

Перевод правил на русский язык осуществлен магазином настольных игр GaGaGames
www.GaGaGames.ru (812) 313-26-44

PIRATE'S COVE™

Paul Randles & Daniel Stahl

Перевод на русский язык: Дмитрий Гевейлер и Григорий Цыганчук
Оформление: Александр Шуйский

*A game
of swashbuckling
and daring!*

*For 3-5 players
ages 8 and above
60-90 minutes*

DAYS OF
WONDER

Легендарные просторы приключений и грабежа... Убежище пиратов и корсаров «Пиратская Бухта» занимает сердца и улы каждого молодого парня, который мечтает о жизни на море. Начав со скромной шлюпки, подобранной после шторма, ты начал свое путешествие к берегам островов Пиратской Бухты. Твои глаза наполнены образами будущих пиратских свершений, в твои легкие врывается соленый воздух Верхних Морей. Путешествие началось!

Комплекты

В коробке вы найдете:

- ◆ Игровая карта с изображенными на ней морями и островами Пиратской Бухты.
- ◆ 7 миниатюр пиратских кораблей (по 1 на каждого игрока и 2 черных корабля Легендарных Пиратов).
- ◆ 5 Табличек пиратского корабля и 5 Капитанских штурвалов (по 1 комплекту на каждого игрока).
- ◆ 5 деревянных Фишек славы (по 1 на каждого игрока).
- ◆ 12 Фишек силы (деревянные кольца – по четыре на каждого игрока).
- ◆ 112 иллюстрированных карт:
 - 60 карт сокровищ
 - 5 карт Легендарных Пиратов
 - 1 карта Королевского Флота
 - 42 карты Таверны (с изображением таверны на рубашке)
 - 4 карты Попугая
 - 7 карт Улучшений
 - 14 карт Сражения (8 Боевых карт и 6 карт Залпа)
 - 8 карт Событий
 - 9 карт Славы (5 номиналом 1, 3 номиналом 2 и 1 номиналом 3)
 - 4 пустых карты (по одной каждого вида: карта Легендарного Пирата, карта Событий, карта Залпа, Боевая карта)
- ◆ 44 дублона (золотых): 24 стоимостью 1 и 20 стоимостью 5
- ◆ Сундуки с сокровищами (коричневые деревянные кубики)
- ◆ 6 деревянных игральных кубиков
- ◆ 1 книга правил
- ◆ 1 карточка-памятка
- ◆ 1 ключ доступа к он-лайн играм Days of Wonder (на обратной стороне книги правил)



Сокровище



ПИРАТЫ



СОКРОВИЩА



- 1 Слава
- 2 Золото
- 5 Сокровища
- 0 Карта(ы) таверны



ТАВЕРНЫ



Событие



Слава



Попугай



Сражение



Улучшение



Пустая карта



Дублон (золотой)



Начало игры

Положите игровое поле
в центр стола

Перемешайте карты сокровищ, разделите
на 5 колод по 12 карт и положите каждую
на один из Внешних островов
(острова #1-5)



Перемешайте карты
Таверны и положите их
рубашкой вверх на соответствующую
метку на Острове Таверны.

Возьмите карты Легендарных Пиратов (с изображением
корабля на рубашке). Отложите карту Королевского
Флота, остальные карты перемешайте и положите
рядом с игровым полем

Каждый игрок в начале игры получает:

- ◆ Одну миниатюру пиратского корабля (выбранного им цвета)
- ◆ 4 Фишки силы и Фишку славы, которые соответствуют цвету выбранного им корабля
- ◆ 1 Табличку пиратского корабля
- ◆ 1 Капитанский штурвал
- ◆ 1 дублон стоимостью 5 и 4 дублона стоимостью 1
- ◆ 1 карту Таверны, которая берется с верха колоды на Острове Таверны

Примечание: При первой игре, сначала аккуратно извлеките дублионы и Капитанские штурвалы из печатных листов. Соберите штурвал: вытащите маленький центральный круг из штурвала и установите черную пластиковую стрелку на лицевой стороне штурвала (где нарисованы символы Внешних островов). Зафиксируйте стрелку при помощи небольшого кусочка черного пластика, который так же есть в комплекте. Если стрелка крутится слишком туго, слегка ослабьте крепление.

Каждый из игроков в ставит свою Фишку славы на изображение Веселого Роджера в начале дорожки славы, идущей по краю игрового поля.

В ходе игры, каждый раз, когда игрок получает очки славы, он должен немедленно продвинуть свою Фишку славы на соответствующее количество шагов вперед.

Каждый игрок кладет Табличку пиратского корабля перед собой. Затем он размещает Фишки силы на своем корабле. Начальные показатели каждого из кораблей – это вторая с лева позиция на Табличке пиратского корабля (начальная позиция отмечена значком черепа). После размещения Фишек силы игрок размещает свои дублионы рядом со своей табличкой.

Все оставшиеся дублионы и сундуки сокровищ закапываются на Острове Сокровищ (#6) в центре игрового поля.

Один из Черных кораблей Легендарного Пирата начинает игру пришвартованный около Острова Таверны, так что поместите его туда. Откройте первую карту Легендарных Пиратов из колоды и положите ее рядом с Черным кораблем.

Если вы играете вчетвером или впятером, то поместите второй Черный корабль на Остров Пушек (#4). Он пришвартован там. Достаньте вторую карту Легендарных Пиратов из колоды и положите ее рядом со вторым кораблем.

Теперь вы готовы начать свое плавание и стать самым знаменитым пиратом Карибов!



Цель игры

Твоя цель — плавать на острова Пиратской Бухты и стать самым знаменитым и ужасным пиратом, которого когда-либо видел мир! (Ну, или, по крайней мере, заслужить титул «Пират года» оказавшись лучшим среди всех прочих претендентов). Чтобы этого добиться, вам нужно искусно плавать, отчаянно сражаться и безжалостно грабить. Ты будешь зарабатывать славу побеждая в сражениях, закапывая золото и прочие сокровища, а также хвастая о своих подвигах в таверне. По окончании 12 месяцев (12 игровых ходов), пират, снискавший наибольшую славу, будет объявлен победителем и самым ужасающим пиратом Верхних морей.

Знай свой корабль

Перед тем как начать плавание в этих кишачих пиратами водах, каждый, стремящийся к победе, флибустьер должен подготовить свой корабль.

Мореходные качества и боеспособность корабля определяются уровнем его оснащения в четырех различных секциях корабля. Уровень этого оснащения обозначается Фишками силы.



– **Трюм**, который определяет как много сокровищ может быть погружено на корабль



– **Команда**, которая, совместно с пушками, показывает сколько кубиков ты будешь кидать в битве.



– **Пушки**, которые, под управлением команды, определяют сколько кубиков ты будешь кидать в битве.



– **Паруса**, которые влияют на скорость и маневренность корабля и, соответственно, на очередность хода игроков в битве.

Важно: В бою ты будешь кидать один кубик за каждый полный комплект: команда + пушка. Корабль с двумя пушками и тремя командами будет кидать только два кубика, также, как и корабль, снабженный тремя пушками, но лишь двумя командами по их обслуживанию. Только одновременное наличие трех пушек и трех команд по их обслуживанию позволит кидать три кубика в бою. (Подробнее смотри «Бой» - страница 6).

Оснасти его должным образом

В начале игры (еще до того, как был сделан первый ход), каждый пират получает возможность улучшить корабль по своему желанию. Можно улучшить любую или все секции корабля, заплатив указанную цену улучшения. Цена улучшения обозначена белой цифрой, нарисованной на переходе от текущего уровня оснащения к следующему. Используйте для оплаты улучшений, те дублоны, которые есть в вашем распоряжении. Искользованные дублоны отправляются из трюма на Остров Сокровищ. Цена улучшений суммируется, то есть, если вы улучшили паруса с пятого до седьмого уровня, то цена равна 1+2=3 золотых. Улучшение корабля в начале игры происходит скрытно. Никто из игроков до начала первого хода не знает об улучшениях, проведенных другими игроками.



Компас

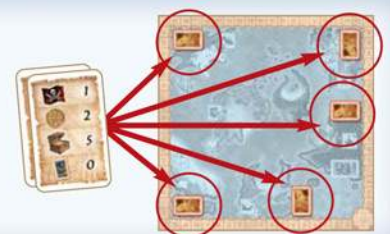
В ходе игры некоторые действия будут осуществляться в определенном порядке: события разыгрываются на каждом острове последовательно (начиная с острова #1 и заканчивая островом со знаком звезды). То есть действия разыгрываются по часовой стрелке.



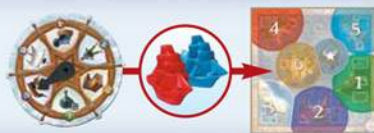
Ход игры

Игра заканчивается через 12 последовательных ходов (12 игровых месяцев). Тот, кто заработает большее количество очков славы, к концу игрового года будет объявлен победителем. Каждый ход разделен на шесть фаз:

1. Сокровища — переверните по 1 верхней карте Сокровищ на каждом Внешнем острове (#1-#5). То, что изображено на карте Сокровища — это награда за захват данного острова на этом ходу.



2. Навигация – Тайно выставите стрелку на вашем Капитанском Штурвале так, чтобы она указывала на остров, к которому вы хотите отправиться и разграбить. Все штурвалы открываются одновременно и корабли перемещаются согласно указанным направлениям.



Примечание: Действия в каждой из следующих трех фаз должны быть сделаны последовательно, начиная с острова Таверны и далее по часовой стрелке.

3. Сражение – решите исход боя на каждом внешнем острове, где присутствуют два и более корабля, и на Острове Сокровищ, если там брошен вызов Легендарному Пирату



4. Грабеж – разграбьте любой из внешних островов, который ваш корабль может занять. Получите то количество золота, сокровищ, Карт Таверн и пунктов славы, которое указано на карте Сокровища.



5. Улучшения – воспользуйтесь преимуществами улучшений доступных на острове, а именно:

◆ На Острове Таверны вы можете приобрести до 3 Карт Таверны, по цене 2 золотых за каждую.



◆ На Острове Корпусов, Корабельном Острове, Пушечном Острове или Острове Команды вы можете улучшать свой корабль соответственных секций по вашему желанию.



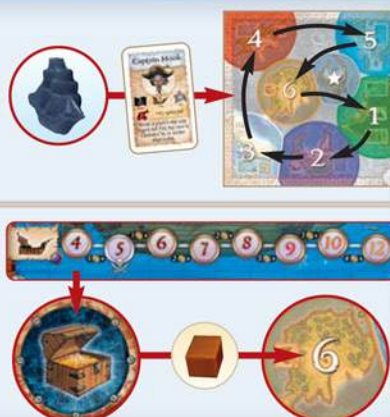
◆ На Острове Сокровищ вы можете закапывать сокровища и золото в обмен на славу (1 пункт славы за каждое сокровище или 3 золотых монеты) и/или улучшите одну любую секцию вашего корабля на 1 уровень за двойную стоимость.



◆ В Пиратской Бухте вы можете вытянуть 2 карты Таверны (или одну карту Таверны и 2 золотых) из колоды, а также починить свой поврежденный корабль.



6. Передвижение Черных кораблей и проверка сокровищ – передвиньте Черный корабль Легендарного Пирата на один остров по часовой стрелке. Пиратская Бухта защищена от посещений Легендарными Пиратами, поэтому, сразу после Острова Сокровищ, Легендарный Пират перемещается на Остров Таверны.



Битва

Пираты — вспыльчивые и завистливые ребята, поэтому у любого острова, к которому в один и тот же ход прибыло два или больше кораблей (включая других игроков, Королевский Флот и Легендарных Пиратов) происходит стычка. А точнее — эпическое морское сражение. Битва может вспыхнуть и на Острове Сокровищ, если игрок встретится с Легендарным Пиратом, находящимся там. Сражение считается выигранным, если вы нанесли достаточно урона, чтобы понизить одну из Фишек Силы оппонента до минимального уровня, либо если ваши оппоненты бегут с поля боя.

Порядок боя

Битвы разыгрываются по часовой стрелке, начиная с Острова Таверны.

Исход битвы определяется уровнем подготовки к битве и последующим обменом залпами.

1. Подготовка к битве — могут быть сыграны любые карты боя, доступные каждому из игроков.

2. Первый раунд стрельбы:

а. Самый быстрый корабль:

- стреляет по другому кораблю;
- или убегает в безопасную Пиратскую Бухту.

б. Второй по скорости корабль (если он не был разбит):

- стреляет по другому кораблю;
- или убегает в безопасную Пиратскую Бухту.

в. Игра продолжается описанным выше способом в порядке снижения скорости кораблей, до тех пор, пока каждый корабль не совершит залп или не сбежит с поля боя. Иногда корабли бывают разрушены (одна из Фишек Силы понижена до минимального уровня) еще до того как они смогут поучаствовать в битве.

3. Второй и все последующие раунды:

разыгрываются в той же манере (в порядке снижения скорости кораблей). Так продолжается до тех пор, пока все среди противостоящих кораблей не останется один, а все остальные будут критически повреждены (одна из Фишек Силы понижена до минимальной отметки) или убегут с поля боя.

Уровень Парусов в начале каждого раунда стрельбы определяет относительную скорость корабля, или, иными словами, определяют каким по счету будет ходить игрок. Таким образом, если Паруса корабля были повреждены, скорость корабля снижается, и в следующем раунде этот корабль, возможно, будет действовать позже.

Во всех фазах Битвы, Грабежа и Улучшений, корабль с наивысшей скоростью всегда действует первым. Если у двух или большего количества пиратов одинаковый уровень Парусов, каждый из них кидает кубик. Чей результат на кубике будет выше, тот и будет действовать первым. Этот же механизм используется для разрешения других спорных моментов в игре.

Подготовка к битве (по желанию)

Начиная с игрока с самым быстрым кораблем, игроки могут сыграть любую одну Карту Битвы из своей руки. При этом текст карты зачитывается вслух и эффект этой карты вступает в силу немедленно.



Следующий по скорости игрок может сыграть Карту Битвы из своей руки или пасовать. Далее ходит третий по скорости игрок и так далее.

Разыгрывание Карт Битвы происходит до тех пор, пока каждый участник битвы не спасует в этот ход. Таким образом, игрок может пасовать в один ход, а затем разыгрывать Карту Битвы (в следующий ход), если в тот ход, когда он пасовал, хотя бы один из сражающихся разыгрывал Карту Битвы.

Действия Карт Битвы длятся до конца боя. Они уходят в сброс в конце боя, вне зависимости от того, были сыграны их эффекты или нет.

Карты Битвы могут быть сыграны только на свой собственный корабль, но не на Королевский Флот или Легендарного Пирата.

Стрельба (залпы)

Если игрок решает произвести залп:

1. Он разыгрывает любую Карту Залпа до того как кинуть кубик. Эффект этой карты вступит в силу только после броска кубика. Затем карта сбрасывается, вне зависимости от того, была ли она разыграна успешно или нет. Эти карты так же не могут быть сыграны за Королевский Флот или Легендарных Пиратов.



2. Громко объявляет, чей корабль, и какую секцию выбранного корабля он собирается обстрелять. Корабли Легендарных Пиратов и Королевского Флота могут быть атакованы только по секции Трюм.

3. Кидает количество кубиков, равное меньшему из двух уровней Пушек и/или Команды. Каждый результат на кубике 5 или 6 — означает успешный выстрел. Атакованный корабль, после получения попадания, теряет один уровень в той секции, куда пришелся залп (потеря уровня обозначается перемещением Фишки Силы на одно деление влево. Это делается для обозначения полученного ущерба и снижения показателей).

Если Легендарный Пират или Королевский Флот присутствуют на острове и игрок выбирает сражение, он должен сначала сразиться с ними, и только после этого сможет перейти к битве с другими игроками (если те еще не покинули остров).

Если атакованная секция содержит карту попугая или улучшения, то эта карта поглощает первые два повреждения данной секции. После первого попадания карта переворачивается рубашкой вверх, чтобы обозначить повреждение. После второго попадания карта сбрасывается. Только после сброса этой карты, новые попадания начинают передвигать Фишку Силы (сдвигая ее влево).

Карты Залпов никогда не могут быть сыграны в пользу Королевского Флота. Легендарные Пираты так же не могут разыгрывать никаких карт (они и без этого достаточно сильны).



Бегство

Иногда осмотрительность лучше доблести. Во время своего хода в бою, пират может решить сбежать из битвы в Пиратскую Бухту. Если корабль был поврежден в этом бою, до того, как сбежать – все остальные игроки, оставшиеся на острове, получают по 1 очку славы.

Если корабль сбегает в Пиратскую Бухту до того, как он был поврежден (т.е. ни одна из его Фишек Силы не была сдвинута влево), капитан этого судна рискует возможностью мятежа. Он бросает один кубик, и если результат на кубике равен единице, то случается бунт на корабле. Команда, уставшая работать на трусливого капитана, бунтует и захватывает корабль. Игрок теряет все свои золотые и сокровища на борту, а капитана заставляют «прогуляться по рею» (-2 очка славы).

Легендарные Пираты и Королевский Флот никогда не убегают.

Вынужденное отступление

Если любая одна из секций корабля получает столько повреждений, что Фишка Силы сдвигается на самый нижний уровень, корабль больше не может продолжать сражение. Чтобы спасти свою команду, капитан должен немедленно отправиться в Пиратскую Бухту для отдыха и починки.

Разбитый корабль приносит всем оставшимся на острове игрокам по 1 очку славы.

Внимание: Медленный корабль может быть разбит еще до того, как его капитан получит возможность поучаствовать в бою.

Зоны безопасности

Никаких сражений игрок-против-игрока на Острове Сокровищ

Среди игроков-пиратов существует давнее джентльменское соглашение никогда не сражаться на Острове Сокровищ.

Тем не менее, Легендарные Пираты, такие как Черная Борода, не являются джентльменами: они попытаются потопить любого, кто будет поблизости, вне зависимости от местонахождения.

Местонахождение Острова Сокровищ – секрет, известный лишь среди пиратов, поэтому Королевский Флот никогда там не появится

Никаких сражений в Пиратской Бухте

Пиратская Бухта – это пустынный берег, где не за что сражаться. Никаких битв здесь не происходит и кроме пиратов-игроков никаких кораблей здесь не появляется.

★ Носит очки ★

Пират **ПОЛУЧАЕТ** славу за каждое из следующих действий:

- ◆ Побеждая в сражениях (по 1 очку славы за каждого побежденного или сбежавшего, после получения попадания, игрока)
- ◆ Разграбивая острова (получает столько очков славы, сколько написано на Карте Сокровищ)
- ◆ Побеждая Легендарных Пиратов и Королевский Флот (награда указана на карте)
- ◆ Закапывая сокровища (1 очко славы за каждое) и золото (1 очко славы за каждые 3 золотых)
- ◆ Собирая Карты Славы

Пират **ТЕРЯЕТ** славу за следующие действия:

- ◆ «Прогулка по рею», после бунта на корабле (-2 очка славы)
- ◆ Если его попугай был убит (-2 очка славы) или потерян (-1 очко славы). Подробнее смотри на стр. 10

Конец игры

В конце 12 месяца (раунда) все Карты Сокровищ уйдут с острова; Каждый игрок затем открывает свои Карты Славы и двигает свою Фишку Славы на соответствующее количество делений. Все сокровища и золотые монеты, которые не были закопаны на Острове Сокровищ, потеряны и не приносят славы.

Пират с наибольшим количеством очков славы объявляется победителем и самым ужасающим пиратом во всех Верхних Морях!

Если два или более игроков оказались на первом месте (т.е. набрали равное количество очков славы), то они должны сражаться насмерть (в игре, разумеется). В последнем морском сражении станет ясно, кто же достоин титула самого знаменитого пирата.

Теперь вы готовы к путешествию! Поднять паруса! Полный вперед!

Опытные капитаны и те кто хочет улучшить свои знания местных законов и правил, должны обратиться к (не)известному Справочнику по Пиратской Бухте, который начинается на следующей странице, прежде, чем направляться в Верхние Моря.



Карта Острова Бутики и окружающих её островов



Остров Пушек

Можно улучшить Пушки корабля на столько уровней, сколько вы можете оплатить. Также вы можете разыграть карту улучшения, если захотите.



Остров Сокровищ

Можно закопать сокровища с корабля и получить по 1 очку славы за каждое, а также закопать золото по курсу: 1 очко славы за каждые 3 золотых.

Также можно улучшить одну любую секцию корабля на один уровень за двойную стоимость. К примеру, если на Острове Сокровищ вы захотите улучшить паруса с 5 до 6, то вы заплатите $1 \times 2 = 2$ золотых. После этого вы не сможете улучшать эту секцию корабля дальше, также как и улучшать другие части корабля.

Улучшение

Стоимость улучшения указана маленькими белыми цифрами, расположенными между текущим и следующим уровнем. Чтобы улучшить секцию корабля сразу на несколько уровней, нужно заплатить суммарную стоимость улучшений. Чтобы улучшить ваши паруса сразу с 5 до 7 уровня, необходимо заплатить $1+2 = 3$ золотых. Улучшение корабля не обязательно, за исключением разбитых кораблей в Пиратской Бухте (см. Пиратскую Бухту на соседней странице). Так что когда и на сколько уровней улучшаться решать исключительно вам.



Остров Сокровищ

Можно улучшить Паруса корабля на столько уровней, сколько вы можете оплатить. Также вы можете разыграть карту улучшения, если захотите.





Остров Команды



Можно улучшить Команду корабля на столько уровней, сколько вы можете оплатить. Также вы можете разыграть карту улучшения, если захотите.

Пиратская Бухта



Возьми 1 Карту Таверны и 2 золотых, или 2 Карты Таверны. Если твой корабль был разбит в бою, ты обязан починить его, заплатив 2 золотых за каждую разбитую секцию корабля. После этого нужно передвинуть маркер силы чинившейся секции на вторую позицию слева.

Если в результате битвы было разбито сразу несколько секций корабля, то вам необходимо починить их все. Если для этого у вас не хватает золотых, то вы все равно чините все поврежденные секции, но ни золота, ни карт Таверн вы не получаете.

Остров Таверны



Можно купить до 3 карт Таверны по цене 2 золотых за каждую. Также вы можете разыграть карту улучшения, если захотите.

Остров Трюма



Можно улучшить Трюм корабля на столько уровней, сколько вы можете оплатить. Также вы можете разыграть карту улучшения, если захотите.



Жаверна и её карты



Таверна на Острове Таверны – самый известный притон во всех Верхних Морях. Это место, где можно выменять что-нибудь, выпить кружечку рома, а также услышать (или рассказать) пару баек про русалок и прочих диковинных животных.

Каждый визит на Остров Таверны дает посетителю возможность купить Карты Таверны по цене 2 золотых за штуку. Также пираты иногда будут получать Карты Таверны в результате грабежей на островах или в Пиратской Бухте. Если колода Карт Таверны закончилась, перемешайте сброс и сбейте новую колоду.

Есть 6 различных типов Карт Таверны:

- ◆ а. Карты Попугая
- ◆ б. Карты Улучшений
- ◆ в. Карты Событий
- ◆ г. Боевые карты
- ◆ д. Карты Залпов
- ◆ е. Карты Славы

а. Карты Попугая



Очень редко, в Таверне можно найти старого мудрого попугая, который ищет себе нового хозяина. Проведя много лет на плече довольно примечательного пирата, эта птица узнала несколько очень важных секретов. Возможно, он поделится этими секретами с новым хозяином в обмен на редкий глоточек рома и пару хороших проклятий.

Каждый из четырех попугаев обладает специфическим знанием и сможет помочь вам в определенной части вашего корабля (пушка, команда, трюм и паруса), что обозначено соответствующим значком на Карте Попугая.

- ◆ Попугай Капитана Флинта - ты можешь перевозить неограниченное количество сокровищ.
- ◆ Попугай Джона Сильвера - Всегда кидай 6 кубиков в бою. Попугай Джона Сильвера заменяет эффект Боевой карты «Атака на Абордаж».
- ◆ Попугай Билли Бонса - Всегда стреляй из всех имеющихся у тебя пушек. Попугай Билли Бонса заменяет эффект Боевой карты «Атака на Абордаж».
- ◆ Попугай скваера Трилони – добавляет +20 к твоей скорости.

Карты Попугая начинают действовать сразу же, как только были вытянуты из колоды. Помести Карту Попугая на соответствующее поле своей Карты Корабля.

На одном корабле может быть только один попугай. Если ты получаешь еще одну Карту Попугая, ты можешь отпустить того попугая, который у тебя есть (заплатив за это 1 очко славы) и забрав себе нового. Если ты этого не делаешь, замешай не использованную карту попугая обратно в колоду. Если ты скидываешь Карту Попугая, это не означает, что ты сможешь тянуть еще одну.

Попугай получает повреждения в бою, когда та секция, к которой он прикреплен (обозначена специальным значком на Карте Попугая), получает повреждения. После первого попадания попугай ранен и его карта переворачивается рубашкой вверх. После второго попадания попугай убит, его хозяин теряет 2 очка славы и Карта Попугая отправляется в сброс (мертвые попугаи не болтают).

Если попугай прикреплен к секции, которая улучшена Картой Улучшения (смотри далее), Карта Улучшения поглощает ущерб в первую очередь. Попугаи достаточно умны, чтобы находить укрытие.

Если попугай был ранен в бою, но дожид до победы или успешного бегства в Пиратскую Бухту, он автоматически излечивает все свои раны. Положите его карту лицевой стороной вверх в Фазу Улучшения.

б. Карты Улучшения



Многие из аборигенов внешних островов стали мастерами-ремесленниками за годы трудов. Такие мастера способны изготовить поистине легендарные корабли. Как только Карта Улучшения была положена на какую-либо секцию корабля, она делает ее необычайно крепкой.

Карты Улучшения могут быть сыграны в Фазу Улучшения. Для этого карта выкладывается на ту секцию корабля, которую вы хотите защитить. Карта Улучшения может быть сыграна на любом из островов.

На каждом корабле может быть только одна Карта Улучшения одновременно. (Вариант правил: Игроки могут договориться использовать более, чем одну Карту Улучшения на каждом корабле, но должны договориться не использовать более одной такой карты для каждой отдельной секции корабля).

В любом бою, Карта Улучшения поглотит первые два повреждения, нанесенные защищенной им секции корабля. После первого попадания, улучшение повреждено. Для того, чтобы это обозначить, переверните карту улучшения рубашкой вверх. После второго попадания улучшение разрушено окончательно, и карта улучшения отправляется в сброс.

Поврежденная, но не уничтоженная Карта Улучшения может быть восстановлена. Для ее починки, необходимо заплатить 1 золотой в Фазу Улучшения. После этого вы можете перевернуть карту улучшения лицевой стороной вверх.

Если Карта Улучшения и Карта Попугая прикреплены к одной и той же секции корабля, то Карта Улучшения всегда получает повреждения раньше, чем Карта Попугая во время боя (попугай достаточно сообразителен, чтобы прятаться во время боя)!

6. Карты Событий



Жизнь пирата полна тягот и сюрпризов и количество карт Событий отражает изменчивое море, в котором проходит большая часть жизни каждого пирата. Эти карты:

◆ Любящее прощание (A fond farewell)

Играется в конце Фазы Навигации, даже после Карты Перехвата Королевского Флота. Эта карта позволяет вам переместиться к любому не занятому острову или к Острову Сокровищ. Эта карта также отменяет эффекты любых карт Сообщества (Consort) сыгранных на ваш корабль.

◆ Сообщество (Consort)

Играется в конце Фазы Сокровищ. Игрок по вашему выбору должен поделиться половиной сокровищ, которые у него есть на этот ход, с вами. Это включает Сокровища, Славу, Золото и Карты Таверны. Округление, при распределении, идет в вашу пользу. Если в этот ход игрок, с которым вы хотите быть в сообществе, отправляется на Остров Сокровищ, чтобы закопать Золото или Сокровища вы делите с ним Славу, которую он за это получает.

◆ Гнездо Вороны (Crow's nest)

Играется в начале Фазы Навигации, до того, как игроки выбрали к каким островам они хотят отправиться. Вместо того чтобы навигация происходила скрытно и одновременно, каждый игрок в открытую выставляет на Штурвале Капитана тот остров, куда он отправится. Стрелки на Штурвале Капитана выставляются по очереди по часовой стрелке. Первым указывает остров тот, кого выбрал игрок, разыгравший карту Гнездо Вороны.

◆ Продолжение на счет (Going on the account)

Эта карта разыгрывается в Фазу Улучшения с любого острова (включая Остров Таверны, Остров Сокровищ и Пиратскую Бухту). Вы можете улучшить одну любую секцию вашего корабля на один уровень выше бесплатно.

◆ Занимающаяся каперством комиссия (Privateering commission)

Эта карта разыгрывается в Фазу Улучшения с любого острова (включая Остров Таверны, Остров Сокровищ и Пиратскую Бухту). Вы можете улучшить одну любую секцию вашего корабля на один уровень выше бесплатно.

◆ Перехват Королевского Флота (Royal Navy Intercept) x 2

Играется в конце Фазы Навигации, после того как игроки объявили острова к которым они отправятся в этот ход. Отправьте Королевский Флот к одному из Внешних Островов по вашему выбору. Королевский Флот никогда не найдет Остров Сокровищ и Пиратскую Бухту, поэтому отправить их туда нельзя. Королевский Флот всегда бросает 4 кубика во время атаки; должен получить 4 повреждения, прежде, чем будет потоплен; имеет показатель Парусов равный 20; и приносит 4 Очка Славы, если побежден. В этот ход Королевский Флот не может быть отправлен к острову, занятому игроком, сыгравшим эту карту.

◆ Секретная Карта (Secret map)

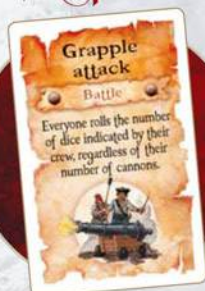
Играется в конце Фазы Сокровищ. Киньте один кубик и разместите Сундук с сокровищами на том острове, чей номер соответствует цифре на кубике. Если на кубике выпало 6 – перебросьте кубик заново. Если вы захватите обозначенный Сундуком остров в следующий ход, удвойте числовое значение любого сокровища, полученного с этого острова.



Карты Валлов и Боевые Карты

Пираты и флибустьеры всегда были отчаянными бойцами. Есть два вида карт, которые можно сыграть во время битвы. Это Боевые Карты и Карты Залпов. Боевые карты должны быть сыграны в свой ход (только одна за один ход), в очереди от самого быстрого к самому медленному кораблю. Они оказывают влияние на протяжении всего боя. Карты Залпов должны быть сыграны непосредственно перед залпом и будут влиять только на этот залп.

г. Боевые Карты



- ◆ **Остановка! (Avast belay!)**
До конца битвы никем не может быть сыграно никаких других карт, включая любые залпы. Карты, сыгранные ранее карты Остановка, в этот бой не отменяются и продолжают оказывать эффект до конца битвы.
- ◆ **Попутный ветер! (Blow me down!) x 2**
До конца битвы получите бонус +6 к вашему текущему значению Парусов. Две карты «Попутный ветер!» могут быть сыграны для увеличения результата, если их разыгрывает один и тот же игрок (тогда итоговый бонус будет равен +12).
- ◆ **Абордаж (Grapple attack) x 2**
До конца этой битвы каждый из игроков кидает в бой количество кубиков равное значению Команды на его корабле (количество Пушек, таким образом, не имеет значения). Попугай Билли Бонса и Джона Сильвера отменяют эффект карты абордажа для своих обладателей.
- ◆ **Дымовая завеса (Smoke screen) x 2**
До конца битвы в вас могут попасть, только выкинув 6 на кубике.
- ◆ **Сокровища – за борт! (Treasure over board)**
До конца этой битвы получите +2 к текущему значению Парусов, за каждое Сокровище, выброшенное из трюма за борт. Сбросьте на эту карту столько сокровищ, сколько хотите, и за каждое получите +2 к значению Парусов. В конце битвы сбросьте эту карту и верните все Сокровища с нее на Остров Сокровищ.



д. Карты Валлов



- ◆ **Стрельба крупной картечью (Grapeshot attack) x 2**
Только для следующего залпа: результат 3, 4, 5 или 6 означают попадание по врагу. Однако после этого ваши Пушки получают 2 повреждения. Если это сводит значение Пушек до минимальной отметки вам необходимо отправиться в Пиратскую Бухту для починки. Стрельба крупной картечью замещает эффект Дымовой завесы вашего оппонента. Будьте осторожны при использовании Стрельбы крупной картечью, если на вашем корабле есть попугай Джона Сильвера и он не защищен Картой Улучшения. Шок от залпов убьет вашего попугая, почем зря (т.к. первые 2 повреждения, при отсутствии Карты Улучшения получит именно Карта Попугая).
- ◆ **Пороховая бочка (Powder keg) x 2**
Только для следующего залпа: любое попадание наносит 1 повреждение КАЖДОМУ кораблю в бою (включая ваш!). Таким образом, 3 одновременных попадания при броске 5 кубиков, нанесут 3 повреждения Трюму всех кораблей присутствующих в бою! Этот эффект складывается с повреждениями кораблю, по которому был осуществлен залп, если залп был нацелен в Трюм (т.е. в данном примере этот корабль получит 6 повреждений). Эта карта может быть сыграна в любой момент, а не только в свой ход (даже в тот момент, когда другой игрок разыграл свою Карту Залпа, но до того, как он кинул кубики). Опытные пираты стараются не использовать Пороховую Бочку, до самого последнего момента, и используют ее только будучи в отчаянном положении: например, битве одновременно с Легендарным Пиратом и Королевским Флотом они идут на этот рискованный маневр. Если вы владелец попугая Капитана Флинта, дважды подумайте, прежде, чем использовать эту карту: возможно это отправит вашего попугая на тот свет.
- ◆ **Залп Шести пушек (Six Gun Salute) x 2**
Только для следующего залпа: любое попадание наносит повреждение одновременно всем секциям вражеского корабля. Однако после этого пушкам необходима перезарядка в течении одного хода они не могут стрелять. Пропусти свой следующий залп.

е. Карты Славы



Пират не пират без пары-тройки бутылок рома. Команда не команда без старого доброго хита «Йо-хо-хо и бутылка рома!», а добыча не добыча, если хотя бы ее малую часть не потратить в портовой таверне.

Таким образом, Кварта Виски символизирует именно ту часть пиратской жизни, что связана с байками и рассказами (в нашем случае с пиратской Славой). Карты Славы остаются на руках у игроков до конца игры. В конце игры эти карты сбрасываются, и игроки продвигают свои Фишки Славы на соответствующее количество шагов вперед.

Королевский Флот



Королевский Флот патрулирует эти воды, пытаясь поддерживать безопасность торговых кораблей... Если кто-то из других игроков наведет их на твой след, то ты можешь обнаружить их горячий интерес к твоему драгоценному грузу!

Если более одного игрока находится близ острова к которому прибывает Королевский Флот, игроки должны сначала победить Королевский Флот или сбежать с поля боя, и только после этого выяснять отношения друг с другом.

Игрок, который использует Перехват Королевского Флота (Royal Navy Intercept) или Занимающуюся каперством комиссию (Privateering commission) всегда бросает кубик за Королевский флот и решает кого из оппонентов атаковать сначала, а кого потом, если оппонентов несколько. Королевский Флот не может быть отправлен на остров, который занят тем игроком, который их отправил.

Королевский Флот может быть атакован только в Трюм, и выдержит 4 попадания, прежде чем будет побежден. Победа над Королевским Флотом принесет победителю 4 очка Славы, которые будут разделены поровну между всеми участниками битвы, которые продолжали сражаться к моменту победы (кто сбежал с поля боя до этого – ничего не получит). Те очки славы, которые не могут быть распределены поровну – не достаются никому и сгорают.

Королевский Флот не может использовать Боевые Карты, однако может быть подвержен влиянию Боевых Карт сыгранных другими игроками. Они не могут сбежать с поля боя или сражаться против Легендарного Пирата.

При любом исходе сражения (победа или поражение) Королевский Флот убирается с игрового поля.

Легендарные Пираты

Известные пираты прошлого бороздят морские просторы близ Пиратской Бухты. Иногда вы можете случайно (или сознательно) оказаться с ними на расстоянии пушечного выстрела. Это зачастую ведет к серьезным неприятностям, так как Легендарные Пираты могут быть сильными противниками.

Если в конце Фазы Навигации вы причалили к тому же острову, что и Легендарный Пират, вам придется столкнуться с ним в битве. С каким именно пиратом вам придется сразиться обозначено Картой Легендарного Пирата, которая прикреплена к тому из Черных Кораблей Легендарного Пирата, который находится на одном с вами острове.

Легендарные Пираты сражаются в соответствии с характеристиками, указанными на их карте. Легендарные Пираты могут быть атакованы только в Трюм. Во время битвы вам необходимо учитывать, сколько повреждений уже нанесено Трюму (при помощи кубика или Сундуков сокровищ). Как

только будет нанесено достаточное количество повреждений – корабль считается потопленным. Если Легендарный Пират побеждает всех игроков на острове, его корабль автоматически полностью починен и готов к новым сражениям.

Известные пираты прошлого бороздят морские просторы близ Пиратской Бухты. Иногда вы можете случайно (или сознательно) оказаться с ними на расстоянии пушечного выстрела. Это зачастую ведет к серьезным неприятностям, так как Легендарные Пираты могут быть сильными противниками.

Если в конце Фазы Навигации вы причалили к тому же острову, что и Легендарный Пират, вам придется столкнуться с ним в битве. С каким именно пиратом вам придется сразиться обозначено Картой Легендарного Пирата, которая прикреплена к тому из Черных Кораблей Легендарного Пирата, который находится на одном с вами острове.

Легендарные Пираты сражаются в соответствии с характеристиками, указанными на их карте. Легендарные Пираты могут быть атакованы только в Трюм. Во время битвы вам необходимо учитывать, сколько повреждений уже нанесено Трюму (при помощи кубика или Сундуков сокровищ). Как только будет нанесено достаточное количество повреждений – корабль считается потопленным. Если Легендарный Пират побеждает всех игроков на острове, его корабль автоматически полностью починен и готов к новым сражениям.

Сражение Легендарного Пирата с несколькими игроками:

Игроки должны потопить корабль Легендарного Пирата до того как сражаться друг с другом или могут сбежать с поля боя.

Каждый корабль на острове, включая корабль Легендарного Пирата, стреляет один раз за раунд, начиная с самого быстрого и далее по степени снижения скорости. Первую атаку Легендарный Пират проводит по игроку, чей корабль является самым быстрым. Вторая атака проводится по игроку со вторым рейтингом скорости и так далее. После атаки самого медленного игрока, Легендарный Пират атакует всех по второму разу, следуя тем же правилам, но перед началом второго круга атаки очередность меняется в соответствии с изменениями скорости кораблей. Битва продолжается до тех пор, пока корабль Легендарного Пирата не будет потоплен, либо все игроки не будут разбиты или сбегут с поля боя.

Если корабль Легендарного Пирата потоплен, игроки получают очки Славы, которые будут разделены поровну между всеми участниками битвы, которые продолжали сражаться к моменту победы (кто сбежал с поля боя до этого – ничего не получит). Те очки славы, которые не могут быть распределены поровну – не достаются никому и сгорают. После этого сражение продолжается между игроками до тех пор, пока на острове не останется только один корабль.

Вот обзор тех Легендарных Пиратов, которых можно встретить в водах Пиратской Бухты:



◆ Эдвард Тич «Черная Борода»



Мощные пушки, огромная скорость и крепкий трюм делают «Черную Бороду» одним из самых страшных оппонентов во всех Верхних Морях.

В бою: «Черная Борода» кидает 6 кубиков против Трюма других пиратов в бою, атакуя игрока с наибольшим количеством пушек в первую очередь. Его Трюм выдержит восемь попаданий, прежде, чем корабль пойдет ко дну. Уровень Парусов равен 24. Победа над «Черной Бородой» приносит 6 очков Славы.

◆ Летучий Голландец



Команда скелетов на этом знаменитом Корабле-Призраке дает ему особые укрепляющие силы. Если Летучий Голландец был поврежден в бою, он восстанавливает до 2 очков Трюма в конце каждого раунда (после того, как все корабли выстрелили по одному разу), до того как будет потоплен. Тем не менее Летучий Голландец никогда не может превысить максимальное значение трюма 5, а так же восстановить очки Трюма, потерянные в предыдущие раунды.

В бою: Пушки – 4 кубика против Команды (атакует игрока с наибольшей Командой в начале). Трюм – 5 пунктов, восстанавливает до 2 пунктов каждый раунд. Паруса – 16. Очки славы -6.

◆ Капитан Хук



Безжалостно комичный и обслуживаемый случайной командой корабль Капитана Хука, скорее непредсказуемый и

иногда смешной враг. Даже когда Капитан Хук промахивается во время атаки, этот выстрел может повредить любой другой присутствующий на острове корабль (только один). Когда Капитан Хук стреляет по одному из игроков, остальные игроки выбирают себе цифру от 1 до 4. Цифра выбирается по очереди по часовой стрелке, начиная с игрока слева от атакованного игрока. Если Капитан Хук промахивается в своей атаке, снаряд попадает в того игрока, чья цифра выпала на кубике.

Промахи Капитана Хука не оказывают влияние на Черные корабли, Корабль Королевского Флота и корабли, находящиеся на других островах.

В бою: Пушки – 3 кубика против Трюма (атакует игрока с наибольшим Трюмом в первую очередь). Трюм – 5 пунктов. Паруса – 18. Очки славы – 3.

◆ Энн Бонни и Мэри Рид



Две единственные женщины в истории пиратства, Бонни и Рид сражаются, посылают проклятия и ругаются так же хорошо, как и любой мужчина. Любое попадание Бонни и Рид наносит повреждение всем секциям корабля.

В бою: Пушки – 3 кубика против всех секций корабля (атакует игрока с самым высоким уровнем Парусов в первую очередь). Трюм – 5 пунктов. Паруса – 22. Очки Славы – 6.

◆ Какафуэго



Один из самых больших кораблей с сокровищами, которых когда-либо был захвачен. Был так назван испанской командой за огромное количество сокровище и почти преступное отсутствие каких-либо пушек.

Какафуэго беззащитен. Пираты-игроки сражаются между собой за право обчистить трюм этого огромного корабля сокровищ, но никто точно не знает как много сокровищ им удастся унести, когда битва будет выиграна. Победитель кидает кубик и получает столько очков Славы, сколько выпало на кубике.

Используйте карты



Используйте пустые карты для того, чтобы создать новых Легендарных Пиратов, Карты Залпов, Карты Событий и Боевые Карты по вашему желанию. Свои лучшие изобретения можете отправить на форум по адресу www.piratescovegame.com



Online Play

Here is your Days of Wonder unique Online Access Number.

Перевод на русский язык: Дмитрий Гевейлер и Григорий Цыганчук
Оформление: Александр Шуйский

To use it, simply visit: www.piratescovegame.com and click on the New Player Signup button on the home page. Then just follow the instructions to discover variants, discussion forums, additional cards and online version of our games.

You can also learn about other Days of Wonder games or visit us at: www.daysof wonder.com

Credits

Game design by Paul Randles and Daniel Stahl

in memoriam Paul Randles

With special thanks to Katty Peppermans,
Brian Lewis, and Bruno Faidutti

License made possible by Carsten Albrecht and Amigo Spiel

"Muting" rule inspired by BGG variant from Steve Weeks

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Bibliography: Rafael Sabatini *Captain Blood*;
Robert Louis Stevenson *Treasure Island*;
The Woodsworth Dictionary of Pirates by Jan Rogozinski.

© 2004 Days of Wonder, Inc.
199 First Street, Suite 340, Los Altos, CA 94022

www.daysof wonder.com

Days of Wonder and Pirate's Cove are trademarks of Days of Wonder, Inc. All rights reserved.

