

## VOYAGES КАРТА 2 ПРАВИЛА V1.2

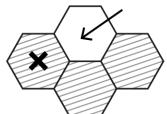
‘Риф Мародеров’



### Как играть

Это правила к Карте 2 игры Voyages (Путешествия). Перед игрой стоит ознакомиться также с [основными правилами для Карты 1](#). Если вы не играли до этого в Карту 1, то рекомендуем в начале сыграть в нее, а потом уже переходить к игре в Карту 2, так как она более сложная.

### РИФЫ



Рифы (клетки со штриховкой) мешают движению вашего корабля. Они действуют также, как край карты. Если корабль игрока должен проплыть на клетку с рифом, он сразу же прекращает движение перед рифом, несмотря на значение на кубике. По рифам плыть нельзя, если у игрока нет навыка тарана (см. Навыки).

### МАРОДЕРЫ

Битвы с мародерами – это новое действие, которое можно выбирать каждый ход в дополнение ко всем предыдущим из Карты 1. В конце игроки получают столько золота, сколько мародеров они победили.

Каждый раунд после основных действий можно попытаться победить одного из мародеров. Чтобы начать бой нужно быть или на одной клетке с мародером, или по прямой линии от него (в соответствии с 6 направлениями для плавания). Между кораблем игрока и мародеров не должно быть островов, рифов или других мародеров. За свой ход

можно сразиться только с одним кораблем мародеров.

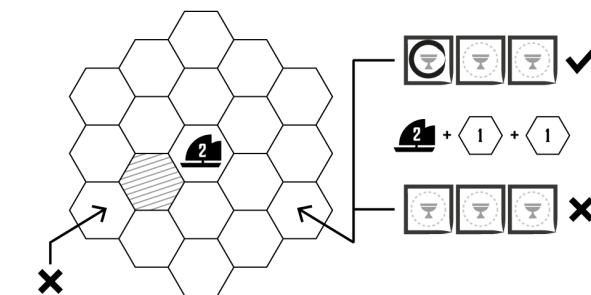
Всего есть 3 типа мародеров: малые, средние и большие. На карте у них разные иконки кораблей и сила, которая указана цифрой на парусах.

Чтобы победить мародера, сила игрока должна быть равной или большей, чем сила мародера.

**Сила игрока** – это сумма сил всех активных моряков. Обычный моряк добавляет 1 к значению силы игрока, а каждый моряк-герой добавляет 2.

**Сила мародера** – это цифра на его корабле, к которой прибавляется по 1 за каждую клетку между его кораблем и кораблем игрока.

Например, чтобы победить малый корабль мародера на расстоянии 2 клеток от игрока, нужно чтобы сила игрока была 4 или больше: 2, так как это число указано на парусе, плюс 2, так как корабль мародера находится на расстоянии 2 клеток.



Когда вы побеждаете мародера, зачекните его корабль на карте (второй раз с ним сразиться нельзя). Также отметьте кружок в соответствующем треке под картой: кружки стоит отмечать слева направо по порядку. **После сражения с мародерами все моряки остаются активными.**

Когда игрок побеждает всех мародеров одного типа (5 малых, 4 средних или 3 больших), он получает легендарную звезду. За мародеров можно получить только одну звезду за игру.

### ФОРТЫ

На этой карте на островах расположены форты. Посещая форт, отметьте один из соответствующих кругов в конце треков мародеров. Такой ряд в конце игры принесет удвоенное золото. **Также в форте игрок получает одного моряка.**

### ОБЯЗАННОСТИ

Каждый ход игрок зачеркивает один из квадратов в поле с обязанностями в зависимости от значения кубика. Ряд зачеркивается всегда слева направо по порядку. Когда собираются колонки 123 или 456, то игрок получает соответствующую награду (дважды за обе колонки).

Как только игрок зачеркивает третий квадрат в ряду, то он получает навык этого ряда. И этот навык сразу становится активным.

### НАВЫКИ



**ВЕСЛА** Каждый ход игрок может изменить значение кубика, выбранного для продвижения (скорость) на  $+/- 1$ , не используя моряка. Можно совместить эту способность с моряками и изменить значение на 2 и более.

**РУЛЬ** Каждый ход игрок может изменить значение кубика, выбранного для направления на  $+/- 1$ , не используя моряка. Можно совместить эту способность с моряками и изменить значение на 2 и более.

**ТАРАН** Игрок может двигаться сквозь и останавливаться на клетках с рифами. Таран не позволяет победить мародёра, если он блокирует риф.

**КАТАПУЛЬТА** Сила игрока увеличивается на 2 при боях с мародерами.

**КАЮТЫ** Каждый ход игрок может изменить значение кубика, выбранного для обязанностей на +/− 1, не используя моряка. Можно совместить эту способность с моряками и изменить значение на 2 и более.

**АРСЕНАЛ** Все новые моряки, которые попадают на корабль, сразу становятся моряками-героями.

**Когда вы отмечаете 4 и 5 квадрат в ряду обязанностей, то получаете 3 дополнительных золота в конце игры и считаетесь мастером дела. Если вы целиком собрали 3 ряда обязанностей, то получаете легендарную звезду.**

## КАК МОЖНО ЗАРАБОТАТЬ ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЗВЕЗДЫ

**МАРОДЕРЫ** Победите всех мародеров одного типа. За мародеров можно получить только одну звезду.

**ОБЯЗАННОСТИ** Станьте мастеров в трех навыках, собрав целиков 3 ряда с обязанностями.

**ИССЛЕДОВАНИЯ** Завершите ход корабля на легендарной звезде в океане или на острове. За игру можно собрать обе звезды.

**РЕКРУТИНГ** Найдите 6 моряков, чтобы всего на корабле было 12.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только игрок или игроки отмечают на треке, что собрали третью легендарную звезду, начинается последний раунд. После последнего раунда подсчитывается добытое золото. Победителем становится тот, у кого золота больше. При ничьей побеждают все игроки, собравшие больше золота.

Играя соло, воспользуйтесь правилами для Карты 1: у вас будет всего 16 раундов, за которые нужно собрать 3 легендарные звезды. Отмечайте раунда вокруг розы ветров.

## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

<https://tinyurl.com/mr2buhy4>



## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



**ПОСЕЩЕННЫЕ ОСТРОВА** Игроки получают золото за острова, которые посетили. Цифра на острове – это и есть количество золота.



**ИССЛЕДОВАНИЕ ОКЕАНА** Игроки получают 1/4/9/16/25/36 золота соответственно за каждый новый исследованный регион океана. Если корабль игрока проплыл сквозь или остановился в регионе, то он считается исследованным.



**МАРОДЕРЫ** Игрок получает столько золота, сколько указано в самой правой отмеченной ячейке в ряду каждого типа мародеров. Если в этом ряду также отмечен форт, то золото удваивается.



**МОРЯКИ-ГЕРОИ** Игроки получают по 2 золота за каждого неиспользованного моряка-героя.



**МАСТЕРСТВО НАВЫКОВ** Игроки получают по 3 золота за каждый заполненный ряд с обязанностями.



**ЖИВАЯ ЛЕГЕНДА** Игроки получают по 3 золота за каждую собранную легендарную звезду.

**Author:** Matthew Dunstan | **Translation:** Daria Antipina