

РАХ  
*Hispanica*  
РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

От 14  
лет

## ПРОМОНАБОР «КОНКИСТАДОРЫ»

*События этого набора начинаются на столетие раньше, в эпоху Великих географических открытий (с 1498 г.). Состав: 14 карт гаваней и 10 жетонов открытий.*

**Подготовка игрового поля.** Испания начинает без колоний на поле. Все 8 *территорий испанских колоний (Б.1.В)* считаются *территориями самовольного поселения (Б.2.В)*. Товары начнут производиться, только когда на поле появятся колонии **(Г.1.Д)**.

**Подготовка жетонов открытий.** Поместите на каждую из 10 территорий мятежников по 1 случайному жетону

Артикул 16275



4 627119 443618

открытия лицевой стороной вниз (он занимает территорию, и мятежник не может на ней появиться).

**Правила жетонов открытий.** Если целью наземного боя (Д.5) выбран жетон открытия, переверните его после того, как игроки выложат карты боя (см. «Время способности „Наземный бой“», с. 6). Есть 4 типа жетонов открытий:

- **Пустой жетон (2 шт.).** Если перевернутый жетон пуст, сбросьте его.

- **Жетон племени (3 шт.).**

Перевернув такой жетон, поместите на него сундук




из запаса. Отныне этот жетон считается мятежником с силой 1. На его территории всегда идёт война, поэтому, чтобы погрузить сундук, территорию необходимо разорить, а жетон сбросить. Однако, если наземный бой начал КОНТРАБАНДИСТ, он не сбрасывает племя и, чтобы погрузить сундук,

должен потерять галеон или заплатить 1 \$ в запас **(Е.5.Б)**.

- **Жетон империи инков/ацтеков (2 шт.)**. Правила те же, что и для жетона племени, но сила империи — 3. Также, помимо сундука, поместите на такой жетон реликвию и туземца (это раб ацтеков или инков, которого ещё не принесли в жертву). Победа «Отмена рабства» **(Ж.3.В)** недоступна, пока не будут открыты и освобождены все рабы, включая этих двух **(Д.5.Е)**. Чтобы погрузить эти сокровища и/или раба, территорию необходимо разорить, а жетон сбросить. Однако, если наземный бой начал КОНТРАБАНДИСТ, он не сбрасывает империю и, чтобы погрузить сокровища, должен потерять галеон или заплатить 1 \$ в запас (за каждое сокровище) **(Е.5.Б)**.



- **Жетон с **. Разорив такой жетон, сбросьте его. Можете выполнить действие **«Колония»** в той же области суши.



**Пример.** Вы нападаете на неперевернутый жетон открытия на Кубе. В вашем флоте НАЛЁТЧИКА 3 галеона. В Гаване колония курляндца, она поддерживает цель. Вы переворачиваете жетон — это империя ацтеков. У вас сила 3, а у ацтеков — 4 (3 за жетон и 1 за Гавану). Вы теряете флагман. Теперь ваш флот КОНКИСТАДОРА из 2 галеонов нападает на Гавану. Ацтеки считаются мятежником, так что поддерживают ваш флот с силой 1. Гавана разорена.

**Кастильский совет.** Испанец получает способность персонажа: «Добирая карты деятельности, можете также считать, что вы колонист (и добирать из 2 колод)».

**Тридцатилетний мир.** В этом сценарии игнорируйте действие **«Голубь»** и все войны (всегда мирное время).

## **ГАВАНИ КОНКИСТАДОРОВ**

Карты гаваней из этого набора (с подписью «Конкистадоры» на обороте) представляют собой конкистадоров и заменяют 14 карт гаваней из базовой игры.

**Одноразовая способность.** На каждой карте гавани конкистадоров указана способность: «Дуэлянт», «Наземный бой» или «Морской бой». Чтобы использовать эти способности, сбросьте одну или несколько соответствующих карт, как описано в разделах «Время способности» (см. с. 5—8).

**Время способности «Дуэлянт».** Если на вас разыгрывают дуэль или **«Поегунок»**, можете сбросить карту со способностью «Дуэлянт», чтобы оставить портреты на местах и/или применить свойство на атакующего. Если вы атакуете и сбросили «Дуэлянта», можете оставить портреты на местах и/или применить свойство на защищающегося. Свойства этих карт применяются одновременно.

**Пример.** Вы разыгрываете карту с продвижением влево, намереваясь благодаря дуэли занять ячейку приверженца-буканьера, занятую соперником. Однако он сбрасывает карту со способностью «Дуэлянт», которая переносит вас в ячейку скитальца. В ответ вы сбрасываете своего «Дуэлянта», и соперник переживает бунт на кораблях.

**Время способности «Наземный бой».** Начав наземный бой, пройдите по порядку следующие этапы:

- **Вмешательство конкистадоров.** В порядке хода каждый игрок, у которого есть сила в этой области суши, может выложить лицевой стороной вниз одну или несколько карт гаваней так, чтобы другие игроки могли оценить, кого стоит поддерживать в бою. Можно выложить карту гавани без способности «Наземный бой» (например, чтобы схитрить и убедить принять вашу сторону).

- **Карты боя.** Игроки выкладывают карты боя по обычным правилам (чтобы поддержать флот или цель).
- **Открытие карт.** Игроки открывают свои карты боя и гаваней.
- **Жетон открытия.** Если цель — не перевёрнутый жетон открытия, переверните его. Если на этом жетоне есть число — это сила, с которой он поддерживает себя.
- **Победа.** Нападающий побеждает (Д.5.Е), если после использования всех способностей «Наземный бой» с карт гаваней у него больше сила, чем у цели.

### **Важно помнить!**

*Мятежники (в т. ч. перевёрнутые жетоны открытия) всегда поддерживают флот с силой 1, если они сами не цель нападения.*

**Время способности «Морской бой».**  
Обороняющийся может выложить лице-

вой стороной вниз одну или несколько карт гаваней под свою карту боя (**Б.8**). Затем нападающий, оценив, сколько карт выложил соперник, может также выложить под свою карту боя одну или несколько карт гаваней. Одновременно откройте тактики и гавани.

- **Исход перехвата.** Если на картах гаваней не указано другое, сравните 2 тактики и примените их свойства как обычно (**Е.2**). В противном случае измените исход, учитывая способности «Морской бой» на выложенных картах гаваней.
- **Разрази меня гром!** Перехватывая флот картой гавани, на которой также есть способность «Морской бой», вы должны использовать её в этом морском бою.
- **Отставить!** Если в тексте способности указано «Отставить!», такая способность приоритетнее любой другой способности в игре.