



Блот
Улов кубов

Правила игры

Вступление

Порой облака над заливом Ридбэк напоминают выдр, резвящихся высоко-высоко в невинно-синем небе. Но погода здесь непредсказуема и переменчива — голубой свод способен в одну минуту, словно по броску кубика, окраситься в грозный пурпурный цвет. Страшась надвигающегося шторма, траулеры пятятся к гавани — убежищу, где их капитаны, по обычаю, переждут непогоду за барной стойкой местного паба... Но вы не из пугливых! Пока другие удирают в спешке, вы ведёте свой бесстрашный флот из промысловых судов в самое сердце бури. Вы решили испытать удачу и доверить свою судьбу горстке игральных костей. Время для богатого улова кубов!

Об игре

В игре «Флот. Улов кубов» вам предстоит бросать набор кубиков и с умом использовать выпавшие на них значения. Каждый раунд вы будете закрашивать на своём планшете ячейки, соответствующие выбранным кубикам, увеличивая свой флот, вылавливая рыбу и строя здания в порту. Ваша задача — доставить самый богатый улов, объявиться судами в гавани и привезти порт Ридбэка к процветанию. Не пренебрегайте монетами — за них вы сможете закрасить почти любую ячейку на планшете.


У вас есть 10 раундов, чтобы набрать больше всего победных очков (ПО) и получить звание матёрого морского волка!

Состав игры



- 2 блокнота.
- 6 кубиков судов.
- 4 кубика поселения.
- Маркер первого игрока.
- 3 фишки капитана (для одиночной игры).
- 5 карт капитанов и 10 карт трофеев.

Подготовка к игре

1. Раздайте всем участникам по 1 карандашу и 1 листу из каждого блокнота. Вместе эти 2 листа образуют планшет игрока.
2. Каждый игрок бросает 1 кубик судна и получает начальный бонус — закрашивает на своём планшете 3 первые (верхние) ячейки выпавшего типа судна (перебросьте, если выпало ). Так игрок получает лицензию и спускает 1 судно этого типа на воду (подробнее см. с. 4).
3. Создайте запас судов и запас поселения из нужного количества кубиков (см. ниже). В каждом запасе всегда будет на 1 кубик больше, чем участников в партии. Оставшиеся кубики верните в коробку.
4. Случайным образом выберите первого игрока и вручите ему маркер первого игрока.

ЗАПАС СУДОВ

4 игрока: 5 кубиков судов

3 игрока: 4 кубика судов

2 игрока: 3 кубика судов



Кубик судна

ЗАПАС ПОСЕЛЕНИЯ

4 игрока: 4 кубика поселения и 1 кубик судна

3 игрока: 3 кубика поселения и 1 кубик судна

2 игрока: 2 кубика поселения и 1 кубик судна



Кубик поселения

Игровой процесс

Партия длится 10 раундов. Каждый раунд состоит из следующих фаз:

1. **Фаза судов.** Бросьте кубики из запаса судов. Все игроки по очереди выбирают 1 из них и закрашивают соответствующие ячейки на своих планшетах.
2. **Фаза дохода.** Игроки получают монеты.
3. **Фаза улова.** Только в чётных раундах! Спущенные на воду суда собирают улов.
4. **Фаза поселения.** Бросьте кубики из запаса поселения. Игроки по очереди выбирают 1 из них и закрашивают соответствующие ячейки на своих планшетах.

В фазах судов и поселения каждый участник всегда использует 2 кубика: тот, который выбрал сам, и тот, который никто не выбрал, — оставшийся кубик все игроки используют одновременно в конце фазы.

Золотые правила

1. **Всякий раз, когда вы должны закрасить ячейку на планшете, закрашивайте крайнюю верхнюю пустую ячейку в соответствующей области. Нельзя пропускать ячейки.**
2. **Если не уточняется, о ячейке какой формы идёт речь, то подразумевается доступная ячейка любой формы.**

1. Фаза судов

Первый игрок бросает все кубики из запаса судов. Затем все участники, начиная с первого и далее по часовой стрелке, по очереди выбирают по 1 кубик, кладут его перед собой и закрашивают ячейку в соответствующем столбце своего планшета (см. пример А). Нельзя использовать кубик, уже выбранный другим игроком. Когда все участники сделают по 1 ходу, **они одновременно используют оставшийся кубик.**

Пример А. Михаил ходит последним в фазе судов. Он должен выбрать между кубиком с креветками и кубиком с лобстером. Ему подходят оба, но Михаил выбирает лобстера, чтобы соперники не могли использовать этот кубик. Он закрашивает на своём планшете верхнюю пустую ячейку в области лобстера.

Кубик с креветками никто не выбрал, поэтому все игроки (включая Михаила) одновременно используют его.



Закрасив в столбце ячеек круглую ячейку активации, немедленно **спустите судно** или **получите лицензию** соответствующего типа.

С Судно

С — спустить судно

Л Лицензия

Л — получить лицензию

? С или Л

? — на ваш выбор


Спуск судна

Закрасьте круглую ячейку над верхним доступным судном (таким, круглая ячейка которого ещё не закрашена). Теперь оно спущено на воду и будет вылавливать рыбу в фазе улова (только в чётных раундах!).

Получение лицензии

Закрасьте круглую ячейку над верхней доступной лицензией (такой, круглая ячейка которой ещё не закрашена). Эффект этой лицензии будет действовать до конца игры (см. с. 6—7, «Эффекты лицензий»).

3 монеты

Выбрав кубик с , закрасьте 3 следующие ячейки на шкале монет (см. с. 6, «Шкала монет и звёздные действия»).



2. Фаза дохода

В этой фазе каждый игрок получает 1 монету плюс столько монет, сколько приносят его здания и лицензии. Получая монеты, закрашивайте столько же ячеек на шкале монет. **Доход игрока не может быть больше 10 монет**, игнорируйте любой доход свыше 10.

Пример Б. У Инны есть лицензия на лобстера 2-го уровня и построенный консервный завод в порту. Её доход: 1 (начальный доход) плюс 2 за лицензию на лобстера, плюс 1 за заполненное судно (за эффект консервного завода). Итого — 4 монеты.

3. Фаза улова

Важно: эта фаза разыгрывается *только в чётных раундах!*

В этой фазе каждое спущенное на воду судно вылавливает рыбу: все игроки одновременно закрашивают по 1 ячейке-рыбе на каждом своём спущенном судне.

Важно: судно для ловли устриц либо вылавливает 2 рыбы, либо вылавливает 1 рыбу и приносит 1 монету.

Если у вас спущено несколько одинаковых судов (например, 2 судна для ловли меч-рыбы), то они оба вылавливают по 1 рыбе. Если судно заполнено (т. е. закрашены все его ячейки-рыбы), оно больше не может собирать улов.

Пример В. У Анны 5 спущенных судов. В фазе улова она закрашивает 1 ячейку на судне для ловли креветок, 1 — на каждом судне для ловли трески и 2 — на судне для ловли устриц. Анна не может использовать судно для ловли лобстера, поскольку оно заполнено.



4. Фаза поселения

Первый игрок бросает все кубики из запаса поселения. Затем все участники, начиная с первого и далее по часовой стрелке, по очереди выбирают по 1 кубику, кладут его перед собой и закрашивают ячейку в соответствующей области своего планшета. Нельзя использовать кубик, уже выбранный другим игроком. Когда все участники сделают по 1 ходу, **они одновременно используют оставшийся кубик.**

Важно: в запасе кубиков поселения всегда есть 1 кубик судна!

Пример Г. Сергей выбирает кубик с гаванью и может закрасить ячейку любого судна в гавани. Он закрашивает ячейку каяка, спуская это судно на воду. Теперь этот каяк будет вылавливать 1 рыбу в каждой фазе улова.

Выбрав кубик с **гаванью**, закрасьте верхнюю ячейку в столбце любого судна в гавани. Выбрав кубик с **портом**, закрасьте верхнюю ячейку внутри любого здания в порту. Выбрав кубик с **рынком**, получите монеты. Выбрав кубик судна, закрасьте верхнюю ячейку соответствующего судна (как в фазе судов).



Некоторые здания в **порту** обладают эффектами, которые начинают действовать, как только вы построите это здание, закрасив все изображённые внутри него ячейки. Кроме того, здания приносят ПО в конце игры.



Суда в **гавани** обладают особыми эффектами. При этом к ним (кроме яхты капитана) также применяются все эффекты, связанные с судами.



На **рынке** игроки получают монеты за свой суммарный улов на текущий момент: от 2 монет за 0 рыб до 7 монет за 40 и более рыб. Сверяйтесь с таблицей рынка.

Конец раунда

В конце раунда маркер первого игрока передаётся следующему участнику. Затем начинается новый раунд.

Конец игры

Партия завершается после 10-го раунда. Подсчитайте ПО за 5 категорий и определите победителя.

- **Улов:** 1 ПО за каждую выловленную рыбу (включая рыбу на судах для ловли королевского краба, барже и каяках).
- **Суда:** ПО за спущенные суда.
- **Лицензии:** ПО за лицензии (за лицензию на королевского краба и за все лицензии 3-го уровня).
- **Здания:** ПО за здания в порту.
- **Бонус:** ПО за бонус лицензии на королевского краба (не более 10).

Пример Д. В конце партии Лидия получает 32 ПО за выловленную рыбу, 11 ПО за спущенные суда, 15 ПО за лицензии и 10 ПО за здания. Получив лицензию на королевского краба, она выбрала бонус «1 ПО за 6 рыб», поэтому получает ещё 5 ПО. Итого у Лидии 73 ПО.

Выигрывает участник с наибольшим количеством ПО. При ничьей побеждает претендент, выловивший больше рыбы. Если ничья сохраняется, претенденты неохотно делят победу.

Шкала монет и звёздные действия

Всякий раз, получая монеты, закрашивайте столько же ячеек на шкале монет. Каждый раз, закрашивая ячейку-звезду, вы получаете звёздное действие, позволяющее сразу же закрасить ещё 1 ячейку почти в любой области планшета. Закрасив круглую ячейку, немедленно примените её эффект.

Звёздное действие не позволяет закрашивать ячейки на шкале монет, ячейки-рыбы, а также шестиугольные ячейки рядом с кафе на набережной (см. с. 9).

Примечание: получив звёздное действие в фазе улова, выполняйте его после того, как все игроки завершат эту фазу.

Пример Е. Сергей получает 3 монеты и закрашивает 3 ячейки на шкале монет, включая ячейку-звезду. Теперь он может закрасить ячейку почти в любой области планшета. Сергей закрашивает ячейку в рыболовном магазине.



Любой кубик в качестве монеты



В любой момент фазы судов или поселения, вместо того чтобы использовать кубик по обычным правилам, вы можете получить 1 монету. Можете использовать так любой кубик: как тот, что выбрали сами, так и тот, который никто не выбрал.

Эффекты лицензий


Получая лицензии, вы активируете их эффекты. Когда вы получаете 2-ю или 3-ю лицензию какого-либо типа, эффект этой лицензии усиливается до нового уровня (т. е. эффекты уровней не суммируются). Также, получив лицензию 2-го уровня какого-либо типа, вы сразу получаете 2 монеты. Все лицензии 3-го уровня приносят ПО в конце игры.

ЛИЦЕНЗИИ НА КРЕВЕТОК

1-я: выбирая кубик с креветками, можете использовать любую его грань.

2-я: выбирая кубик с креветками, можете использовать любую его грань и выполнить 1 звёздное действие (т. е. всего закрасить 2 ячейки).

3-я: выбирая кубик с креветками, можете использовать любые 2 его грани и выполнить 1 звёздное действие (т. е. всего закрасить 3 ячейки).

Примечание: эффект лицензии на креветок применяется только к кубику, который вы выбрали сами — не к оставшемуся невыбранным. С его помощью вы можете выбрать на кубике с креветками грань с .



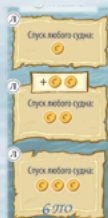
Лицензии на креветок

ЛИЦЕНЗИИ НА ТРЕСКУ

1-я: спуская любое судно, получайте 1 монету.

2-я: спуская любое судно, получайте 2 монеты.

3-я: спуская любое судно, получайте 3 монеты.



Лицензии на треску



Лицензии на лобстера

ЛИЦЕНЗИИ НА ЛОБСТЕРА

1-я: в фазе дохода получайте ещё 1 монету.

2-я: в фазе дохода получайте ещё 2 монеты.

3-я: в фазе дохода получайте ещё 3 монеты.

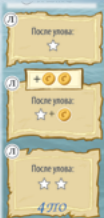
ЛИЦЕНЗИИ НА МЕЧ-РЫБУ

1-я: после каждой фазы улова можете выполнять 1 звёздное действие.

2-я: после каждой фазы улова можете выполнять 1 звёздное действие и получать 1 монету.

3-я: после каждой фазы улова можете выполнять 2 звёздных действия подряд.

Примечание: эффект лицензии на меч-рыбу не действует в личной фазе улова на яхте капитана.



Лицензии на меч-рыбу

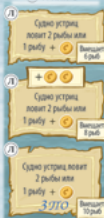
ЛИЦЕНЗИИ НА УСТРИЦ

1-я: в каждой фазе улова вы можете либо выловить 2 рыбы, либо выловить 1 рыбу и получить 1 монету. Можете делать это 1 раз на каждом спущенном судне для ловли устриц. Ваше судно для ловли устриц вмещает 6 рыб.

2-я: в каждой фазе улова вы можете либо выловить 2 рыбы, либо выловить 1 рыбу и получить 1 монету. Можете делать это 1 раз на каждом спущенном судне для ловли устриц. Ваше судно для ловли устриц вмещает 8 рыб.

3-я: в каждой фазе улова вы можете либо выловить 2 рыбы, либо выловить 1 рыбу и получить 1 монету. Можете делать это 1 раз на каждом спущенном судне для ловли устриц. Ваше судно для ловли устриц вмещает 10 рыб.

Примечание: вы не можете использовать заполненное судно для ловли устриц, чтобы получить монеты.



Лицензии на устриц

Суда в гавани

Королевский краб. Закрасив первую круглую ячейку активации, вы получаете лицензию на королевского краба и сразу же выбираете 1 её бонус. Нельзя выбрать бонус, уже выбранный другим игроком. Закрашивая последующие ячейки активации, спускайте суда для ловли королевского краба. Они собирают улов по обычным правилам. В конце игры за лицензию на королевского краба вы получите 5 ПО плюс ПО (не более 10) за выбранный вами бонус.

Пример Ж. Евгений получает лицензию на королевского краба и выбирает бонус «2 ПО за здание». К концу игры он построил 6 зданий. Лицензия на королевского краба приносит Евгению 5 ПО плюс 10 ПО за построенные здания ($6 \times 2 = 12$, но нельзя получить больше 10 ПО). Итого — 15 ПО.

Яхта капитана. Закрасив круглую ячейку активации, сразу же проведите личную фазу улова, как обычно вылавливая 1 рыбу каждым судном. Ваши соперники не ловят рыбу в это время.

Важно: эффект лицензии на меч-рыбу не действует в личной фазе улова.

Научные суда. Закрасив круглую ячейку активации, спустите на воду научное судно. Каждое такое судно приносит 1 ПО в конце игры. К научным судам применяются все эффекты, связанные с судами, но они никогда не считаются заполненными, так как не ловят рыбу.

Баржа. Закрасив круглую ячейку активации, спустите на воду баржу. В начале каждой фазы улова (включая личную фазу на яхте капитана) спущенная баржа вылавливает 1 рыбу за каждое ваше заполненное судно. К барже применяются все эффекты, связанные с судами.

Каяки. Закрасив круглую ячейку активации, спустите на воду каяк. Каждое такое судно, как обычно, вылавливает 1 рыбу в фазе улова. К каякам применяются все эффекты, связанные с судами.

Рынок

Выбрав кубик с рынком, получите монеты в зависимости от количества выловленных вашими судами рыб (см. таблицу рынка). Например, если на ваших судах закрашено 9 ячеек-рыб, вы получаете 3 монеты. Рыба при этом не тратится и остаётся на судах.



Рыба	Монеты
0-4	2
5-11	3
12-19	4
20-29	5
30-39	6
40+	7

Здания в порту

Казино. Закрасив круглую ячейку активации, можете 1 раз перебрасывать 1 выбранный кубик в любой фазе и использовать новый результат. Получите 2 ПО в конце игры.

Банк. В конце игры получите 2 ПО за каждую покрашенную в этой области ячейку.

Кафе на набережной. Закрасив круглую ячейку активации, можете использовать кубики судов, чтобы окрашивать шестиугольные ячейки с такими же символами рядом с кафе. В конце игры получите 1, 3, 6, 10 или 15 ПО, если покрасили 1, 2, 3, 4 или 5 таких ячеек соответственно.

Примечание: нельзя применять эффект лицензии на креветок для кубика, который хотите использовать в кафе. С помощью звёздного действия нельзя закрасить ячейки рядом с кафе.

Склад утиля. Закрасив круглую ячейку активации, можете 3 раза за партию использовать любой кубик, чтобы выполнить звёздное действие. Делая это, окрашивайте ячейку-звезду рядом со складом. Получите 2 ПО в конце игры.

Паб «У рыбака». Построив это здание, получите 10 ПО в конце игры.

Рыболовный магазин. Закрасив круглую ячейку активации, получайте 2 монеты (вместо 1), используя кубик как монету. Получите 2 ПО в конце игры.

Коптильня. Закрасив круглую ячейку активации, получайте на 2 монеты больше, используя кубик с рынком. Получите 3 ПО в конце игры.

Консервный завод. Закрасив круглую ячейку активации, в фазе дохода получите ещё 1 монету за каждое заполненное судно. Получите 1 ПО в конце игры.



Карты капитанов (дополнительный модуль)

Если хотите использовать этот модуль, на этапе 2 подготовки к партии вместо броска кубика раздайте участникам по 1 случайной карте капитана. Игроки окрашивают на планшете 3 первые ячейки указанного типа судна, а также указанные ячейки в гавани или порту. В конце партии каждый участник получит дополнительные ПО, как указано на его карте капитана.



Карты трофеев (дополнительный модуль)


Эти карты добавляют в игру краткосрочные и долгосрочные цели, за достижение которых соревнуются игроки. Если хотите использовать их, при подготовке к партии возьмите по 1 случайной карте золотого и серебряного трофея. Поместите их лицевой стороной вверх в центре стола. Золотой трофей вручается тому, кто лучше всего будет соответствовать его условию в конце партии, а серебряный — тому, кто выполнит условие первым. Каждый трофей приносит 5 ПО.



Одиночная игра

В одиночной игре вы постараетесь создать величайшую рыболовную империю, какую ещё не видали в заливе Ридбэк, а капитан Руфь будет мешать вам, пытаясь занять лучшие места для своего промысла!

Подготовка к игре

1. Возьмите карандаш и планшет из 2 листов (капитан **не получает** планшет).
2. Бросьте 1 кубик судна и получите начальный бонус — закрасьте на планшете 3 первые ячейки выпавшего типа судна (перебросьте, если выпало ). Так вы получаете лицензию и спускаете 1 судно этого типа.
3. Создайте запасы судов и поселения, как при игре вдвоём.
4. Разместите 3 фишки капитана в областях креветок, королевского краба и казино (см. с. 11, «Перемещение фишек»).



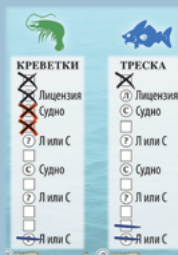
Игровой процесс

Вы ходите первым в нечётных раундах, а капитан — в чётных. В фазах судов и поселения вы выбираете по 1 кубику, а затем используете оставшийся кубик (чтобы определить, какой кубик выбирает капитан, см. с. 11, «Приоритет капитана»).

Выбрав кубик, закрашивайте соответствующую ячейку на планшете, как обычно. Когда капитан выбирает кубик, **зачёркивайте 2 нижние пустые ячейки** в соответствующей области своего планшета.

Вы используете оставшийся кубик по обычным правилам. Когда капитан использует оставшийся кубик, **зачёркивайте 1 нижнюю пустую ячейку** в соответствующей области своего планшета. Если вы и капитан должны закрасить и зачеркнуть одну и ту же ячейку, действуйте в порядке очерёдности хода.

Пример 3. Идёт фаза судов 3-го раунда. На кубиках выпало 2 креветки и 1 треска. В этом раунде вы ходите первым, выбираете кубик с креветками и закрашиваете верхнюю пустую ячейку в области креветок. Затем капитан выбирает кубик с треской и зачёркивает 2 нижние пустые ячейки в области трески. Теперь вы и капитан используете оставшийся кубик для области креветок: вы закрашиваете верхнюю пустую ячейку, а капитан зачёркивает нижнюю пустую ячейку в этой области.



Если капитан зачёркивает круглую ячейку активации, она становится недоступной для вас.

Важно: в порту вы можете построить здание, только если в нём ещё остались незачёркнутые ячейки.

Это означает, что капитан может заблокировать казино, кафе на набережной, склад утиля, рыболовный магазин, коптильню или консервный завод всего одним действием!

Перемещение фишек

В конце раунда передвиньте все 3 фишки капитана по часовой стрелке, как указано ниже. Пропускайте области, где все ячейки уже заполнены или зачёркнуты.

Фишка судна: креветки > треска > лобстер > меч-рыба > устрицы > креветки и т. д.

Фишка гавани: королевский краб > яхта капитана > научные суда > баржа > каяки > королевский краб и т. д.


Каюшка порта: казино > банк > склад утиля > рыболовный магазин > консервный завод > коптильня > паб «У рыбака» > кафе на набережной > казино и т. д.

Пример И. Наступил конец 5-го раунда. Переместите фишку судна с устриц на креветок, фишку гавани — с каяков на королевского краба, а фишку порта — с консервного завода на коптильню.

Приоритет капитана

Следуйте указаниям ниже, чтобы определить, какие кубики капитан выбирает в фазах судов и поселения.

Фаза судов. Капитан выбирает кубик судна того типа, в области которого сейчас находится фишка судна, либо ближайшего к нему по часовой стрелке. Капитан выбирает кубик судна, в области которого все ячейки закрашены или зачёркнуты, только если это единственный вариант — в таком случае она пропускает ход.

Капитан выбирает кубик с , только если это единственный доступный вариант. Когда капитану приходится выбрать такой кубик, она зачёркивает нижнюю пустую ячейку в области с фишкой судна (или следующей доступной по часовой стрелке, если все ячейки в этой области закрашены или зачёркнуты).

Фаза поселения. Капитан выбирает кубик в следующем порядке: **гавань > порт > кубик судна > рынок**. Выбрав кубик с гаванью или с портом, капитан зачёркивает ячейку там, где лежит её соответствующая фишка, либо в следующей за ней по часовой стрелке доступной области. Выбрав кубик с рынком (либо если этот кубик остаётся невыбранным), капитан зачёркивает следующую пустую ячейку-звезду на шкале монет. Получая монеты, пропускайте зачёркнутую ячейку — вы не получаете за неё звёздное действие.

Конец игры

Одиночная игра длится **8 раундов**. В конце партии подсчитайте ПО и сверьте свой результат с таблицей справа.

≥85	Матёрый морской волк
75–84	О капитан! Мой капитан!
65–74	Помощник капитана
50–64	Юнга
<50	Салага

Создатели игры

Разработчики: Бенджамин Пинчбэк и Мэтью Д. Риддл.

Художники: Мариус Янушонис, Нолан Н. Нассер.

Графические дизайнеры: Чарли Бинк, Алекс Колби, Рэндал Ллойд.

Редактор: Дастин Шварц.

Особая благодарность Стефану Лоренцутти.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор: Катерина Шевчук.

Редактор: Мария Аверичева.

Переводчик: Илья Мурсеев.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Константин Миронов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



Порядок хода

1. Фаза судов

Бросьте все кубики из запаса судов.

Игроки по очереди выбирают и используют по 1 кубик судна. Затем все участники одновременно используют оставшийся кубик в конце фазы.

2. Фаза дохода

Все игроки получают доход в 1 монету плюс монеты за лицензии и здания.

3. Фаза улова (только в чётных раундах!)

Все суда игроков вылавливают по 1 рыбе.

4. Фаза поселения

Бросьте все кубики из запаса поселения.

Игроки по очереди выбирают и используют по 1 кубик. Затем все участники одновременно используют оставшийся кубик в конце фазы.

Конец раунда

Маркер первого игрока передаётся следующему участнику.

Подсчёт очков

Улов: 1 ПО за каждую выловленную рыбу (включая рыбу на судах для ловли королевского краба, барже и каяках).

Суда: ПО за спущенные суда.

Лицензии: ПО за лицензии (за лицензию на королевского краба и за все лицензии 3-го уровня).

Здания: ПО за здания в порту.

Бонус: ПО за бонус лицензии на королевского краба (не более 10 очков), трофеи, карты капитанов и т. п.

Важные правила

- Каждый раз, закрашивая ячейку-звезду на шкале монет, вы можете немедленно выполнить звёздное действие.
- В фазах судов и поселения вы можете получить 1 монету, вместо того чтобы использовать кубик по обычным правилам.
- Получая лицензию 2-го уровня, вы также получаете 2 монеты.