живота си. За целта обаче ще трябва да премервате правилно риска на действията си, ако не искате да отплавате с празни ръце. Подсигурете си благоволение на губернатори и адмирали, наемайте пирати и превозвайте пасажери. Изберете дали да играете като дипломатични партньори или ожесточена конкуренция. Следвайте порива си да плавате и провеждате експедиции, за да разширите влиянието си и да изживеете истинско приключение!

Изрови материал

Порт Роял - Базова игра (2-5 играчи)

120 карти за игра, включващи:

60 карти с персонажи (някои персонажи от един и същи вид може да се различават по цена и точки Влияние):

| | | | | | | | | | | |
|-----------|-----------|----------|-----------|--------------------|--------|--------|-----------|------|----------|-------------|
| | | | | | | | | | | |
| 10 | 5 | 5 | 5 | 3 | 10 | 3 | 4 | 5 | 6 | 4 |
| Търговеца | Заселника | Капитана | Мисионера | Всестранни таланти | Моряка | Пирата | Госпожици | Шута | Адмирала | Губернатора |

6 карти с експедиции



4 карти с данъци



50 карти с кораби, по 10 от всеки цвят

| | | | | |
|--------|-------|--------|---------|--------|
| | | | | |
| Жълти | Сини | Зелени | Червени | Черни |
| Пинаса | Флейт | Барк | Фрегата | Галеон |
| 4x1 | 4x1 | 4x1 | 3x1 | 3x2 |
| 3x2 | 3x2 | 3x3 | 3x3 | 3x4 |
| 3x4 | 3x5 | 3x5 | 2x6 | 2x7 |
| | | | 2x | 2x |

Промо сет: Комарджията

4 карти



Тези 4 карти са маркирани с **К** в долния десен ъгъл.

Исторически бележки

Играта Порт Роял се развива в измислен свят, базиран на истинския Карибски регион през XVI и XVII век. Порт Роял е бил съществуващ град, основан през 1518 г. в Ямайка и е бил опустошен от земетресение през 1692 г. Неговата история е тясно свързана с колонизацията - тъмна страница от историята на Европа. За тези, които искат да научат повече по тази тема, препоръчваме следната статия в Уикипедия: https://en.wikipedia.org/wiki/European_colonization_of_the_Americas

Порт Роял: Отплаване! (2-4 играчи) - самостоятелна игра, която може да се комбинира с базовата

60 карти за игра, включващи:



32 карти с персонажи
(някои персонажи от един и същи вид може да се различават по цена и точки Влияние.)

3 карти с данъци **25 карти с кораби, по 5 от всеки цвят**



| | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2x1 | 2x1 | 2x1 | 2x1 | 2x2 |
| 2x2 | 1x2 | 1x3 | 1x3 | 1x4 |
| 1x4 | 2x5 | 2x5 | 1x6 | 1x7 |
| | | | 1x | 1x |

10
Корабовладелеца

10
Моряка

2
Пирата

10
Пасажера

Картите за Порт Роял: Отплаване! са маркирани с **О** в долния десен ъгъл.

Разширение: Само още едно поръчение (1-5 играчи)



14 карти с персонажи

10 карти с кораби,
по 2 от всеки цвят



18 големи карти с поръчения



За това разширение ще трябва да ползвате до 15 дървени маркера (кубчета): по 3 от всеки цвят на играч.



5
Писаря

4
Оръжейника

5
Вицеадмирала

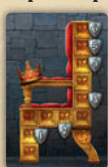
Картите за Само още едно поръчение са маркирани с **П** в долния десен ъгъл.

Разширение: Приключението започва (1-4 играчи)

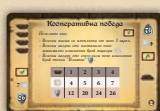
5 двустранни карти с герои



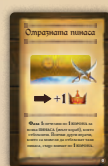
4 карти с трон



1 двустранна помощна карта
Кооперативна победа



16 карти със събития



Лице на картата

Гръб на картата

39 карти за игра



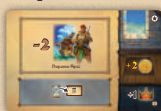
Лице на картата

Гръб на картата

55 карти с история



Лице на картата:
история



Гръб на картата:
мисия

За това разширение ще трябва да ползвате до 20 дървени маркера: по 5 от всеки цвят на играч.



Подредба на кутията

Трите долни отделения са предназначени за карти по следния начин: базовата игра - отляво, Само още едно поръчение - в средата и Приключението започва - отдясно.

В горната половина на кутията лявото отделение е предназначено за картите на Отплаване!, като промо картите се слагат до тях. Дясното отделение е предназначено за дървените маркери и големите карти с поръчения от Само още едно поръчение над тях.

Базова игра

Подготовка за игра

Най-напред отделете специалната карта с експедиция (единствената карта за игра без монета на гърба). Ако играете с по-малко от 5-ма играчи, я върнете обратно в кутията.

Ако сте 5-ма, я поставете в средата на масата. Сега размесете останалите карти за игра, формирайки **игралното тесте** и го поставете с лицето надолу. Предвидете място до него за тестето с изчистени карти, което се държи с лицето нагоре. Всеки играч получава по 3 монети под формата на карти, които поставя на масата пред себе си, със страната с монетата нагоре.

Важна забележка относно картите:

Върху лицевата страна на картите са изобразени различни кораби, персонажи, данъци и експедиции, а върху гърба им - монета (дублон). Всеки път, когато играч трябва да добие монети, той тегли съответното количество карти от игралното тесте, без да ги поглежда, и ги поставя пред себе си с лицето надолу (монетата нагоре). Всяка карта отговаря на една монета.



Цел на играта

Търгувайте с кораби, за да натрупате дублони, с които да наемате различни персонажи, които пък ще ви съдействат със специалните си умения.

Наетите персонажи, заедно с изпълнените експедиции, ще ви осигурят също така и **точни Влияние**, нужни за победата.

Ход на играта


Участникът, който най-скоро е посещавал пристанище, става стартов играч. Започвайки със стартовия играч и след това по часовниковата стрелка, всички играчи ще се редуват да бъдат **коменданти**. Ходът на коменданта се състои от 2 последователни фази, като втората понякога се пропуска. Двете фази са:

1. Откриване: комендантът тегли карти от игралното тесте и ги поставя в пристанището.
2. Търговия и Наемане: първо комендантът, а след него и останалите играчи имат право да взимат карти от пристанището, редувайки се по часовниковата стрелка.
После комендантът се сменя.





фаза 1: Откриване

Първо комендантът трябва да изтегли карта от игралното тесте и да я постави открита в средата на масата - така се формира пристанището. След това трябва да реши дали да изтегли нова карта, или да спре. Този процес продължава, докато комендантът не спре **доброволно** и стартира **фаза 2**, или докато не разкрие втори кораб от същия цвят като друг, намиращ се в пристанището, което ще го принуди да **прекрати** хода си (виж стр. 5). В играта има 4 типа карти:

- | | |
|---------------------|----------------------|
| 1. Персонажи | 3. Експедиции |
| 2. Кораби | 4. Данъци |

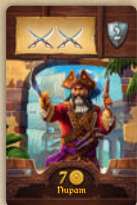
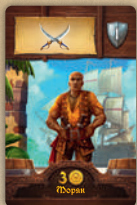
1. Ако разкритата карта е **персонаж**, тя се поставя в **пристанището**. Всеки персонаж има умение, изобразено в горната част на картата, както и щит , показващ определено количество точки **Влияние**. Подробно описание на уменията на персонажите може да откриете на стр. 8 и 9.

2. Ако разкрие **кораб**, комендантът може да го постави в **пристанището**, като възможен източник на доход.

Алтернативно, той може да реши да **отблъсне** кораба и да го сложи в тестето с изчистени карти. За да отблъснете кораб, трябва да имате 1 или повече **моряци** и/или **пирати**, пред себе си, осигуряващи саби . Общият брой , изобразени върху вашите персонажи, трябва да е равен или по-голям от  на кораба. Ако е така, поставете кораба в тестето с изчистени карти — ако нямате достатъчно саби, не можете да отблъснете кораба и трябва да го поставите в пристанището. Веднъж поставен в пристанището, корабът **не може** да бъде отблъснат по-късно. Кораби с  изобщо не може да бъдат отблъснати.

Сабите никога не се изразходват, така че може да ги използвате многократно по време на хода си.

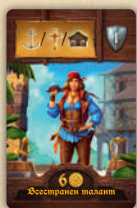
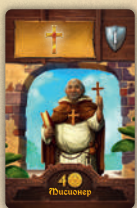
Бележка: Върху всеки кораб е изобразено потенциалното количество саби, което корабите от същия цвят може да притежават.



Пример: Алекс иска да отблъсне флейт с 2. Тъй като морякът му осигурява 1, а пиратът - 2, той има общо 3. Алекс може да постави кораба при изчистените карти.

3. Ако разкриете карта с **експедиция**, поставете я открита на масата, но **отделно** от **пристанището**. Експедицията ще остане там, докато някой **комендант** не я изпълни.

За да изпълни условието на една **експедиция** (изобразено в долната част на картата), **комендантът** трябва да притежава **персонажи със съответстващи умения (символи)**. Играчът връща изисканите персонажи в тестето с **изчистени карти**, премества изпълнената експедиция пред себе си и взема количеството дублони, изобразени на картата. **Комендантът** може да изпълни неограничено количество експедиции, по всяко време на хода си.



Пример: Георги е комендант и желае да изпълни експедиция с 2. Затова той изчиства своя **Мисионер** и своя **Всестранен талант**. Георги получава експедицията, както и 2 монети.

4. Ако откритата карта е **данъци**, всички играчи, които към този момент имат 12 или повече монети, губят половината от тях (закръглено надолу). Например, играч с 12 или 13 монети губи 6 от тях. Картите с монети се поставят при изчистените. После, в зависимост от изтегления вид данък, играчът с **най-много саби** или този с **най-малко точки Влияние** получава данъчно облекчение под формата на 1 дублон. В случай на равенство (например никой още няма саби или точки **Влияние**), всички изравнени играчи получават по 1 монета.

След като картата с данъци бъде изпълнена, тя се изчиства и играта продължава нормално.



Играчът с най-малко точки **Влияние** получава 1 монета.



Играчът с най-много саби получава 1 монета.

Фаза 1 приключва по един от следните начини:

Във всеки един момент **комендантът може да реши** да спре да обръща карти и да премине към **фаза 2**. След като **фаза 2** е започнала обаче играчът **не може** повече да се върне към **фаза 1**.

В пристанището **никога не може да има два кораба в един и същи цвят**. Ако **комендантът** изтегли **кораб със същия цвят** като друг, намиращ се вече в пристанището, той **трябва да го отблъсне**. Ако играчът не е в състояние да отблъсне кораба, **фаза 1 приключва принудително** и той трябва да **изчисти** всички карти от пристанището. Не забравяйте, че експедициите не са част от пристанището и затова те не се изчистват.

В този случай **фаза 2: Търговия и наемане не се състои**. Вместо това, всички играчи получават по една монета за всеки свой **шут** (ако притежават такъв). **Комендантът** все още има право да изпълни експедиция. Играта продължава със следващия играч по часовниковата стрелка, който става **комендант** и се преминава към нова **фаза 1: Откриване**.

Ако в даден момент **игралното тесте** се изчерпа, размесете изчистените карти и **формирайте** от тях **ново игрално тесте** (с лицето надолу).



Фаза 2: Търговия и наемане

В тази фаза **комендантът** може да **вземе от 1 до 3 карти** от пристанището. След него, всички останали играчи (наричани още неактивни играчи) може да вземат по 1 карта. Количеството карти, които комендантът може да вземе, зависи от броя разноцветни кораби в пристанището:

- 🌀 **0–3** кораба в различни цветове: комендантът може да вземе **1 карта**
- 🌀 **4** кораба в различни цветове: комендантът може да вземе **2 карти**
- 🌀 **5** кораба в различни цветове: комендантът може да вземе **3 карти**

Картите се взимат една по една — това означава, че ако е приложимо, умениято на току-що взета карта може да се използва още при взимането на следващата карта. В зависимост от това каква карта вземете от пристанището, това действие се счита за **търговия** или за **наемане**.

Търговия

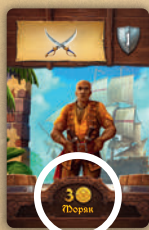
Играчът взима **1 кораб** по избор от пристанището и го **поставя в тестето с изчистени карти**. След това той получава толкова монети, колкото са изобразени върху избора от него кораб.



Пример: Алекс избира от пристанището флейт, поставя го в тестето с изчистените карти и се сдобива с 2 дублона от търговия (взима 2 карти с монети от игралното тесте).

Наемане

За да наеме **1 персонаж**, играчът трябва да плати толкова дублона, колкото са изобразени в долния край на картата с персонажа, който наема. (Платените монети се поставят в тестето с изчистени карти.) Играчът поставя персонажа пред себе си и оттук нататък може да използва умениято му, изобразено в горния край на картата (върху пергаментата). Всички умения на персонажите са обяснени на стр. 8 и 9.



Пример: Андреа наема един моряк. Тя заплаща 3 монети, слага ги в тестето с изчистени карти, и после поставя моряка пред себе си. От тук насетне тя може да ползва умениято му (една сабя) за отблъскване на кораби.

След като комендантът е взел 1 или повече карти (кораби и/или персонажи), останалите (неактивните) играчи също може да вземат по **1 карта**, редувайки се по часовниковата стрелка. Всеки играч, който вземе карта обаче трябва да **заплати на коменданта 1 дублон като комисиона**. При взимане на кораб, монетата може да се плати от дохода от кораба.

След като всички други играчи са имали шанса да вземат по 1 карта, остатъкът от карти се изчиства. Понякога в пристанището може да няма достатъчно останали карти, за да може всеки играч да вземе по 1.

Пример: Сега е ходът на Андреа. Тя тегли и поставя 5 карти в пристанището по време на фазата Откриване. Четири от тях са кораби в различен цвят, което ѝ позволява да вземе 2 карти. Първо тя взима кораб, носещ 3 монети, и го слага в тестето с изчистени карти. После изхарчва тези монети, за да наеме персонаж. Сега неактивните играчи имат право да взимат карти. Алекс, който е първи на ред, избира 1 от останалите кораби и взима съответния брой монети, след което заплаща комисиона от 1 дублон на Андреа. След като мине редът на всеки друг да вземе карта, пристанището се изчиства.

Сега следващият играч по часовниковата стрелка е наред да бъде комендант и ходът започва с неговата **фаза 1: Откриване**.



Рунд, ход, ред в играта

Когато срещнете термините **рунд**, **ход** или **ред** в правилата или по картите в играта, се има предвид следното:

- 🌀 **Един рунд** продължава, докато всички играчи не са били комендант по веднъж.
- 🌀 **Ход** (в началото на хода, по време на хода) - отнася се за действията на **коменданта**, независимо дали във **фаза 1**, или **фаза 2**.
- 🌀 **Ред** (в началото на реда, по време на реда) - отнася се за действията на **всички играчи**, вкл и на коменданта, във **фаза 2**.

Край на играта

Краят на играта се активира в момента, в който един играч събере **12 точки Влияние**. Остатъкът от рунда се доиграва, т.е. играта продължава, докато играчът, стоящ отдясно на стартовия играч, не изиграе хода си като комендант.

Победител в Порт Роял е играчът, събрал **най-много точки Влияние**. В случай на равенство печели играчът, който има най-много неизразходени монети. Ако имате и равен брой дублони, победата е споделена.

Вариант за край на играта

Може да изберете и следния *алтернативен край на играта*:


Краят на играта се активира в момента, в който един играч събере **12 точки Влияние** и е изпълнил поне 1 експедиция. Останалите

правила остават същите, като остатъкът от рунда се доиграва. Победител е играчът с най-много точки *Влияние* и поне една изпълнена експедиция. Равенствата се разрешават, както при стандартната игра.

Порт Роял: Отплаване!

Порт Роял: Отплаване! е бърз и лесен вариант на оригиналната игра за 2-ма до 4-ма играчи. Подходяща е за екскурзии по земя и море или за въвеждане на неопитни моряци в тънкостите на търговията и вербуването. Може и да добавите част от картите от нея, за да разнообразите стандартния Порт Роял!

Комбиниране на *Порт Роял: Отплаване!* с базовата игра:

Може да добавите всички карти от *Отплаване!*, маркирани с  в долния ляв ъгъл на картата: 5 корабовладелеца, 5 пасажера и 10 кораба.

В игра на *Порт Роял: Отплаване!* важат всички стандартни правила, с **изключение на:**

Цел на играта

За разлика от базовата игра, тук **няма експедиции**. Опитайте се да изкарате достатъчно монети от корабите, за да наемете моряци, пирати, корабовладелци и пасажери и да съберете най-много точки *Влияние*.

Ход на играта

Правилата на играта остават почти непроменени, с **2 изключения**: игнорирайте правилата за експедициите и използвайте новите правила за данъците:



Когато комендантът изтегли карта с данък, всички играчи, притежаващи 9 или повече монети, трябва да ги намалят до 8. Освен това, играчът с **най-малко точки Влияние** получава 1 дублон. При равенство всички изравнени играчи печелят по 1 дублон.


Край на играта

Краят на играта се активира в момента, в който **1 играч събере 8 или повече точки Влияние**.

Остатъкът от рунда се доиграва, т.е. играта продължава, докато играчът, стоящ отдясно на стартовия играч, не изиграе хода си като комендант. Победител е играчът с най-много точки *Влияние*. При равенство печели играчът, който има най-много неизразходени монети. Ако отново има равенство, победата е споделена.



Умения на персонажите

Уменията на персонажите са изобразени върху горния ляв ъгъл на картите (върху пергаментата). Точките *Влияние* са означени върху щитовете  в горния десен ъгъл на картите. Когато извършвате действия (независимо дали като комендант или като неактивен играч), може да използвате всички умения на персонажите, които сте наели. Ако имате няколко копия от един и същи персонаж, техните умения се натрупват. Например с 2 госпожици, може да наемате персонажи с намаление от 2 монети.

Мисионер, Капитан, Заселник (по 5 бр.), Всестранен талант (3 бр.)



Тези персонажи се **изчистват** при изпълнение на експедиция. Пергаментът с умението им е в по-тъмен цвят, за по-ясно открояване.

Всестранният талант е жокер карта и може да се използва на мястото на останалите 3 - мисионер, капитан или заселник.

Търговец (по 2 от всеки цвят)



При търговия с кораб, получавате по **1 допълнителен дублон** за всеки 1 свой търговец в цвета на кораба.

Адмирал (6 бр.)



Във **фаза 2: Търговия и наемане**, ако в **началото** на реда ви да взимате карти от пристанището, то съдържа **5 или повече карти**, веднага получавате по **2 монети** за всеки свой адмирал. Данъците и експедициите **не** са част от картите в пристанището.

Неактивните играчи също получават по 2 монети за всеки свой адмирал, ако в началото на реда им са останали 5 или повече карти в пристанището. Току-що нает адмирал не носи допълнителни монети (играчът вече не се намира в началото на реда си, след като е наел новия адмирал).

Шут (5 бр.)



Във **фаза 2: Търговия и наемане**, ако в **началото** на реда ви да взимате карти от пристанището, то е **празно**, получавате по **1 дублон** за всеки шут, който притежавате. Данъците и експедициите **не** се считат за карти в пристанището.

Ако **фаза 2: Търговия и наемане** се пропуска, защото комендантът е изтеглил 2 едноцветни кораба, **всички** играчи, вкл. коменданта, печелят по **1 монета** за всеки свой шут.

Току-що нает шут не носи допълнителни монети (играчът вече не се намира в началото на реда си, след като е наел новия шут).

Губернатор (4 бр.)



Във **фаза 2: Търговия и наемане**, ако в **началото** на реда ви да взимате карти, притежавате поне един губернатор, имате право да вземете по **1 допълнителна карта** за всеки свой губернатор. Ако не сте комендантът, трябва да му платите комисиона от 1 монета за всяка карта, която вземете.

Току-що нает губернатор не носи допълнителна карта (играчът вече не се намира в началото на реда си, след като е наел новия губернатор).

Госпожица (4 бр.)



Наемането на персонаж струва с **1 монета по-малко** за всяка госпожица, която притежавате. Цената за наемане не може да стане по-малка от 0.



Моряк (10 бр.) и Пират (3 бр.)
от базовата игра

Моряк (10 бр.) и Пират (2 бр.)
от Отплаване!



Изобразените саби на тези персонажи служат за отблъскване на кораби (вижте **Фаза 1: Откриване**).

Корабовладелец
(по 2 от всеки цвят,
само в Порт Роял: Отплаване!)



Във **фаза 2: Търговия и наемане**, когато играч търгува и получи монети от кораб в същия цвят като някой от своите **корабовладелци**, той поставя този кораб под съответния **корабовладелец**, вместо да го изчисти. Всеки 1 от тези кораби се равнява на **1 допълнителна точка Влияние**.

Пасажер
(10 бр., само в Порт Роял: Отплаване!)



Пасажерите нямат каквито и да е специални умения, но всеки носи точки **Влияние**.

Прото персонаж Комарджия (4 бр.)



Вписвайки се идеално в духа на играта, **комарджията** е склонен да изпробва късмета си повече от останалите хора. Дори вие самите да не сте хазартни хора, тази карта ще направи играта ви по-интересна. **Комарджията** може да се прибави към тестето на базовата игра.

Веднъж през фаза 1: Откриване, като комендант, може да използвате своя **комарджия**, за да изтеглите от игралното тесте **точно 4 карти едновременно** и да ги поставите в пристанището. При откриването на **тези 4 карти не може да отблъсквате** изтеглени кораби, но ефектите на данъците се активират, а експедициите се поставят при останалите, както обикновено.

Ако пристанището сега съдържа:

- 2 или повече кораба от един и същи цвят - ходът ви се прекратява. **фаза 2: Търговия и наемане** се пропуска.
- само разноцветни кораби (или никакви) - **фаза 1** приключва и започва **фаза 2**. Във **фаза 2** може да вземете **1 допълнителна карта**, следвайки стандартно останалите правила за вземане на карти.

Изключение: Ако имате 2 или повече карти с **комарджия**, може да използвате друг **комарджия**, веднага след като сте приключили с предишния във **фаза 1**. Когато приключите с използването на всички **комарджии**, настъпва **фаза 2: Търговия и наемане**.

Само още едно поръчение

Порт Роял: Само още едно поръчение е разширение на Порт Роял за 1 до 5-ма играчи, което може да се играе само в комбинация с базовата игра. Препоръчваме ви да играете базовата игра поне няколко пъти, преди да добавяте разширението към нея.

Комбиниране на базовата игра Порт Роял със Само още едно поръчение:

Може да добавите новите персонажи и кораби към базовата игра, без да прилагате поръченията заедно с тях. Но ако решите да използвате поръченията, **задължително** трябва да включите и персонажите и корабите.

Умения на персонажите

Писар (по 1 от всеки цвят)



За всеки 1 свой **писар** в цвета на кораба, с който търгувате, може да вземете **1 допълнителна карта** от пристанището, по стандартните правила (неактивните играчи плащат на коменданта по 1 монета комисиона за всяка взета карта).

Оръжейник (4 бр.)



Във **фаза 2: Търговия и наемане**, ако в **началото** на реда ви да взимате карти, притежавате поне един **оръжейник**, имате право да вземете **монети**, равни на **текущия брой на корабите** в пристанището, **минус 1**, за **всеки свой оръжейник**. (Например, ако има 3 кораба, взимате по 2 монети за всеки свой оръжейник.)

Току-що нает оръжейник не носи допълнителни монети (игračът вече не се намира в началото на реда си, след като е наел новия оръжейник).

Вицеадмирал (5 бр.)



Във **фаза 2: Търговия и наемане**, ако в **началото** на реда ви да взимате карти от пристанището, то съдържа **точно 3 или 4 карти**, веднага получавате по **1 монета** за **всеки свой вицеадмирал**. Данъците и експедициите **не** са част от картите в пристанището.

Неактивните играчи също получават по 1 монета за всеки свой вицеадмирал, ако в началото на реда им има останали точно 3 или 4 карти в пристанището.

Току-що нает вицеадмирал не носи допълнителна монета (игračът вече не се намира в началото на реда си, след като е наел новия вицеадмирал).



Нови кораби



Това разширение добавя по 2 нови кораба от всеки цвят. Освен това, по 1 кораб от всеки цвят има нов ефект: вие получавате **3 монети** при търговия с кораба, а **един друг играч по ваш избор печели 1 дублон**. Стандартните правила се запазват, като всички монети се взимат от игралното тесте, а ако сте неактивен играч, заплащате комисиона на коменданта.



Поръчения

За да включите поръченията в играта, са ви необходими всичките карти от базовата игра, и разширението *Само още едно поръчение*. Размесете всички персонажи, кораби, експедиции и данъци, формирайки игралното тесте. Поставете поръченията в игралната зона. Всеки получава по **3 маркера** в цвят по избор. Изберете кой вариант желаете да играете:

- в **състезателния** вариант, поръченията са допълнителен източник на точки *Влияние*.
- в **кооперативния** вариант, може да играеш **сам** или с още хора като отбор, за да изпълните, колкото може повече поръчения и да станете господари на 7-те морета, но времето ще работи срещу теб/вас.

Порт Роял: Само още едно поръчение следва правилата на базовата игра със следните промени:



Състезателен вариант

Първо, отделете 2-те сиви поръчения със син печат, които се използват само при кооперативния вариант. Размесете останалите 16 поръчения, **поставете 4 поръчения** с лицето нагоре на масата, а другите сложете настрана като тесте с лицето надолу. **Игнорирайте печатите** в горния десен ъгъл за този вариант. Стандартният ход на играта се запазва, като се прибавя реализирането на поръчения.

За да реализирате поръчение, е необходимо да **изпълните условията му** (вижте стр. 13). Може да реализирате поръчение по всяко време на реда или хода си, **независимо дали сте комендант**. Когато реализирате поръчение, поставете 1 от своите маркери върху **най-лявото свободно** място за маркери на поръчението. Маркерът остава там до края на играта. Всеки играч може да реализира което и да е поръчение само по веднъж, но няколко играчи може да реализират едно и също поръчение.

Обикновено, когато реализирате поръчение, получавате монети от игралното тесте — и колкото по-рано реализирате поръчението, толкова повече дублони печелите. При **реализиране на второто ви поръчение**, получавате също и **1 точка Влияние**. Ако успеете да **реализирате трето поръчение**,

получавате **още 2 точки Влияние**. Всеки играч може да реализира **не повече от 3 поръчения**.

За всяка точка *Влияние*, която спечелите от поръчения, вземете карта от тестето с неизползвани поръчения, поставено с лицето надолу. Върху гръба на всяка такава карта е изобразена 1 точка *Влияние*. Ако тестето свърши, може да използвате грбове на сивите поръчения или друг заместител за проследяване на точките.

Краят на играта настъпва както обикновено. Играч може да активира края на играта и да я спечели, без да реализира нито едно поръчение.

Пример: Климент (червен) е вторият играч, който реализира това поръчение и съответно получава 3 монети от игралното тесте. Но тъй като това е второто му реализирано поръчение, той получава също и 1 точка *Влияние* от тестето с неизползвани поръчения и я поставя на масата пред себе си.



Соло и Кооперативен вариант

При соло и кооперативния вариант, трябва да реализирате определен брой поръчения за ограничено време. Времето се отмерва с помощта на специално тесте. Това тесте се формира от игралното тесте. В началото на хода на всеки играч се изтегля по 1 карта от него.

Размесете всички 18 поръчения и обърнете **съответния брой поръчения** с лицето нагоре, в зависимост от броя на играчите:

| Играчи | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----------|---|---|---|---|----|
| Поръчения | 3 | 5 | 7 | 9 | 11 |

Сега размесете всички карти за игра (от базовата игра + Само още едно поръчение), за да формирате игралното тесте с лицето надолу. След това изтеглете съответния брой карти от горната част на тестето, за да формирате тестето за отмерване на времето, което трябва да е ясно отделено от игралното тесте. Броят карти за отмерване на времето е, както следва:

- 13 карти (независимо от броя на играчите);
- + сумата от числата (-1, 1, 2), изобразени върху печатите на откритите поръчения;
- + 1 карта за всяка различна буква от печатите на откритите поръчения (всяка отделна буква се брои еднократно, например, ако има общо 3 А-та, се добавя само 1 допълнителна карта).

Пример: Долните 3 поръчения са за соло игра. Тестето за времето ще се състои от:
 $13 + 0 (1+0-1) + 2 (\text{Ж и З}) = 15$ карти.



Към базовите правила се прилагат **следните промени:**

Комендантът **трябва** винаги да изтегля първата карта в началото на хода си от **тестето за времето** (и да я постави в пристанището). Всяка следваща карта се изтегля, както обикновено. Ако **не можете да разкриете** карта от тестето за времето и все още не сте реализирали всички поръчения, **губите** играта. Побеждавате само ако **всички поръчения са реализирани** от поне един играч, преди тестето за отмерване на времето да е изчерпано.

В хода на кооперативна игра, през **фаза 2** неактивните играчи все така трябва

да **плащат комисиона на коменданта за всяка взета карта**. Така корабите с 1 дублон придобиват тежест, защото, въпреки че неактивният играч не получава тази монета, тя е общ доход за отбора.

Използвайте поръченията, както е описано в състезателните правила (вижте предишната страница).

Бележка за соло игра: Ти винаги си комендант, така че никога не се налага да плащаш комисиони през **фаза 2**. При разкриване на **данък**, винаги печелиш бонуса.

Колко добре се справяте?

В хода на играта може да изберете да **заделяте настрана** най-горната карта на тестето за време всеки път, когато разкриете карта с **данъци**. Картите, които заделяте, формират **тесте с точки**. Ако успеете да изпълните всички поръчения, преди тестето за време да свърши, всяка карта в тестето с точки ще се брои за **1 допълнителна точка Влияние**.

Освен това, ако решите, може да добавите карти от тестето за време към тестето с точки, **преди началото на играта**, за да увеличите трудността, но и потенциала за по-добър резултат. Това обаче скъсява времето за реализиране на поръченията.

Пример: Използвайки поръченията от предишния пример, тестето за време на Георги се състои от 15 карти. Тъй като вече е изиграл няколко игри, Георги е уверен, че може да премести 5 карти от тестето за време към това с точки. Това го оставя само с 10 хода, в които да реализира 3-те поръчения. Ако успее, ще получи максимум титлата "Пират". За по-добър резултат, Георги ще трябва да отстрани 1 допълнителна карта при данък до края на играта.

Тази таблица определя колко добре сте се справили:

| Колко добре се справихте? | |
|---------------------------|-------------------------|
| 0-1 Точки | Младши юнга |
| 2-3 Точки | Моряк |
| 4-5 Точки | Пират |
| 6-7 Точки | Капитан |
| 8+ Точки | Господар на 7-те морета |

Бележка: Помнете, че може да реализирате поръчение, независимо дали сте **комендантът** или **неактивен играч**. От друга страна, може да изпълните експедиция **само, когато сте комендант**.

Поръчения

Върху всяко поръчение е изобразено какво е необходимо (като минимум) да притежавате или да извършите, за да го реализирате. Не сте длъжни да реализирате поръчението, в момента в който изпълните условията му. Може да го реализирате и по-късно. Единствените поръчения, които трябва да реализирате на момента, са: *Бирник*, *Клета компенсация*, (*Едър*) *Спекулант* и *Вражеска фрегата/галеон*. Само комендантът може да реализира поръченията *Пиратско леговище*, (*Едър*) *Спекулант* и *Клета компенсация*.

Вигни особи, Обаятелен тангем, Повелители на океана, Нова колония, Търговски пункт, Търговска гилдия

Ако притежавате и двата изобразени персонажа, може да поставите един от своите маркери, за да реализирате поръчението. Всестранният талант не може да замести посочените персонажи. (След като изпълните това поръчение, може да ползвате своите заселници, мисионери и капитани за експедиции.)

Екипаж на сметка

Ако имате 4 персонажа, които струват по максимум 3 монети всеки, може да сложите 1 от своите маркери, за да реализирате поръчението. (Намаленията от госпожиците не се зачитат.)

Наемник

Ако имате минимум 3 саби, може да поставите 1 от маркерите си, за да реализирате това поръчение.

Откривател

Ако сте изпълнили поне 1 експедиция, може да сложите 1 от маркерите си, за да реализирате това поръчение.

Клета компенсация

Ако сте принудени да прекратите хода си като комендант, защото сте изтеглили кораб в същия цвят като вече присъстващ в пристанището, трябва **веднага** да решите, дали ще поставите 1 свой маркер, за да реализирате поръчението.

Вражеска фрегата

Ако откажете да получите монетите при търговия с фрегата, включително бонусите от червените търговци, може **веднага** да сложите 1 маркер на позиция [1]. Неактивните играчи все така плащат комисиона на коменданта. При втори такъв отказ от дублони, преместете маркера си на позиция [2]. При третия отказ, вие **веднага** реализирате поръчението. Когато поставите маркер върху това поръчение, той остава на него до края на играта, дори и да не го реализирате до край. Няколко играчи може да имат маркери едновременно върху позиции [1] и [2].

Вражески галеон

Подобно на *Вражеска фрегата*, но трябва да откажете монети 2 пъти, търкувайки с галеон.

Бирник

Ако сте заплатили данък (след изтегляне на карта с данъци), може **веднага** да поставите маркер, за да реализирате това поръчение.

Спекулант

Ако сте **комендант** и поставите 3-ти разноцветен кораб в пристанището, може **веднага** да решите дали да поставите 1 свой маркер върху позиция [1]. След като сте поставили маркера си върху това поръчение, той ще остане там до края на играта, дори и да не го реализирате. Няколко играчи може да имат маркери едновременно върху тази позиция. Следващия път, когато сте комендант и разкриете 3 разноцветни кораба в пристанището, **веднага** реализирате поръчението.

Едър спекулант

Ако сте **комендант** и разкриете 4 разноцветни кораба в пристанището, може **веднага** да поставите 1 свой маркер, за да реализирате това поръчение.

Пиратско леговище

Ако отблъснете кораб, когато сте комендант, може да го вземете и поставите пред себе си (само първия отблъснат от всеки цвят). Когато съберете всички 5 цвята кораби (може да е и в следващ рунд, когато пак сте комендант), може да ги изчистите и да сложите маркера си, за да реализирате поръчението.

Малко именуе

(само за кооперативния вариант)

Ако имате 12 точки *Влияние*, може да поставите тук свой маркер и да реализирате това поръчение.

Откуп

(само за кооперативния вариант)

Заплатете 15 дублона, за да поставите **веднага** свой маркер тук и да реализирате това поръчение.

Приключението започва

Порт Роял: Приключението започва е разширение на **Порт Роял** за 1 до 4-ма играчи, което може да се играе само в комбинация с базовата игра. Препоръчваме да играете базовата игра поне няколко пъти, преди да добавяте разширението към нея. **Приключението започва** представлява история, която се развива в 5 последователни глави. Всяка игрална сесия се състои от по 1 глава.

Картите от това разширение не може произволно да се добавят към базовата игра или някое друго разширение. Когато играете с картите от него, винаги използвайте правилата за **Приключението започва**. Съветваме ви да добавяте това разширение само към картите от базовата игра. Въпреки че е възможно да използвате картите от **Отплаване!** и **Само още едно поръчение**, както и промо картата **Комарджия**, играта става значително по-трудна, защото определени карти ще се откриват много по-рядко.

Не размесвайте картите, преди да е указано! Следвайте внимателно инструкциите за подредба.

Детайли на картите

5 двустранни карти с герои - с различни герои от двете страни на картата — всеки с уникално умение и количество стартови монети.



39 карти за игра, които се добавят към тези от базовата игра, спазвайки инструкциите в хода на историята на 5-те глави. Включват кораби, персонажи, експедиции и данъци.



16 карти със събития, които формират отделно тесте.

13-те карти със събития с номер 0 образуват основното тесте със събития.



55 карти с история (включващи 5 заглавни карти - 1 книжна корица и 4 заглавия на главите)

Предна страна: съдържа разказ на историята и инструкции за добавяне на нови карти за игра към игралното тесте.

Задна страна: съдържа мисии за изпълнение и информация за следващата карта с история.



Всяка глава се състои от карти с номера, съставляващи определена серия от поредни числа (картите 10–17 са за глава 1, картите 20–286 са за глава 2, и т.н.). Картите за край на главата са в серията на 60-те (карта 61 за глава 1, карта 62 за глава 2, и т.н.). Между отделните глави има неномерирани карти със заглавията на главите. Те съдържат поредния номер на главата и нейното заглавие на предната страна на картата, а на задната страна - обобщение на историята дотук (за по-лесно припомняне на историята, ако е минало време между игровите сесии).

Подготовка за игра

Изберете дали вашето приключение ще е състезателно (играейки един срещу друг) или кооперативно (играейки заедно срещу играта).

Бележка за соло игра: Ти винаги си комендант, така че никога не се налага да плащаш комисиони през **фаза 2**. При разкриване на **данък**, винаги печелиш бонуса.

Размесете всички карти **само от базовата игра** и формирайте игралното тесте с лицето надолу. Оставете място за купчината с изчистени карти.

Засега поставете настрана новите **карти за игра** от това разширение, **без да ги размесвате**. Те включват карти с **кораби, персонажи, експедиции и данъци**. Тези карти ще се добавят по-късно към игралното тесте, следвайки инструкциите в хода на 5-те глави. Картите с истории ви дават указанията кога и кои карти да прибавяте към игралното тесте.

На случаен принцип раздайте на всеки играч по **1 карта с герой**. Играчите може да изберат с кой герой от картата желаят да играят и я поставят със съответната страна нагоре пред себе си.

Алтернативен избор на картите с герои: Определете стартовия играч, след което играчът, седящ отдясно на него, пръв избира 1 от 5-те карти с герои. После, по посока **обратно** на часовниковата стрелка, останалите играчи избират своя герой, като стартовият играч избира последен. Всеки играч решава с коя страна на картата желае да играе и поставя съответния герой пред себе си.

Върнете в кутията картите на неизбраните герои, които няма да се използват в играта.

Сега всеки взима **стартовите монети**, посочени на неговата карта с герой от игралното тесте. Освен това, всеки играч взима **1 карта с трон и 5 маркера** в двят по избор. Поставете 4 маркера върху своята карта с герой (1 върху вратата и останалите 3 - върху прозорците) и оставете последния останал маркер до своята карта с трон.



След това формирайте **тестето със събития**. Може да разграничите картите със събития по книгата със златна рамка на гърбовете им. Първо, отделете 13-те карти, **номериращи с 0** в долния десен ъгъл, и ги размесете. Според броя на играчите и избрания вариант (състезателен или кооперативен), изтеглете съответния брой карти със събития с лицето надолу:

| | 1 играч | 2 играчи | 3 играчи | 4 играчи |
|--------------|------------|-------------|-------------|-------------|
| кооперативна | 1 | 1 | 2 | 3 |
| състезателна | | 3 | 4 | 4 |

Поставете настрана с лицето надолу останалите карти със събития, номерирани с 0, тъй като ще ви потърпят по-късно.

За соло играта и тази за 2-ма, размесете в тестето с изтеглените събития и **картата със събитие с номер 1**. Ако сте 3-ма или 4-ма играчи, я върнете в кутията.

Сега поставете **картата с номер 2** (*Краят на месеца*) **най-отдолу** на тестето със събития (с лицето надолу). Картата с номер 3 е нужна само при алтернативната състезателна игра (стр. 18).

Тестето със събития е готово. Поставете го с лицето надолу до игралното тесте. Предвидете място за изчистените карти със събития.

Върнете помощната карта за кооперативна победа в кутията, ако играете състезателно. Ще имате нужда от нея, само ако играете кооперативно.

Сега трябва да са останали само **картите с история**, със заглавна карта с книжна корица върху тях. **Никога не размесвайте това тесте!** В последващите игри може да върнете картите с истории от изпълнените глави в кутията. Тогава заглавната карта за следващата глава трябва да се намира отгоре на тестето.

Време е приключението да започне!

Хог на играта

Започнете с прочитане на глас на заглавната карта (първата глава е с корица на книга). Тази карта съдържа заглавието на главата, като от втора глава нататък, на гърба има обобщение на случилото се до момента.

Веднага след това стартовият играч прочита на глас първата история (карта 10 за глава 1), след което **добавя посочените карти за игра** в игралното тесте. Изображението вдясно винаги указва кой номер карти и какъв брой трябва да се добавят към тестето (най-добре е новите карти да се добавят на различни места в тестето, след което старателно да го размесите).

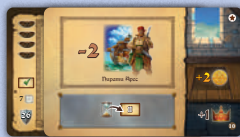


Сега обърнете картата с история на игралното поле, за да откриете първата ви мисия. (След прочитането на историята, трябва винаги да обърнете картата. Това изображение служи за напомняне.)



Победа при кооперативна игра

Ако играете кооперативно, вземете карта номер 9. Тя обобщава условията за победа според броя на играчите, означен вляво и вдясно с броя шапки от двете страни на картата. Подпхнете карта 9 под лявата страна на първата мисия от главата, така че да остане видима само нужната информация за актуалния брой играчи. (За повече информация вижте *Край на играта* на стр. 18.)



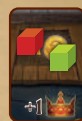
Мисии

Може **винаги** да изпълните мисия, когато сте на ред да играете, независимо дали като комендант или не. Всеки играч може да изпълни всяка мисия само по **веднъж**. За да изпълните мисия, трябва:

- да **изчистите** посочения брой компоненти в тестето за изчистени карти, **когато има минус** преди числото върху картата (пирати Арес, монети, ритуални книги и т.н.)
- да **притежавате** компонентите пред себе си (персонажи, саби и др.), ако няма минус пред числото.



Когато изпълните мисия, поставете 1 маркер от картата с героя си върху квадратчето под прозореца в дясната част на мисията.



Винаги взимайте маркера, който е най-вляво на картата с героя ви; първият е този на вратата. Когато изпълните първата си мисия, се активира специалното умение на героя **а** (вижте стр. 19). Изпълнявайки втора мисия, се открива трофеят **б**, който е задължителен за победа в състезателната игра (вижте стр. 18). Изпълняването на трета и четвърта мисия ще ви награти съответно с по 1 и 3 корони (**в**, **г**). (Виж отдолу за повече детайли.). Веднъж поставени, маркерите не може да се взимат обратно. Тоест, никой не може да изпълни повече от 4 мисии.



Първият, изпълнил мисия, може да спечели малка награда под формата на 1 или 2 дублона (**д**) (и в един случай 1 корона). В допълнение, за някои мисии може да получите 1, 2 или 3 корони (**е**), показани в долния ъгъл на картата. Всички следващи играчи, изпълнили тази мисия, получават единствено последната награда (**е**): показаните корони в ъгъла на картата.



Карти с трон

Когато печелите или връщате корони, местите маркера си на картата с трона, за да отразите промяната. Пътеката започва в долния ляв ъгъл (от крака на трона). При печелене на корона, местите маркера си до следващата позиция. За да върнете корони, трябва да имате минимум нужния брой. Преместете назад маркера си обратно по пътеката на трона със съответния брой позиции. Короните предоставят алтернатива за получаване на точки *Влияние* (до максимум 6). По време на играта, винаги добавяте броя точки *Влияние* от последния щит, който сте достигнали или преминали, към общия си брой точки. В момента, в който маркерът ви достигне първата позиция с щит, добавяте 1 точка *Влияние* към общия си резултат. Достигайки щита с 2 точки, картата с трон вече ви носи общо 2 точки към резултата (а не 3!), и т.н. При връщане на корони точките ви *Влияние* може респективно да намалее.

Промени в хода на играта


Порт Роял: Приключението започва следва правилата на базовата игра за **фаза 1: Откриване** и **фаза 2: Търговия и наемане**. Разликата е, че тези 2 фази вече се предхождат от нова фаза:


Забележка: Ако вземете картата във **фаза 2: Търговия и наемане** като неактивен играч, отново заплащате комисиона на коменданта от 1 монета, дори в кооперативния вариант.

Фаза 0: Разкрийте 1 карта със събитие

Като **първо** действие в хода си, **комендантът** трябва винаги да разкрие най-горната карта на тестето със събития. Съобразно инструкциите на нея, ефектът се активира **веднага**, във **фаза 1**, или във **фаза 2**. После картата се изчиства с лицето нагоре в купчината с изчистени събития.

Краят на месеца

Последната карта в тестето със събития е специална: **Краят на месеца**. Тя активира **ефектът на**  **от последната мисия**. Така историята се доразвива и нови мисии влизат в игра, според нивото на успех на играчите.

Следвайте инструкциите, указани в долната част на **последно възложената мисия**, до изображението на пясъчния часовник. 

Ако е изобразен номер на мисия с въпросителен знак, проверете дали **поне 1** играч е изпълнил тази мисия:




🌀 Ако това е така, **прочетете картата с история, отговаряща на числото до зелената отметка.**




🌀 Ако **ниито един** играч не е изпълнил посочената мисия, трябва да **прочетете картата с история, отговаряща на числото, до червения X**. Тази нова мисия е по-трудна.



Ако до пясъчния часовник има изобразен **юмрук** или **ръкостискане**, трябва да:

🌀 следвате инструкциите за юмрука , когато играете състезателно, **или**

🌀 да следвате инструкциите за ръкостискането , когато играете кооперативно.

Поставяйте новите мисии винаги отдясно на предходните. По този начин винаги знаете коя мисия е най-скоро възложена.

Накрая, изчистете картата **Краят на месеца** върху купчината с изчистени събития. После обърнете купчината, **без да я размесвате**, за да формирате новото тесте със събития. Изтеглете 1 нова случайна карта със събитие с **номер 0** и я поставете отгоре на новото тесте. Следващият комендант започва хода си, като разкрие това събитие.

Нови кораби: 6-ти цвят и предмети

Пиратите Арес представляват нов, шести цвят на кораб. Ако някога се **разкрият 6 разноцветни кораба** в пристанището, тогава комендантът може да вземе **4 карти**.

В допълнение, всички кораби от разширението носят и предмети. Пиратите Арес пренасят **ритуална книга** или **лечебни билки**. Другите 5 цвята кораби носят със себе си **хляб** или **ром**.

Когато търгувате с някой от тези кораби през **фаза 2**, винаги имате **2 възможности**:

🌀 Както обикновено да вземете монетите (тук в някои случаи - короната) и да поставите кораба в тестето с изчистени карти. (Като за всяка 1 монета взимате карта от игралното тесте, както обикновено, а за всяка 1 корона местите маркера си с 1 позиция напред върху картата с трон.)

или

🌀 Да поставите картата с кораба пред себе си. Така добивате изображения на картата с кораба предмет, който може да използвате по-късно за мисия, експедиция или при ханджийката. За изпълнението на някои мисии се налага първо да съберете и после да изчистите карта/и с пиратите Арес.

Важно: и в двата случая получавате 1 допълнителна монета, ако притежавате търговец в цвета на кораба или капитан, мисионер, или заселник от това разширение.

За допълнителна информация за картите от това разширение, вижте стр. 19.

Кооперативната или соло игра приключват веднага, когато събитието *Край на месеца* ви насочи с пясъчния си часовник към карта 9. Играчът, разкрил *Край на месеца*, **приключва хода си веднага**. За да победите, трябва да сте изпълнили всички условия, указани на карта 9:

- Всяка мисия да е изпълнена от поне 1 играч.
- Колективно трябва да сте поставили поне толкова маркери върху мисиите, колкото е указано в условието.
- Колективно трябва да сте събрали поне толкова точки *Влияние*, колкото е указано в условието.

Ако изпълнявате всички тези условия успешно, вземете посочената до зелената отметка карта с история и прочетете края на главата на глас. Може да започнете нова игра със следващата глава. (В началото на следващата игра, върнете всички завършени глави в кутията.)



Ако не сте се справили, трябва да преиграете тази глава. Може да запазите игралното тесте в същия вид, с добавените карти. Върнете останалите игрални компоненти (наетите персонажи, картите с истории, монетите ви и т.н.) в съответните им тестета и рестартирайте играта. Може да започнете с **общо 3 допълнителни монети** при първото преиграване на тази глава. **Колективно** решете как да ги разпределите оптимално между играчите. При всеки следващ неуспех, може да разпределяте по още 3 монети. След 3 неуспеха, ще разполагате с 9 монети за разпределение между играчите. След като успешно завършите главата, започнете следващата без допълнителни дублиони! Приключението ви е успешно, когато завършите всички 5 глави.

Върховното постижение за успешно кооперативно приключение е да изиграете всички 5 глави последователно, без нито едно поражение.

Състезателният вариант приключва, когато 1 играч е достигнал поне **12 точки Влияние** и е изпълнил поне **2 мисии**, за да **открие трофея**, намиращ се на първия прозорец от картата с героя му. Никой не може да спечели, без да е разкрил своя трофей. Затова, като алтернатива на изпълняването на втора мисия, има специален ефект от пясъчния часовник за *Край на месеца*, който позволява да платите 8 монети, за да върнете най-левия маркер от картата с героя си в кутията.



Когато краят на играта се активира, доиграйте текущия рунд (така че всеки играч да е бил комендант еднакъв брой пъти). **Играчът, разкрил своя трофей и притежаващ най-много точки Влияние, печели.** Точките *Влияние* включват точки от: персонажи, експедиции и картата с трон. При равенство, играчът с най-малко маркери върху героя си печели. Ако и по това сте равни, печели играчът с най-много монети. Може да започнете нова игра със **следващата глава**.

Важно: Преди следващата глава, подгответе играта, както е описано в *Подготовката за игра*. Картите за игра, размесени с тези от базовата, остават в игралното тесте; не ги отделяйте след победа или загуба (освен ако не искате да играете базовата игра без това разширение). Тези карти може да имат значение за следващите глави.

Алтернативна състезателна игра

Ако вече сте завършили цялото приключение, може да продължите игрите си по следния начин: Оставете новите 39 карти за игра в тестето. При този вариант няма да четете карти с истории. Вместо това, от картите с истории, отделете 15-те карти с мисии, маркирани със звезда ★ в горния десен ъгъл. Размесете ги и изтеглете 4 от тях, поставяйки ги с лицето нагоре една до друга. Това са мисиите ви за играта.

Формирайте тестето със събития според таблицата на стр. 15. Поставете картата с номер 3 под тестето, вместо тази с номер 2. Тази карта ви дава възможност да върнете най-левия маркер от картата с героя си обратно в кутията в края на всеки месец, плащайки 10 монети. Няма други промени.

Разяснения по картите

Карти с герои

Веднага щом изпълните първата си мисия, премахнете най-ляво стоящия маркер от картата с героя си, за да отключите специалното му умение. То се използва, както това на персонаж или в добавка към него.

Грейс Мей Хлапето: ако в пристанището има 4 или по-малко карти и ходът ти приключи, поради изтегляне на 2 едноцветни кораба, получаваш 2 монети (ходът ти все пак приключва).

Жан-Жак Великолепния: при всяко изпълнение на експедиция, получаваш 2 корони.

Черната брада: същото като карта с моряк.*

Лейди Анна: същото като карта с госпожица*

Дон Фердинандо: същото като карта с търговец* (печелиш обаче 1 корона вместо 1 монета)

Офицер Скот: същото като карта с адмирал* (печелиш обаче 1 вместо 2 монети)

Пит Ландман Спретнатия: същото като карта с жълт търговец*

Дръзката Мери: Във **фаза 2: Търговия и наетане**, ако в **началото** на реда ти да взимаш карти от пристанището, то съдържа 3 или повече кораба, получаваш 1 монета.

Самюел Подледа: Получаваш еднократно 2 монети.

Томас Фишбърн: същото като карта със съгледвач* (виж по-долу)

* Въпреки че героят ти може да има същото умение като даден персонаж, той не се разглежда като такъв. Героят не може да замести персонаж при изпълняването на мисии, експедиции или поръчения.

Карти за игра



Пирати Арес (8x): Ако търгувате с пиратите Арес (доста деликатна ситуация), поставете кораба им в тестето с изчистени карти. Печелите

само 1 дублон. Алтернативно, може да поставите картата пред себе си. Така добивате предмет от пиратите - **ритуална книга** или **лечебни билки** - те може да ви потрябват по-късно в играта за мисия или експедиция.

Отделно, може да изчистите пиратите Арес, за да изпълните някои мисии.



Братята Тибук (3x): Сабите им служат за отблъскване на кораби, както тези на моряците и пиратите от базовата игра.



Съгледвач (5x): По време на **фаза 1** комендантът може да погледне най-горните 3 карти от игралното тесте по **веднъж**, за всеки свой съгледвач. След това той трябва да изчисти 2 от тях (без никакъв ефект) и да върне третата закрыта върху игралното тесте. После решава дали да разкрие още карти (знаейки коя е следващата) или да премине към **фаза 2**.



Капитан, Мисионер, Заселник (по 1 от всеки): Освен символа, нужен за експедиции, тези персонажи носят 1 **допълнителна**

монета, когато играчът търгува с **пиратите Арес** — независимо дали изчиства кораба им или го взима пред себе си, заради предмета.



Експедиции (3x): Новите експедиции се използват по същия начин като базовите.



Ханджийка (5x): Ако в **началото** на реда ви във **фаза 2** в пристанището има 4 или повече **персонажа**, независимо дали сте комендант или неактивен играч, получавате 1 **корона**. Може също така да продадете 1 **хляб** и/или 1 **ром**, на цената, посочена върху картата с ханджийката.



Данъци: Новите карти с данъци се използват по същия начин като тези от базовата игра, с тази разлика че засягат само играчи с 16 или повече монети.

Тези играчи трябва веднага да изчистят половината си монети (закръглено надолу). После играчът с най-малко точки **Влияние** получава 2 монети от игралното тесте (При равенство, всички изравнени играчи получават по 2 дублона, дори точките им **Влияние** да са 0.

Мисии

Всяка мисия показва какво трябва да извършите, за да бъде изпълнена. Ако преди числото има отрицателен знак, съответните карти трябва да се изчистят. В противен случай, е нужно само да ги притежавате за да я изпълните. Посоченият брой е минималният необходим; например може да имате повече саби от нужните за изпълнение на мисията.

Обикновено не е необходимо да изпълните мисията, веднага щом изпълните условията; може да го направите и по-нататък, ако решите.



Мисия 13: за да изпълни тази мисия, играчът трябва да плати 4 дублона и да има поне 1 мисионер.



Мисия 15: за да изпълни тази мисия, играчът трябва да притежава поне 2 саби и да изчисти 2 карти с пирати Арес.



Мисия 30: за да изпълни тази мисия, играчът трябва да е изпълнил поне 1 експедиция.



Мисия 40: за да изпълни тази мисия, играчът трябва да има поне 3 персонажа, струващи максимум по 3 монети всеки. Потенциалните намаления от госпожиците (и други подобни) не се зачитат.



Мисия 41: за да изпълни тази мисия, играчът трябва да изчисти 1 кораб на пиратите Арес с лечебни билки и 1 кораб с хляб.

За следващите 5 мисии трябва да решите **на момента** дали желаете да ги изпълните или не.



Мисии 33 и 34: тези 2 мисии може да се изпълнят само от коменданта. Ако в пристанището се разкрият поне 4 разноцветни кораба, комендантът може веднага да постави 1 маркер върху мисията. За мисия 34 трябва да плати също и 5 монети.



Мисия 50: когато на играч се налага да плати данъци, той трябва веднага да реши дали иска да постави 1 маркер върху мисията.



Мисия 51: тази мисия може да се изпълни само от коменданта. За да я изпълни, той трябва да спре след поставяне на 4-тата карта в пристанището. Трябва също така да заплати 5 монети и да вземе 1 карта по-малко от разрешените му, което най-често ще го остави без нито една.



Мисия 52: тази мисия може да се изпълни само от коменданта. За да я изпълни, той трябва да спре още след поставянето на 1-вата карта в пристанището. После може да постави 1 маркер на горната позиция от картата. Всеки маркер там не се брои за поставен върху мисия (важно за условията за победа). В който и да е бъдещ рунд, отново като комендант, пак трябва да спре след изтеглянето на първата карта в пристанището. Тогава може да премести маркера си от първата, върху втората позиция на картата. Маркерите на тази позиция вече се броят като поставени върху мисията.

Благодарности

Автор: Александер Пфистер | **Илюстрации:** Атанас Лозански за Fantasmagoria Creative | **Графичен дизайн:** Йенс Визе и Александър Геров | **Реализация:** Клаус Отмайер, Ирина Зайферт | **Превод:** Николай Дурков, Зара Райчева | **Редакция и оформление:** Леда Герова, Александър Геров

© 2021 Pegasus Spiele GmbH.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Фридберг, Германия. Всички права запазени.

Не се разрешава отпечатването или публикуването без разрешение на правила, компоненти или кутията.



Българско издание 2021
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД
онлайн магазин:
BigBag.bg

www.fantasmagoria.bg
София, ул. Лъвски рид 6
+359 895 61 88 10

kingdom@fantasmagoria.bg
facebook.com/fantasmagoria.bg
instagram.com/bigbag.bg/