

Олександр Невський
Олег Сидоренко

ПРАВИЛА

IOGAMES



http://iogames.ua/pirates_7_seas.html

ВІДЕО-ВЕРСІЯ
ПРАВИЛ ГРИ

КОМПОНЕНТИ

- ✂ ІГРОВЕ ПОЛЕ
- ✂ ПОЛЕ ДЛЯ ПІДРАХУНКУ ПО
- ✂ 28 КАРТ ПЕРСОНАЖІВ
- ✂ 31 КАРТА ПРИГОД
- ✂ 60 КАРТ ЗДОБИЧІ

- ✂ 6 ЖЕТОНІВ ЧОРНИХ МІТОК
- ✂ 12 ЖЕТОНІВ РИТУАЛІВ
- ✂ 4 ЖЕТОНІ КОРСАРІВ
- ✂ 4 ЖЕТОНІ 40 СКРИНЬ
- ✂ 30 ЖЕТОНІВ ІНЬ-ЯНЬ

- ✂ ПЛАНШЕТ ЛІНІЙКА
- ✂ ПЛАНШЕТ ДЛЯ КАРТ ПРИГОД
- ✂ 4 ФІШКИ ГРАВЦІВ
- ✂ ФІШКА ПЕРШОГО ГРАВЦЯ
- ✂ ФІШКА ОСТАННІХ РАУНДІВ
- ✂ 44 КУБИКА

ДЕТАЛЬНІШЕ ПРО КОМПОНЕНТИ

ІГРОВЕ ПОЛЕ

Ігрове Поле — це внутрішня сторона верхньої частини коробки.

Примітка: Вкладіть аркуші із зображенням океану в кришку коробки.

ПОЛЕ ДЛЯ ПІДРАХУНКУ ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК І ФІШКИ ГРАВЦІВ

Поле для підрахунку переможних очок (далі в тексті **ПО**) — це зовнішня сторона нижньої частини коробки. На цьому Полі розміщуються фішки гравців, жетони Ритуалів, Корсарів, Чорних міток і 40 скринь, а також кораблі-охоронці.

ПЕРСОНАЖІ

Протягом гри гравці користуються послугами різних Персонажів: **Корабел**, **Губернатор**, **Капітан**, **Абориген**, **Шаман**, **Торговець**, **Картограф**. Своєчасний вибір правильного Персонажа — це один із ключових моментів на шляху до успіху та багатства.



ПРИГОДИ

Протягом гри гравці викладатимуть із руки карти Пригод. У такий спосіб розігруватимуться дії Персонажів Капітан, Абориген або Шаман. Колода карт Пригод складається з карт **Караван**, **Порт**, **Прокляття**, а також карти **Завершення Пригод**.



Підготуйте колоду карт Пригод:

- ✂ відкладіть карту Завершення Пригод;
- ✂ перетасуйте карти сорочкою догори;
- ✂ відрахуйте чотири карти Пригод, п'ятою зверху покладіть карту Завершення Пригод, а карти, що залишилися, розмістіть зверху — колода готова.

ЗДОБИЧ

Колода карт Здобичі складається з карт **Товарів** та карт **Трофеїв**. Пірати здобувають Товари — **Ром**, **Кава**, **Фрукти** та Трофеї — **Талісмани**, грабуючи Каравани. Пірати завантажують Товари на свої Кораблі, доправляють їх у Порти, продають їх там, і таким чином заробляють скрині із золотом. Трофеї відразу ж приносять піратам жетони Ін-Янь, а в кінці гри — ще й переможні очки.



ПЛАНШЕТ ДЛЯ КАРТ ПРИГОД

На Планшеті для карт Пригод розміщуються відповідні карти.

Порт **Піратська Бухта**, в якому лише Ром користується **підвищеним попитом**, є стартовим і вже зображений на планшеті для карт Пригод.



ЧОРНІ МІТКИ

У кінці гри Чорні Мітки негативно впливають на кількість ПО.



РИТУАЛИ І ЖЕТОНИ ІНЬ-ЯНЬ

Протягом гри гравці отримують жетони Інь-Янь, які використовують для проведення різноманітних Ритуалів.



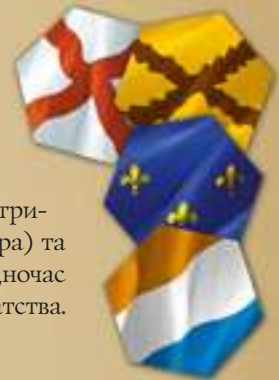
ПЛАНШЕТ ЛІНІЙКА

Порядок Персонажів, зображених на Лінійці, вказує гравцям на черговість розігрування дій протягом раунду. Також Лінійка використовується для розв'язання спірних ситуацій під час Пригод Піратів..



КОРСАРИ

Жетони Корсарів — це прапори чотирьох морських держав: Англії, Іспанії, Франції та Голландії. Протягом гри Пірат може податися в Корсари однієї з цих країн. Тоді гравець отримує прапор відповідної країни (жетон Корсара) та всі Кораблі від Губернатора безкоштовно. Водночас він отримує і Чорну Мітку від Піратського Братства.



КУБИКИ

Кубики виконують роль Кораблів. Чотири червоних кубика — це Кораблі Караванів різних країн, решта — Піратські Кораблі (максимум 10 Кораблів для кожного Пірата). Впродовж гри Кораблі Піратів грабуватимуть Каравани, а також братимуть участь і в інших Пригодах.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



Ігрове Поле 1 покладіть у центрі столу.



Підготовлену колоду карт Пригод 5 (Див. Детальніше про компоненти) покладіть сорочкою догори на Планшеті посередині.



Випадковим чином, наприклад, киданням кубиків, визначте першого гравця. Цей учасник гри отримує фішку Першого Гравця 15.

Жетони Іннь-Янь 6
покладіть поруч.

Карти Здобичі 7
перетасуйте і
покладіть поруч
сорочкою догори.

Поле для підрахунку ПО 2, Лінійку 3 і Планшет для карт Пригод 4
покладіть біля ігрового поля.

Решта кубиків
гравців, що беруть
участь у грі, а також
4 червоних кубика,
покладіть поруч із
ігровим полем.



Жетони 40 скринь 8, Корсарів 9,
Чорних Міток 10 і Ритуалів 11
розділіть за видами і покладіть на
Поле для підрахунку ПО на відповідні
позначки.

Кожен гравець отримує 7 кубиків 12, фішку 13
і 7 карт Персонажів 14 відповідних кольорів, три
випадкові карти Пригод і 7 скринь — покладіть
фішки гравців на поділку «7» на Полі для
підрахунку ПО.

Якщо в грі беруть участь
менше чотирьох гравців, то
необхідно відкласти зайві
кубики і карти Персонажів —
вони не знадобляться у грі.

ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Ігровий процес — це чергування раундів. Кожен раунд складається з двох фаз:

☠ **ВИБІР ПЕРСОНАЖІВ**

☠ **ВИКОНАННЯ ДІЙ**

ВИБІР ПЕРСОНАЖІВ

На початку кожного раунду гравці обирають карту **Персонажа**, дію якого планують розіграти, і викладають її перед собою сорочкою догори. Якщо у попередньому раунді гравець не повернув карти Персонажів у руку (*Див. Кінець раунду*), то всі зіграні в попередніх раундах карти Персонажів залишаються лежати перед гравцем і є недоступними для вибору в цьому раунді. Ці карти повинні лежати так, щоб усі гравці могли їх бачити.

Після того як усі виклали перед собою карти Персонажів, настає фаза раунду **Виконання дій**.

ВИКОНАННЯ ДІЙ

Гравці тримають у таємниці карти Персонажів, яких вони обрали у цьому раунді, аж до моменту розігрування відповідних дій. Гравець — **власник фішки Першого Гравця**, оголошує Персонажа, дія якого буде наразі розіграватися (або не буде розіграватися, якщо жоден із гравців не обрав цього Персонажа). Персонажі оголошуються в певній послідовності, що зазначена на **Лінійці**:



Корабел, Губернатор, Капітан, Абориген, Шаман, Торговець, Картограф.

Як тільки оголошується Персонаж, якого вибрав хтось із гравців (або кілька гравців), цей учасник гри відкриває свою карту Персонажа і розіграє відповідну дію. Якщо кілька гравців обрали однакових Персонажів, то першим розіграватиме дію власник фішки Першого Гравця або найближчий до нього учасник гри за годинниковою стрілкою, потім наступний гравець і так далі.



Якщо якогось Персонажа обрав **лише один гравець**, то він може отримати **Подарунок** від цього Персонажа. Якщо такий гравець також є власником фішки Першого Гравця, то він отримує Подарунок Персонажа **двічі**.

Варто зазначити, що гравець **не може** отримати Подарунки, якщо він не виконує дію Персонажа!

Виняток: У грі **вдвох** Подарунок Персонажа може отримати лише гравець, який має фішку Першого Гравця, і лише **один раз за раунд**. При умові, якщо в цьому раунді він обере Персонажа, якого не обрав інший гравець.



КОРАБЕЛ



Дія — купити Кораблі: Гравець отримує із запасу будь-яку кількість своїх Кораблів (максимум до десяти), сплачуючи по 1 скрині за кожен такий Корабель. Пересуньте фішку гравця на Полі для підрахунку ПО на відповідну кількість поділок назад.

Якщо після купівлі Кораблів кількість скринь гравця стає меншою настільки, що вже не потребує такої кількості охоронців (Див. Торговець), зайві Кораблі повертаються з острова в розпорядження гравця — тепер вони можуть брати участь у пограбуваннях і перевозити вантажі.

Приклад: У Ольги було 22 скрині, тому 2 її Корабля знаходилися на острові — вони охороняли скрині із золотом. Ольга придбала три Кораблі за 3 скрині, і загальна кількість її скринь стала 19. Один із Кораблів-охоронців повертається Ользі для участі у пограбуваннях Караванів і в інших Пригодах.

Якщо гравець обрав Корабеля, але не може (не має кораблів у запасі та/чи скринь із золотом) або не хоче купувати Кораблі, то за це він отримує Чорну Мітку.



Якщо гравець обрав Корабеля і має жетони Ін-Янь, то він може провести Ритуал (Див. Ритуали).



Подарунок: Гравець отримує 1 свій Корабель із запасу безкоштовно.

Примітка: Як власник фішки Першого Гравця і єдиний, хто обрав Корабеля, гравець отримує 2 своїх Кораблі із запасу безкоштовно.





ГУБЕРНАТОР



Дія — стати Корсаром: Гравець отримує безкоштовно всі свої Кораблі із запасу, один жетон Корсара на свій вибір, а також одну Чорну Мітку.



Як Корсар певної країни, гравець повинен пам'ятати про те, що кожного разу під час пограбування Караванів цієї країни (Див. *Капітан*) він отримуватиме Чорну Мітку.

Примітка: Для кожної з чотирьох країн у грі є по чотири карти Караванів. Для того щоб отримати меншу кількість Чорних Міток, гравцям бажано запам'ятовувати, скільки Караванів яких країн уже було пограбовано до того, як вони вирішили стати Корсарами.

Протягом гри один гравець може стати Корсаром декількох країн.

Якщо гравець обрав Губернатора, але не може (у грі вже немає вільних жетонів Корсарів) або не хоче ставати Корсаром, то за це він отримує Чорну Мітку.



Якщо гравець обрав Губернатора і має жетони Інть-Янь, то він може провести Ритуал (Див. *Ритуали*).



Подарунок: Гравець позбувається Чорної Мітки. Іншими словами, гравець не отримує Чорну Мітку при розігруванні дії Губернатора.

Примітка: Як власник фішки Першого Гравця і єдиний, хто обрав Губернатора, гравець не тільки не отримує Чорну Мітку при розігруванні дії Губернатора, а ще й позбувається Чорної Мітки, яку отримав раніше.



КАПІТАН



Дія — пограбувати Караван: Гравець викладає з руки карту Пригоди Караван. Карта Караван викладається горілиць праворуч від колоди карт на планшеті для карт Пригод.



На карті Каравану зображена кількість Кораблів та Прапор країни, якій він належить. Починаючи з гравця, який запропонував пограбувати Караван, кожен учасник гри за годинниковою стрілкою *відправляє свої Кораблі на пограбування*. Кожен гравець вирішує самостійно, яку кількість Кораблів відправити. Залежно від кількості учасників гри максимальна кількість Кораблів, яку кожен гравець може відправити на пограбування, становить:

- 4 ГРАВЦІ — дорівнює кількості Кораблів Каравану *1
- 3 ГРАВЦІ — дорівнює кількості Кораблів Каравану *2
- 2 ГРАВЦІ — дорівнює кількості Кораблів Каравану *3



Приклад: Якщо у грі три гравці, то при пограбуванні двох Кораблів Каравану будь-якої країни кожен Пірат може відправити у пограбування не більше чотирьох своїх Кораблів.



Гравці кладуть свої Кораблі на ігрове поле. У пограбування можна відправляти тільки вільні Кораблі — Кораблі, які не завантажені Товарами і не зайняті охороною скринь із золотом (Див. Торговець).

Якщо гравець не може (не має вільних Кораблів) або не бажає відправляти свої Кораблі на пограбування, то він отримує Чорну Мітку.

Якщо гравець є Корсаром країни, Караван якої вирішили пограбувати Пірати, то він отримує Чорну Мітку, якщо відправить свої кораблі у пограбування.

Іншими словами, Корсар країни, Караван якої вирішили пограбувати Пірати, у будь-якому випадку отримує Чорну Мітку незалежно від того, відправляє він свої кораблі у пограбування чи ні.

Гравець, який виклав карту Караван, збирає всі Кораблі, які побажали взяти участь у пограбуванні, додає Кораблі Каравану і кидає їх на Ігрове Поле так, щоб усі кубики залишилися на ньому. Якщо якийсь кубик вилетів за межі Ігрового Поля, то необхідно ще раз кинути всі кубики.

Для визначення результату пограбування порівняйте бойову міць Піратських Кораблів — значення на верхніх гранях кубиків після кидка — з бойовою міццю найближчих до них Кораблів Каравану.

Піратські Кораблі завжди топлять тільки Кораблі Караванів, а один одного — ніколи. Аналогічно з Кораблями Караванів — вони не можуть потопити один одного.

Якщо бойова міць Корабля перевищує бойову міць Корабля противника, то його Корабель тоне — кубик покидає Ігрове Поле і відкладається в запас. Якщо бойова міць найближчих Кораблів однакова, то обидва Кораблі тонуть. Продовжуйте визначати результат пограбування до повного знищення Кораблів Каравану або Піратських Кораблів, завжди розглядаючи ситуацію з кубиками супротивників, що знаходяться найближче один до одного.

Можливі ситуації, коли один із Кораблів Піратів потопить кілька Кораблів Каравану, знаходячись до них ближче, ніж інші Піратські Кораблі, і маючи більшу бойову міць, ніж Кораблі Каравану. Також можливі й зворотні ситуації.



Приклад: Кубики випали так.

Найближча пара, яка складається з червоного кубика і будь-якого іншого, — це червоний кубик зі значенням «2» і зелений зі значенням «1». Корабель Каравану тоне Піратський Корабель — зелений кубик відкладається в запас.

Тепер найближчі — це червоний «2» і білий «2» — обидва кубика відкладаються набік.

Наступна пара — червоний «6» і синій «3». Синій кубик покидає ігрове поле.

Червоний «4» і синій «6» — червоний кубик відкладається в запас.

Червоний «6» і білий «3» — білий кубик покидає ігрове поле.

Червоний «6» і синій «6» — обидва кубика покидають ігрове поле.

У спірних ситуаціях, коли відстані між Кораблем Каравану і декількома Піратськими Кораблями приблизно однакові, скористайтеся Лінійкою. Якщо і Лінійка не допомогла, рішення про результат пограбування приймає гравець, який виклав карту Каравану.

Якщо під час пограбування Каравану Кораблі гравця тонуть (кубики відкладаються в запас), то за кожен такий кубик цей гравець отримує жетон **Інь-Янь**.

Після того як усі Кораблі Каравану потоплені, Пірати ділять **Здобич**. Починаючи з гравця, який запропонував пограбувати Караван, і далі за

годинниковою стрілкою гравці отримують карти **Здобичі**. Кожен гравець отримує ці карти в кількості, що дорівнює кількості своїх **не затонувших кораблів, які брали участь у пограбуванні**.

Приклад: Лариса відправила 4 Кораблі на пограбування. Один її Корабель затонув. Лариса отримує 1 жетон **Інь-Янь** і 3 карти **Здобичі**.





Карти **Ром**, **Кава** та **Фрукти** розкладаються перед гравцем: на кожну карту кладеться кубик — це означає, що Корабель завантажений відповідним Товаром. Такі Кораблі не можуть брати участі в пограбуваннях, доки не продадуть свої Товари в Порту (Див. *Торговець*).

Кожен гравець сам вирішує, які карти Товарів залишити в грі, а які — скинути. Можливі ситуації, коли гравцю не вигідно залишати в грі всі карти Товарів.

Важливо! Щоб завантажити нові Товари та/або взяти участь у пограбуванні, Гравці не можуть скидати Товари, якими завантажені їхні Кораблі.



АБОРИГЕН



Дія — змінити Порт: Гравець викладає з руки карту **Пригоди Порт**. Карта Порт кладеться горілиць зліва від колоди карт Пригод на Планшеті. На карті Порт вказані Товари, які мають **підвищений попит** у цьому Порту (Див. *Торговець*).

Якщо кілька гравців обрали Персонажа Абориген, першим карту Порта викладе власник фішки Першого Гравця або найближчий до нього за годинниковою стрілкою гравець. Після цього свою карту Порт викладає наступний по черзі учасник гри і так далі...

Якщо гравець обрав Аборигена, але не може (не має карти Порта) або не хоче міняти Порт, він отримує за це Чорну Мітку.

Приклад: Олександр отримав два Роми і одну Каву. На даний момент Кава — найдешевший Товар. Олександр вирішує не залишати Каву і скидає карту до колоди скидання карт Товарів.

Карта **Талісман** кладеться перед гравцем і приносить йому 1 жетон Інть-Янь із запасу. Після закінчення гри ця карта принесе Піратові 1 ПО (Див. *Кінець гри*).

Якщо кілька гравців вибрали персонажа Капітан, першим карту Каравану викладе власник фішки Першого Гравця або найближчий до нього за годинниковою стрілкою гравець. Після завершення першого пограбування — гравці відправили Кораблі на пограбування, визначили результат пограбування, отримали Здобич — наступний по черзі учасник гри викладає свою карту Караван і так далі...

Якщо гравець обрав Капітана, але не може (не має карти Каравану) або не хоче грабувати Караван, він отримує за це Чорну Мітку.



Подарунок: Гравець отримує 2 жетони Інть-Янь із запасу.



Примітка: Як власник фішки Першого Гравця і єдиний, хто обрав Капітана, гравець отримує 4 жетони Інть-Янь із запасу.



Подарунок: Гравець отримує 1 карту Здобичі.

Примітка: Як власник фішки Першого Гравця і єдиний, хто обрав Аборигена, гравець отримує 2 карти Здобичі.





ШАМАН



Дія — наслати Прокляття: Гравець викладає з руки карту Пригоди Прокляття. Карта Прокляття викладається горілиць **праворуч** від колоди карт Пригод (*туди ж, куди й карти Караванів*).

На карті Прокляття вказаний ефект, який поширюється на всіх учасників гри (*Див. Карти Проклять*).

При розіграві карти **Кракен, Айсберг, Сирени, Заколот, Вир** або **Ідол** у Проклятті **не беруть участі** Кораблі, що знаходяться на острові — вони охороняють скрині із золотом. У таких Пригодах беруть участь вільні Кораблі, а також **Кораблі, завантажені Товаром!**

Якщо кілька учасників гри вибрали Шамана, першим карту Пригоди Прокляття викладе власник фішки Першого Гравця або найближчий до нього гравець (за годинниковою стрілкою). Після повного завершення першої Пригоди наступний по черзі учасник гри викладає свою карту Прокляття і так далі...

Якщо гравець обрав Шамана, але не може (не має карти Прокляття) або не хоче наслати Прокляття, він отримує за це Чорну Мітку.



ТОРГОВЕЦЬ



Дія — продати Товари: Гравець скидає карти Товарів, якими завантажені його Кораблі, і **отримує скрині із золотом.**



Будь-який Товар у будь-якому Порту **коштує 1 скриню**. Але! Якщо гравець продає Товари **одного виду в кількості 3 і більше**, то він може отрима-



Подарунок: При розіграві карт Кракен, Айсберг, Сирени, Заколот або Вир гравець залишає собі **три Корабля** — на них не поширюється ефект Прокляття.

Примітка: Як власник фішки Першого Гравця і єдиний, хто обрав Персонажа Шаман, гравець залишає собі **шість Кораблів** — на них не поширюється ефект прокляття.

Приклад: Як власник фішки Першого Гравця і єдиний, хто вибрав Шамана, Олександр розігрує карту Сирени. У розпорядженні Олександра знаходяться 8 Кораблів. На 6 із них не поширюється ефект Прокляття — вони так і залишаються в його розпорядженні; 2 інших кубика кидаються на Ігрове Поле (разом із кубиками інших гравців). На одному з двох кубиків Олександра випало значення «3» — він втрачає одну карту Рома.

ти по 2 або 3 скрині за кожну картку такого Товару, якщо на них підвищений попит у цьому Порту. Гравець скидає карти Товарів, які бажає продати, до колоди скидання карт Здобичі і переміщує вперед свою фішку на відповідну кількість поділок на Полі для підрахунку ПО.

Кожен учасник гри сам вирішує, яку кількість Товарів продати. Якщо гравець продав не всі Товари, решта Товарів залишаються у нього і займають Кораблі до наступного розігрування ним дії Торговця.

Кожні 10 скринь із золотом змушують гравця відправляти 1 Корабель на острів для їх охорони — за кожні 10 скринь із золотом гравець розміщує по одному Кораблю на острові, зображеному на Полі для підрахунку ПО (за 10-19 скринь — один кубик, за 20-29 скринь — два кубика, і т.д.). Ці Кораблі не беруть участі у пограбуваннях і не перевозять Товари. Також на них не поширюються ефекти карт Проклять, **окрім Прокляття Зарплатня!**




Приклад: Гарік продає три Кави і два Фрукти в Порту, де Кава користується найвищим попитом, і отримує 11 ($3 * 3 + 2 * 1$) скринь із золотом. При цьому кількість його скринь складає 27 — Гарік відправляє другий корабель на острів.

Якщо гравець обрав Торговця, але не може (не має Товарів) або не хоче продавати Товари, він отримує за це Чорну Мітку.

Примітка: Якщо хто-небудь із гравців протягом гри отримав 40 і більше скринь із золотом, то цей учасник гри отримує жетон 40 скринь і розміщує його перед собою стороною «40» догори. Рідко протягом гри гравець може отримати 80 і більше скринь. У такому випадку він повинен перевернути жетон стороною «80» догори.



 Обравши Торговця і маючи жетони Інь-Янь, гравець може провести Ритуал (Див. Ритуали).

 Подарунок: Гравець отримує 1 скриню.

Примітка: Як власник фішки Першого Гравця і єдиний, хто обрав Персонажа Торговця, гравець отримує 2 скрині.





КАРТОГРАФ



Дія — отримати карту **Пригоди**: Гравець отримувє одну верхню карту **Пригоди** з колоди.

Якщо гравець вибрав Картографа, але не може (колода карт **Пригод** закінчилася) або не бажає отримати карту **Пригоди**, він отримувє за це **Чорну Мітку**.



Вибравши Картографа і маючи жетони **Інь-Янь**, гравець може провести Ритуал (Див. Ритуали).

***Примітка:** Як власник фішки Першого Гравця і єдиний, хто обрав Персонажа Картограф, гравець отримувє дві додаткові карти **Пригод** із колоди.*



Подарунок: Гравець отримувє одну додаткову карту **Пригоди** з колоди.



КІНЕЦЬ РАУНДУ



Після того як усі гравці виконали дії своїх Персонажів, учасники гри, які вибрали **Капітана**, **Аборигена** або **Шамана**, повертають у руку всі свої зіграні карти Персонажів.

залишається лежати перед ним і є недоступною для вибору в наступному раунді.



Якщо гравець у цьому раунді обрав **Корабеля**, **Губернатора**, **Торговця** або **Картографа**, то карта Персонажа

Після цього поточний раунд закінчується, **фішка Першого Гравця** переходить наступному гравцеві за годинниковою стрілкою, і розпочинається новий раунд із фази раунду **Вибір Персонажів**.



КІНЕЦЬ ГРИ



Після того як один із гравців витягне з колоди карту **Завершення Пригод**, він відкладає її і бере нову карту **Пригод**. Гравці дограють цей раунд та грають **ще три раунди**. Кількість раундів необхідно відзначати фішкою **Останніх Раундів**, переміщаючи її на початку кожного раунду на одну поділку вправо.

Якщо у гравця в руці залишилося більше трьох карт **Пригод**, кожна зайва карта приносить йому **Чорну мітку**.

Кожна **скриня** з золотом приносить гравцеві 1 **ПО**.

Кожна **карта Талісман** приносить гравцеві 1 **ПО**.

Кожні **три** невикористані **жетони Інь-Янь** приносять гравцеві 1 **ПО**.

Кожна **Чорна мітка** забирає 2 **ПО**.



У кінці третього раунду гравці продають усі свої Товари за цінами в поточному **Порту** (правило визначення ціни відповідно до кількості Товару зберігається). При фінальному продажу Товарів гравці можуть використовувати жетони **Інь-Янь** для проведення Ритуалу **Вигідна Угода**.

Гравець, який набрав найбільшу кількість переможних очок, перемагає у грі. При рівності **ПО** перемагає гравець із меншою кількістю жетонів **Корсарів**. Якщо рівність зберігається, тоді перемагає гравець з меншою кількістю **Черних Міток**. Якщо і тут зберігається рівність, гравці розділяють перемогу.



РИТУАЛИ

Якщо гравець вибирає персонажа **Корабел**, **Губернатор**, **Торговець** або **Картограф**, то він може проводити різні Ритуали. Для цього необхідно скинути в запас необхідну кількість жетонів Іннь-Янь. Гравець може провести **будь-яку кількість** Ритуалів.



ВИГІДНА УГОДА (3 жетони Іннь-Янь) — гравець продає два **різні** Товари за цінами у поточному Порту.

Мова йде про ціни на Товари, які утворилися б у разі продажу гравцем Товарів кожного виду в кількості 3 і більше (Див. Торговець).

Ритуал **Вигідна Угода** одноразово й одразу приносить гравцеві скрині із золотом, саме тому для цього Ритуалу не існує відповідного жетона. Якщо гравець знову забажає продати згодом два Товари, він буде змушений знову провести цей Ритуал — тобто скинути три жетони Іннь-Янь.

Примітка: Проведення цього ритуалу не є дією Торговця. Якщо гравець обрав Торговця, він повинен продати хоча б один товар, інакше він отримає Чорну мітку.



ПОДВІЙНИЙ ТРЮМ (2 жетони Іннь-Янь) — гравець може завантажувати **один Корабель двома Товарами**.

Після того як гравець проведе такий Ритуал, він може впродовж гри довантажувати або перевантажувати Товари на один із Кораблів.

Приклад: Один із Кораблів Гаріка був завантажений двома Товарами Кава та Фрукти, ще три Кораблі були завантажені Товарами Кава, Кава і Ром. Обравши персонажа Торговець, він продає три Кави, після цього перевантажує Ром у Корабель із Фруктами. Таким чином у Гаріка залишився тільки один Корабель, завантажений Товарами Фрукти і Ром.



НЕПОТОПЛЮВАНИЙ КОРАБЕЛЬ (3 жетони Іннь-Янь) — **один Корабель**, який був потоплений під час пограбування Каравану, **повертається в розпорядження гравця**.

Такий Корабель **не приносить** гравцеві ні Здобичі, ні жетона Іннь-Янь.

Примітка: Ефект Ритуалу **Непотоплюваний Корабель** **не поширюється на Кораблі під час Проклять**, лише при пограбуванні Караванів.

Проведення Ритуалу **Непотоплюваний Корабель** або **Подвійний Трюм** передбачає постійний ефект для гравця. Тому, проводячи такий Ритуал, гравець отримує жетон Ритуалу з Поля для підрахунку ПО і кладе його перед собою. Протягом гри гравці можуть мати будь-яку кількість різних і/або однакових жетонів Ритуалів. Провівши вдруге один і той же Ритуал, учасник гри не отримує новий жетон Ритуалу — гравець перевертає той жетон, яким уже володіє, зворотною стороною зі значенням «Х2» догори. Провівши втретє один і той же ритуал, гравець замінює наявний у нього жетон на жетон цього Ритуалу зі значенням «Х3» із Поля для підрахунку ПО і т.д.

Немає жодних обмежень щодо компонентів гри — якщо жетони Ритуалів, Чорних Міток або Іннь-Янь закінчилися, замініть їх жетонами, які вам до вподоби.

ПРАВИЛА ГРИ ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ

До підготовки колоди карт пригод видалять з колоди 4 карти з чотирма кораблями Караванів на кожній (по одній карті для кожної країни) - ці карти не знадобляться в грі.

Під час гри тільки власник маркера першого гравця може отримати подарунок і тільки один раз за раунд, вибравши персонажа, відмінного від персонажа, якого обрав другий гравець.

IGAMES

www.igames.ua

Автори: Невський Олександр і Сидоренко Олег

Художники: Денис «CreativeD» Мартинець,
Леонід «debuger» Андрощук, Павло «Супіс» Романов,
Дмитро «Trollenko» Кривоніс

Дизайн і верстка: Андрій Бордун

Особливу подяку висловлюємо Мельник Ларисі, Амброзяку Миколі, Гаріку з Такобо, а також усім тестерам гри.

Усі права захищені. Передрук і публікація правил гри, компонентів гри та ілюстрацій без дозволу правовласника заборонені.

КАРТИ ПРОКЛЯТЬ



Скриню із золотом.

Приклад: Кораблі Ольги були завантажені Товарами Фрукти, Фрукти та Кава. При розіграві Кракена три кубика Ольги випали зі значенням «1» — вона втрачає дві карти Фрукти і один Корабель.



Скриню із золотом.

АЙСБЕРГ. Гравець збирає кубики інших учасників гри, а також завантажені Товарами кубики, і кидає їх на Ігрове Поле. За кожен кубик зі значенням «2» власник цього кубика скидає одну карту **Кава** до колоди скидання карт Здобичі. Якщо у гравця немає Кави, він втрачає



Скриню із золотом.

СИРЕНИ. Гравець збирає кубики інших учасників гри, а також завантажені Товарами кубики, і кидає їх на Ігрове Поле. За кожен кубик зі значенням «3» власник цього кубика скидає одну карту **Ром** до колоди скидання карт Здобичі. Якщо у гравця немає Рома, він втрачає



дяться **найближче** до червоного кубика. За кожен такий кубик його власник скидає одну карту **Талісман** до колоди скидання карт Здобичі. Якщо у гравця немає Талісмана, він втрачає Скриню із золотом.

ВИР. Гравець збирає кубики інших учасників гри, а також завантажені Товарами кубики, додає один червоний кубик і кидає їх на Ігрове Поле. Значення червоного кубика показує кількість кубиків гравців, на яких поширюється це Прокляття. Такими є кубики, що знаходяться



скидання карт Здобичі. Якщо у гравця немає такого Товару, він втрачає Скриню із золотом.

Приклад: Два Корабля Гаріка були завантажені Ромом. Ром користується найвищим попитом у поточному Порті. При розіграві карти Заколот чотири його кубика випали зі значеннями «4» — Гарік втрачає дві карти Ром і два Кораблі.



ІДОЛ. Усі учасники гри скидають до колоди скидання карт Здобичі по одній карті Здобич за вибором гравця (один вид Здобичі для всіх гравців), який розіграв це Прокляття. Якщо в учасника гри немає такого Товару, він втрачає Скриню із золотом.









такої кількості Кораблів для охорони, «зайві» Кораблі повертаються з острова в розпорядження гравця.

Примітка: ефекти Ідол і Зарплатня також поширюються і на гравця, який розіграв відповідне Прокляття.



КОРЧМА. Гравець кидає на Ігрове Поле кубики в кількості, рівній кількості гравців, і розподіляє виграти на свій розсуд серед учасників гри (один гравець/один кубик):

-  — Чорна мітка
-  — втрата однієї Здобичі (за вибором власника Здобичі)
-  — втрата однієї скрині
-  — отримання однієї скрині
-  — отримання однієї Здобичі (верхня карта Здобичі з колоди)
-  — отримання трьох жетонів Інъ-Янь